



Catalogue professionnel

2 0 2 4

Les indispensables

Pour aller plus loin...

Junior & Famille



Ambiance



Réflexion



Les indispensables

Pour aller plus loin...

Junior & Famille

Dès 3 ans, des jeux où les parents s'amusez autant que les enfants et qui permettent de rassembler tous les membres de la famille pour vivre un bon moment de complicité ludique !



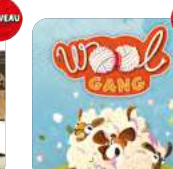
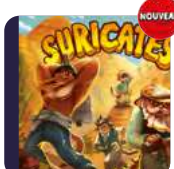
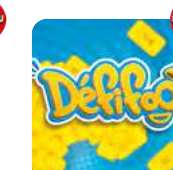
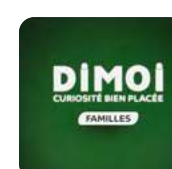
Jeux d'ambiance

Des jeux de société aux règles simples, des parties courtes, des petites boîtes à emporter partout et beaucoup de fun pour des soirées animées en famille ou entre amis.



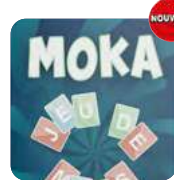
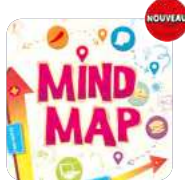
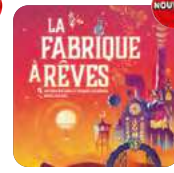
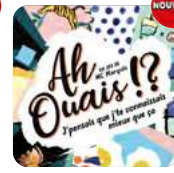
Jeux d'ambiance (suite)

Des jeux de société aux règles simples, des parties courtes, des petites boîtes à emporter partout et beaucoup de fun pour des soirées animées en famille ou entre amis.



Jeux d'ambiance (suite)

Des jeux de société aux règles simples, des parties courtes, des petites boîtes à emporter partout et beaucoup de fun pour des soirées animées en famille ou entre amis.



Joueurs occasionnels et passionnés

Des jeux de réflexion et de stratégie qui embarqueront les joueurs amateurs comme les plus experts dans des univers éclectiques.



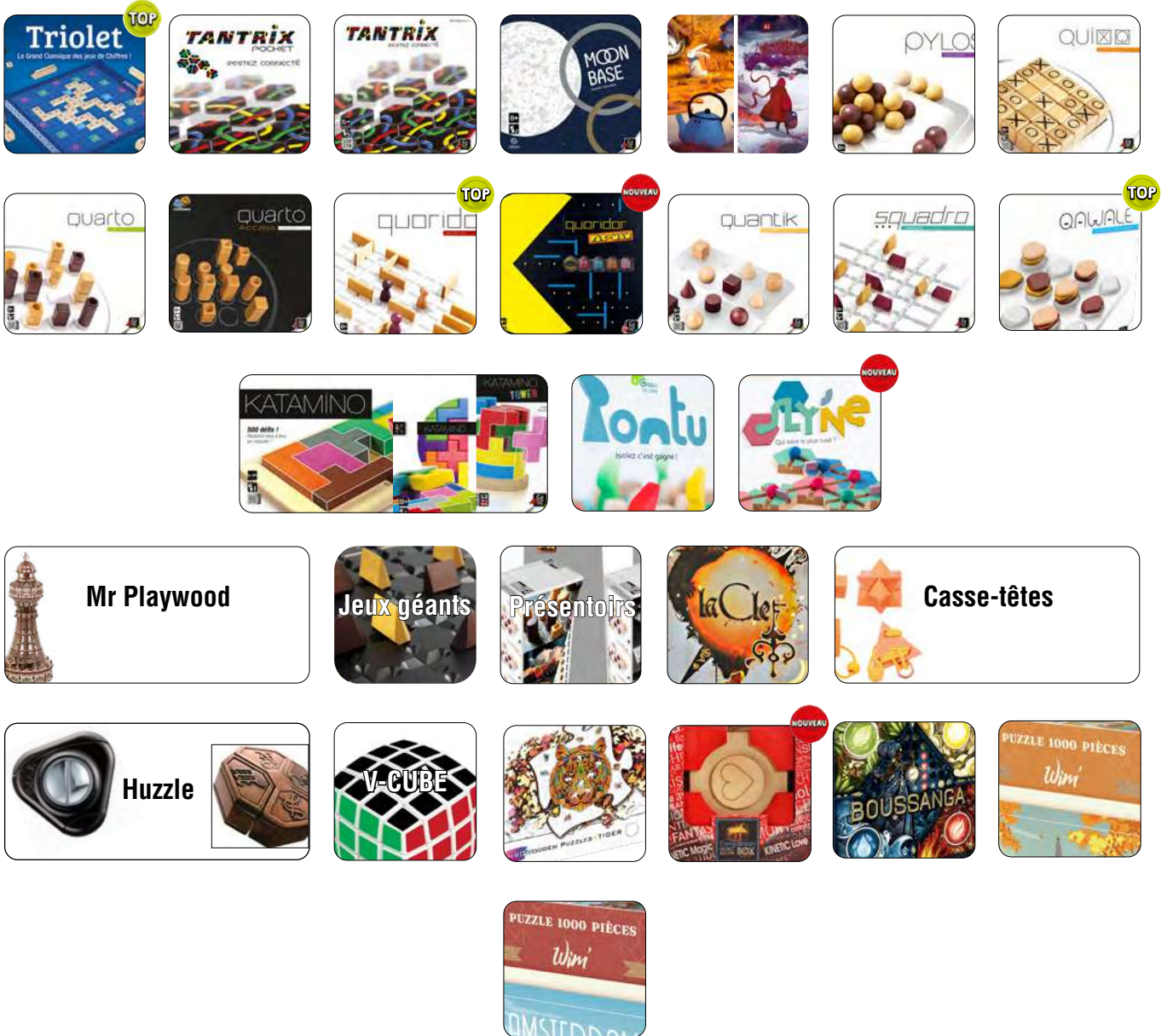
Joueurs occasionnels et passionnés (suite)

Des jeux de réflexion et de stratégie qui embarqueront les joueurs amateurs comme les plus experts dans des univers éclectiques.



Réflexion - abstrait

Le jeu de réflexion dans son expression la plus pure : 1 ou 2 règles simples mais puissantes, pas de thème, un beau matériel qui transforme le jeu en objet de décoration, des parties courtes...
Des jeux qui séduisent les grands stratèges comme les débutants.



5-9 ans



SPECIFIC

Le jeu malin comme un singe !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : connaissance des animaux, observation, rapidité



JC.Pellin & C. Kruchten

Nouveau format

TOP

Connaissez-vous un animal carnivore qui a 4 pattes et qui vit sur terre ? Lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge.

- 1 À son tour, le joueur lance 3 dés pour définir l'animal recherché suivant 3 critères : nombre de pattes, environnement, alimentation.



- 2 Le premier joueur qui pose le doigt sur l'animal recherché gagne la tuile.

- 3 Dès qu'un joueur a 4 tuiles Animal devant lui, il gagne la partie.



Contenu : 28 tuiles, 3 dés spéciaux, la règle du jeu.

Référence : GJSP
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 12



7+

DIFFÉRENCE

Cherchez l'erreur...

Éligible au
CarrouselCœur de cible : famille
Mécanisme principal : observation, rapiditéChristophe Boelinger
Line Paquet et Carine Hinder

Chaque joueur possède une pile de cartes avec une même illustration... du moins en apparence. À chaque tour, trouvez les deux différences entre votre carte et la carte commune servant de référence. Le plus rapide pourra se défausser d'une carte et se rapprocher de la victoire. Servi par de superbes illustrations, *Différence* vous promet des instants de jeu intenses où votre sens de l'observation sera mis à dure épreuve. Serez-vous plus perspicace que vos adversaires ?

**Contenu :** 50 cartes (90 x 130 mm), la règle du jeu.Référence : GMDI
Boîte : H14,8 x L11 x P3 cm
Colis : par 12

3 421271 401544

4-7
ans

DIFFÉRENCE JUNIOR

Les petits aussi ont le droit à leur *Différence* !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : observation, rapiditéChristophe Boelinger
Nathalie Janer, Nicolas Gervais, Élodie Bossrez, Amandine Gardie

Le fameux *Différence* revient dans une version spéciale pour les plus jeunes. Quatre illustrateurs de talents vous emmènent dans un univers amusant et coloré ! Qui trouvera en premier les deux différences entre sa carte et celle du centre de la table ?

Contenu : 50 cartes (90 x 130 mm), la règle du jeu.Référence : GJJJ
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 12

3 421271 426967

3-6 ans



Marine Faraguna
Elen Lescoat

TOUTIM

Formes, couleurs et sens

Cœur de cible : premier jeu, enfant

Mécanisme principal : argumentation, développement du langage, association d'idée



À son tour, le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.



Contenu : 50 cartes renforcées, la règle du jeu.

Référence : GJTO
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 6



5-8
ans

2
10

15
min



COCOTAKI

Le jeu qui passe du coq à l'âne !

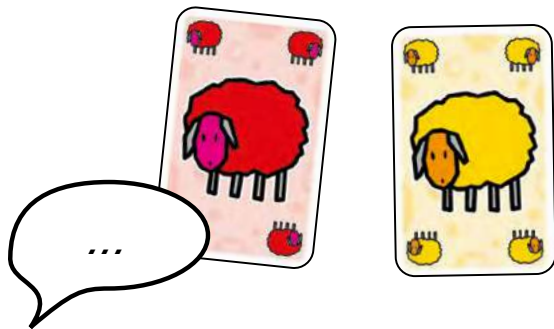
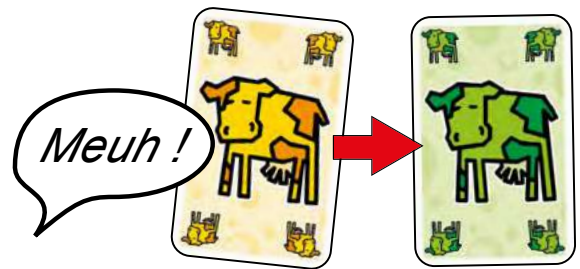
Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : défausse, cri d'animaux



Haim Shafir
Oliver Freudenreich

Dans *Cocotaki*, il y a des animaux de toutes les couleurs. À son tour il faut poser une carte, soit du même animal, soit de la même couleur que la carte précédente. Mais surtout, il ne faut pas oublier d'imiter le cri de l'animal représenté sur sa carte... sauf s'il est rouge ! Celui qui se défausse de toutes ses cartes en premier a gagné.

1 Chaque joueur a huit cartes en main qu'il doit poser à son tour, soit sur un même animal, soit sur une carte de même couleur. Mais attention, il ne faut pas oublier de **pousser le cri de l'animal en question !**



2 Si la carte est rouge, il ne faut pas pousser le cri de l'animal.

3 Il faut être le premier à se débarasser de toutes ses cartes pour remporter la partie !



Contenu : 112 cartes Animal, règle du jeu.

Référence : AMJCC
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 6



3-6
ans



BALLONS

Mon premier jeu de société

Cœur de cible : premier jeu, enfant
Mécanisme principal : pédagogie, reconnaissance des couleurs



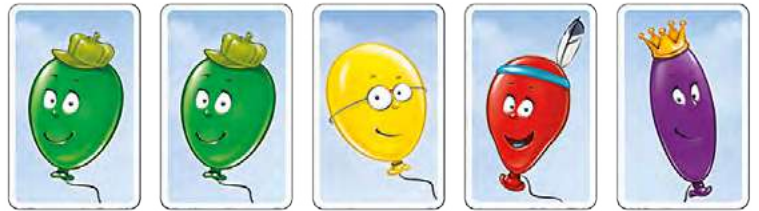
Haim Shafir
Oliver Freudenreich



Chaque enfant possède des cartes avec de jolis ballons colorés. Mais le vent, le chat ou les épines peuvent les faire éclater ! Heureusement, maman peut aussi en redonner. Le joueur qui aura en main le plus de ballons à la fin du jeu gagne la partie.

1

Au début de la partie, chaque joueur reçoit **5 cartes Ballon**.



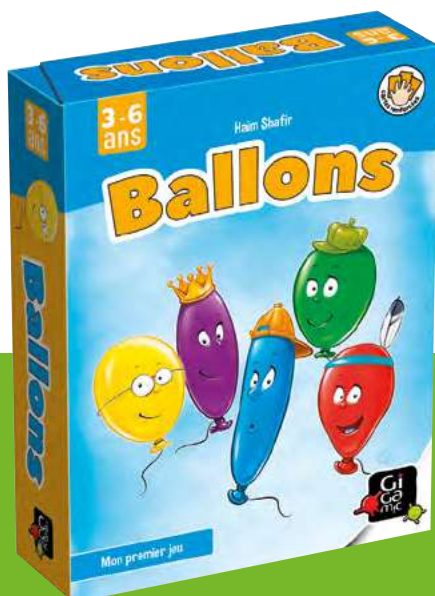
2

À leur tour, les joueurs piochent une carte Action.



3

L'un de leurs ballons va-t-il éclater ? Être emporté par le vent ? Ou maman va-t-elle leur en donner un nouveau ? Dès qu'un joueur n'a plus de ballons, la partie s'arrête. **Le joueur à qui il reste le plus de ballons a gagné !**



Contenu : Contenu : 50 cartes renforcées,
la règle du jeu.

Référence : AMJBA
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 6



4-6
ans

2
5

15 min



SERPENTINA

Le jeu des serpents multicolores

Cœur de cible : premier jeu, famille
Mécanisme principal : combinaison, connexion



Brigitte Pokornik
Hala Wittwer



Les 50 plaques représentent la tête, le corps ou la queue de gentils serpents colorés. Tirez une plaque au hasard et tentez de reconstituer des serpents en respectant leurs couleurs. Celui qui complète entièrement un serpent le gagne. Qui aura la plus belle collection ?

1

Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte et tentent de continuer un serpent dont la couleur correspond.



2

Lorsqu'un joueur termine un serpent en posant sa tête ou sa queue, il récupère toutes les cartes qui le composent.

3

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de cartes est déclaré vainqueur !



Contenu : 50 plaques illustrées, la règle du jeu.

Référence : AMJSE
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 6



4-6
ans

2
8

15 min



PIPPO

Le jeu pour apprendre à observer !

Cœur de cible : premier jeu, enfant

Mécanisme principal : observation, rapidité, déduction



Reinhard Staupe
Oliver Freudenreich

Le fermier Pippo est très chagriné d'avoir perdu un animal de la ferme. Il faut l'aider à le retrouver ! Piochez une carte représentant quatre animaux de couleur différente et observez-les bien. Le premier joueur à repérer l'animal manquant dans la bonne couleur remporte la carte. Celui qui a retrouvé le plus d'animaux gagne la partie.



Contenu : 25 cartes renforcées avec 4 animaux,
25 cartes renforcées avec 1 animal, la règle du jeu.

Référence : AMJPI
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 6



4-10
ans

2
12

20 min



Emily Daly
Stéphane Escapa

IMAGIDÉS

Laissez parler votre imagination

TOP

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : imagination, association d'idée, générateur d'histoire

Imagidés est un moyen original et ludique de faire travailler son imagination et encourager l'expression orale. Lancez les dés et laissez libre cours à votre créativité pour construire ensemble un récit à partir des images révélées. Sans compétition, *Imagidés* est un jeu universel, amusant et pédagogique, accessible à tous.

1 Lancez les 12 dés Image



2 Le premier « conteur » choisit un dé et commence une histoire



« Il était une fois un dragon qui n'arrivait pas à cracher du feu... »

3 Le joueur suivant sélectionne un autre dé et imagine la suite de l'histoire



« Il décida de quitter son château et de partir en quête de quelqu'un qui pourrait l'aider... »

Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés aient été utilisés !



Contenu : 12 dés gravés, la règle du jeu.

Référence : GJIM
Boîte : H12 x L12 x P3,8 cm
Colis : par 6



3 421271 435624

3-6
ans



BAZAR BIZARRE JUNIOR

Mon premier jeu d'observation !

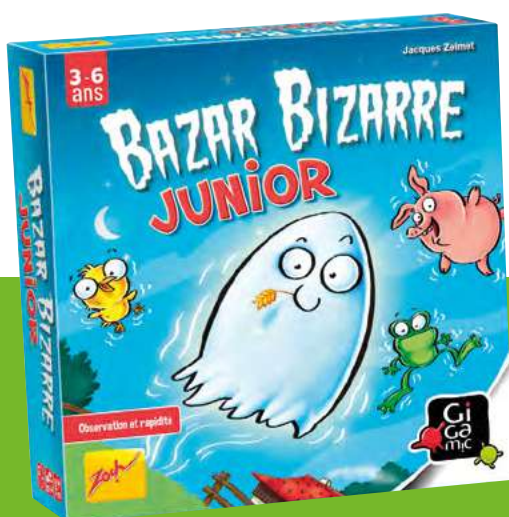


Cœur de cible : premier jeu, enfant
Mécanisme principal : observation, rapidité



Jacques Zeimet
Gabriela Silveira

Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.



Contenu : Contenu : 4 figurines, 55 cartes,
la règle du jeu.

Référence : ZOBAJ
Boîte : H13 x L13 x P4 cm
Colis : par 6



6+

2
6

15 min



HALLI GALLI

Le plus populaire des jeux à sonnette !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : observation, rapidité, calcul



Haim Shafir
Oliver Freudenreich



Sur la table, différentes cartes illustrant des fruits. Chaque joueur change à son tour ce mélange en posant une nouvelle carte. Mais attention, dès qu'il y a cinq fruits identiques visibles en même temps, il faut être le premier à appuyer sur la sonnette pour gagner toutes les cartes déjà posées !



Contenu : 56 cartes, 1 sonnette, la règle du jeu.

Référence : AMHGS
Boîte : H17 x L12,5 x P5,5 cm
Colis : par 6



3421272 100132

4-6
ans



15 min



HALLI GALLI JUNIOR

Un jeu plein de clowneries

Cœur de cible : enfant
Mécanisme principal : observation, rapidité



Haim Shafir
Oliver Freudenreich



Chacun leur tour, les joueurs posent des cartes Clown multicolores sur la table. Lorsque deux clowns rieurs de même couleur sont visibles, il faut vite sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés. Mais attention aux clowns tristes qui gâchent la fête en vous faisant perdre des cartes !



Contenu : 56 cartes Clown, 1 sonnette, la règle du jeu.

Référence : AMHGJ
Boîte : H17 x L12,5 x P5,5 cm
Colis : par 6



7+



HALLI GALLI MAGIC TWIST

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : observation, rapidité



Haim Shafir et Uri Shafir
Marina Zlochyn

Dans Halli Galli Magic Twist, retournez vos cartes chacun votre tour, et soyez le plus rapide à taper sur la sonnette dès qu'exactly 5 symboles ou 5 couleurs identiques apparaissent. Vous ramassez alors toutes les cartes retournées. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie remporte la victoire!

1



À tour de rôle, révélez vos cartes dans votre pile.

2



Tapez sur la sonnette lorsque toutes les cartes visibles montrent exactement **5 symboles OU 5 couleurs identiques !**

(Exemple : 5 chapeaux)

3



Le joueur qui a tapé sur la sonnette le premier remporte toutes les cartes retournées.

Le gagnant sera celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie !



Contenu : 56 cartes, 1 sonnette, la règle du jeu.

Référence : AMHGM
Boîte : H17 x L12,8 x P5,5 cm
Colis : par 6



4-7
ans

2
4

20 min



LE TRÉSOR DES LUTINS

Unissez-vous contre le dragon !

Cœur de cible : premier jeu, enfant
Mécanisme principal : coopération, pose de tuile



Gina Manola
Doris Matthäus

En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clefs qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins... et de garder son précieux trésor ! Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventure !



1

À ton tour, retourne une tuile de ton choix et pose-la pour créer un chemin afin de rejoindre le trésor.



2

N'oublie pas de ramasser 3 clefs en cours de route pour ouvrir le coffre.



3

Mais si tu retournes une tuile Dragon : attention, il se rapproche !



Arriveras-tu à atteindre le trésor avant lui ?



Contenu : 1 plateau de jeu, 27 tuiles Chemin, 10 tuiles Dragon, 4 jetons Clef, 2 dés spéciaux, 1 jeton Sucreries, la règle du jeu.

Référence : JZTR
Boîte : H27 x L27 x P5,5 cm
Colis : par 6



3 421272 110827

4-7
ans



TÊTE À QUEUE

Assemblez vos serpents !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : placement, géométrie dans l'espace



Katrin Abfalter
Irina Pechenkina

Ces drôles de serpents ont décidé de se défier pour voir qui était capable d'approcher le plus sa tête de sa queue. Aidez-les à se départager ! Testez également le mode coopératif avec la chasse aux sucettes et l'œuf de dragon, deux variantes pour jouer tous ensemble !



Contenu : 1 plateau de jeu, 27 tuiles Chemin, 10 tuiles Dragon, 4 jetons Clé, 2 dés spéciaux, 1 jeton Sucreries, une planche d'autocollants, la règle du jeu.

Référence : JTET
Boîte : H27 x L27 x P5,5 cm
Colis : par 6



3-7
ans

2
4

15
min



COUCOU HIBOU COUCOU !

Mon premier jeu coopératif

Cœur de cible : premier jeu, enfant

Mécanisme principal : coopération, anticipation, reconnaissance des couleurs



Susan McKinley Ross
Betsy Snyder

Allez hop, au lit les petits hiboux ! Il est temps d'aller se coucher. Aidez les hiboux à rentrer au nid avant que le soleil ne se lève. Jouez une carte couleur et volez jusqu'à la prochaine case de cette couleur sur le plateau. Quand vous piochez une carte Soleil, vous vous rapprochez de l'aube. Les joueurs vont faire équipe pour que tous les hiboux soient rentrés à la maison avant le lever du soleil.

1

Chacun votre tour, jouez une carte couleur.



2

Choisissez ensuite un hibou. Il vole jusqu'à la prochaine case disponible de cette couleur sur le plateau.



3

Mais attention ! Si vous avez une carte Soleil, vous devez la jouer. Celle-ci vous rapproche de l'aube !



Un bon jeu aussi pour la planète :
Les éléments carton sont issus de papier certifié FSC® et imprimés avec des encres de soja. Le plastique utilisé est un plastique de Maïs biodégradable. L'ensemble du jeu est recyclable.

Contenu : plateau, 6 hiboux (avec un support), 1 jeton Soleil, 50 cartes, 1 enveloppe de rangement, la règle du jeu.

Référence : JZCO
Boîte : H27x L27 x 5.5cm
Colis : par 6



5-9
ans



15
min



SOUS L'OCÉAN

Un jeu amusant pour toute la famille

Cœur de cible : enfant

Mécanisme principal : stop ou encore, prise de risque



Tanja Malinowski & Marcus Meigel
Gediminas Akelaitis

Respirez profondément et plongez à la recherche de coquillages pour récupérer des perles blanches et brillantes. Plus vous restez longtemps sous l'eau, plus vous pourrez ramasser de coquillages. Mais attention ! Lorsque le requin arrive, vous devrez lâcher tout votre butin et vous sauver. Qui pourra récolter le plus de perles blanches ?

1

Chaque joueur lance le dé Couleur pour savoir dans quelle zone plonger.



2

Le requin arrive dans la couleur désignée par son dé et effraie tous les plongeurs qui s'y trouvent !



3

Les plongeurs encore en jeu décident de remonter à la surface avec leurs coquillages ou prennent le risque de continuer la pêche aux perles.



Contenu : 1 plateau (boîte), 4 plongeurs, 1 requin (figurine premier joueur), 1 dé Couleurs, 1 dé Requin, 53 jetons de coquillages, la règle du jeu.

Référence : JSOU
Boîte : H27 x L27 x 5.5 cm
Colis : par 6



3-6
ans



UNE PATATE À VÉLO

Ça se peut ou ça se peut pas ?

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : coopératif, association d'idée, argumentation



Joël Gagnon
Élise Gravel

Est-ce que ça se peut une patate à vélo ? Une licorne qui pète ? Dans *Une patate à vélo*, vous devrez être tous d'accord sur les situations qui se présenteront devant vous pour avancer. Du plaisir et de la rigolade pour toute la famille et les enfants dès 3 ans.



Contenu : 8 tuiles de vote, 1 jeton patate, 49 cartes patate, 49 cartes vélo, 1 plateau de score, la règle du jeu.

Référence : JPAT
Boîte : H161 x L165 x P48 cm
Colis : par 6



5-9
ans

2
4

15
min

1,2,3 GLISSE !

Mémoire et dextérité au programme de ce jeu pour toute la famille

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : pichenette, mémoire



Joel & Rafael Escalante
Maia Zeidan

NOUVEAU

TOP

Il fait chaud ! Tous les animaux de la jungle se sont donnés rendez-vous au lac... Mais la tortue est en retard, comme toujours. Une seule solution pour rejoindre ses amis au plus vite : glisser le long de la rivière. D'une pichenette, les joueurs propulsent la tortue dans le lac, puis retournent les tuiles Animal afin d'avancer sur leur plateau personnel. Qui sera le premier à retrouver tous ses animaux ? Mémoire et dextérité au programme de ce jeu pour toute la famille.



1

Faites glisser la Tortue le long de la Rivière pour l'envoyer dans le lac.

2

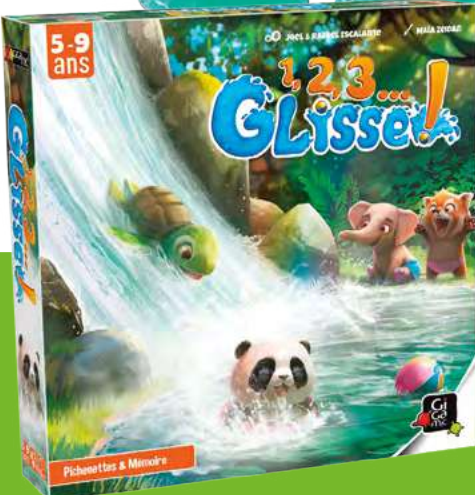
Plus la Tortue s'approche du centre, plus vous pouvez retourner de tuiles.

3

Si vous avez trouvé les Animaux, félicitations ! Vous pouvez avancer vos Ballons.

4

Mémorisez les animaux retournés par les autres joueurs pour gagner du temps !



Contenu : 1 plateau, 1 piste, 1 pion Tortue, 12 jetons Ballon, 4 jetons Bouée, 4 plateaux Joueur, 12 tuiles Animal, la règle du jeu.

Référence : GKUN
Boîte : H20 x L20 x 5 cm
Colis : par 6



3 421271 232216

4-7
ans



MOLLO L'ESCARGOT

Rien ne sert de courir...

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : course de lenteur, stratégie



Felix Beukemann
Gediminas Akelaitis

Ne vous pressez pas et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, apprenez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez !

Un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique paradoxale, avec des éléments 3D. Il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ?



Contenu : 4 plateaux de jeu, 4 escargots en bois, 50 cartes, la règle du jeu.

Référence : JMOL
Boîte : H26.7 x L26.7 x 55 cm
Colis : par 6



6+



CRAZY CUPS

De la suite dans les gobelets !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : rapidité, observation, manipulation



Haim Shafir
Yaniv Shimoni & Barbara Spelger

Dans *Crazy Cups*, reproduisez avec vos gobelets la même disposition de couleurs que celle de la carte en jeu. Attention à bien respecter l'ordre et le sens des couleurs ! Empilez ou alignez sans erreur, sonnez et c'est gagné ! Un jeu d'observation renversant où il vous faudra de la suite dans les gobelets si vous voulez remporter la victoire !



Contenu : 24 cartes, 20 gobelets, 1 sonnette, la règle du jeu.

Référence : AMHCC
Boîte : H20 x L14,5 x P6,7 cm
Colis : par 6



3 421272 110216

6+



CRAZY CUPS +

Entrez dans une nouvelle dimension !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : rapidité, observation, manipulation



Haim Shafir
Yaniv Shimoni & Barbara Spelger

Se joue à 2 joueurs ou jusqu'à 6 joueurs avec le jeu *Crazy Cups* pour encore plus de plaisir !



Contenu : 19 cartes, 10 gobelets, la règle du jeu.

Référence : AMHCP
Boîte : H11.7 x L9 x P5 cm
Colis : par 6



3 421272 110223

4-8
ans

2
6

20min



CLAC CLAC

Décllic et des clacs !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : observation, rapidité

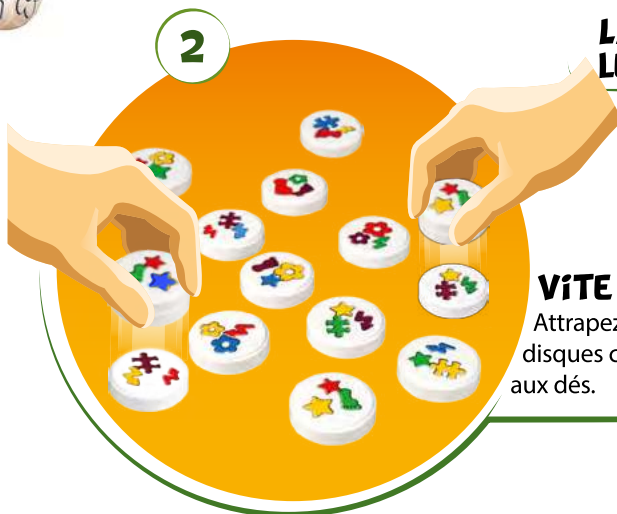


Haim Shafir
Markus Wagner

À chaque tour, un tirage de dés indique une nouvelle combinaison symbole-couleur à retrouver parmi les disques aimantés étalés sur la table. Empilez vite, et sans erreur, les bons disques en n'utilisant qu'une seule main.



**LANCEZ
LES DÉS !**



VITE !
Attrapez tous les
disques correspondant
aux dés.



CLAC, CLAC !
Les disques aimantés
s'empilent comme par magie.



Contenu : 36 disques magnétiques, 1 dé Symbole,
1 dé Couleur, la règle du jeu.

Référence : AMCLA
Boîte : H20 x L20 x P5 cm
Colis : par 6



4-9
ans

2
4

20 min



RALLYE DES VERS DE TERRE

À vos vers, prêt ? Rampez !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : pari, course



Carmen Kleinert
Heidmarie Rüttinger

Participez à une surprenante course souterraine !

Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course !



1

Chaque joueur choisit son ver de terre et le fait disparaître sous le plateau.



2

À leur tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur ver avec le morceau de la couleur correspondante.

3

Pariez sur les vers qui passeront en premier les étapes clés de la course !



Contenu : grand plateau de jeu, petit plateau de jeu, 4 fixations, 60 morceaux de vers de terre, 4 têtes de vers, 4 pâquerettes, 4 fraises, 1 dé de couleur, la règle du jeu.

Référence : ZOVER
Boîte : H29.6 x L29.6 x 7.4 cm
Colis : par 6



3 421272 110711

4-8
ans



LE HÉRISSON QUI ROULE À PIC

La course de galipettes !

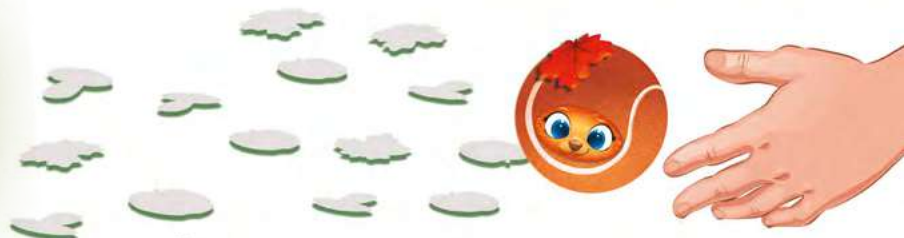
Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : dextérité, anticipation



Urtis Sulinskas
Irina Pechenkina

Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

MODE COOPÉRATIF :
UTILISEZ LE RENARD !



1 ATTRAPEZ LES
OBJETS EN VELCRO
AVEC LA BALLE

2 UTILISEZ-LES
POUR AVANCER
DANS LA FORÊT.



3 SOYEZ LE PREMIER À
ATTEINDRE LA MAISON !



Contenu : 1 Boule hérisson, 1 Tête de hérisson,
1 Renard, 4 Hérissons, 7 plateaux double face,
18 jetons forêt avec du velcro, la règle du jeu.

Référence : JROUL
Boîte : H27,3 x L19 x 6,6 cm
Colis : par 6



6 - 10
ans

2
5

20 min



LA LÉGENDE DES TROIS PIÈCES

Tous ensemble, créez votre histoire

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : coopération/coopératif, générateur d'histoire, narration



Rebecca Bleau et Nicholas Cravotta

Un jeu coopératif où tous les joueurs font appel à leur imagination pour raconter ensemble les aventures de leur personnage à l'aide de cartes images et de dés éléments qu'ils insèrent dans le récit!



1. Imaginez l'histoire

de votre aventurier en incarnant le narrateur chacun votre tour.



2. Choisissez ensemble la carte qui va vous inspirer pour **raconter la suite** de l'histoire en essayant de choisir la même que le narrateur du tour.



3. Selon la pièce associée par le narrateur, la carte sélectionnée vous fera poursuivre votre récit sans encombre ou bien perdre les précieuses gouttes d'encre dont vous avez besoin pour **atteindre votre fin heureuse !**



Contenu : 1 plateau, 72 cartes Histoire, 1 Encrier, 3 Pièces magiques, 1 socle personnage, 5 dés Inspiration, la règle du jeu.

Référence : JZLE
Boîte : H27,3 x L19 x 6,6 cm
Colis : par 6



4-9
ans



PIQUE PLUME

La ronde des poules

Cœur de cible : premier jeu, enfant, famille
Mécanisme principal : mémoire, course



Klaus Zoch
Doris Matthäus

Dans *Pique Plume*, lancez-vous dans une course-poursuite au milieu de la basse-cour ! Avancez sur le parcours en retournant la carte correspondant à l'image représentée sur la case devant votre poule. Faites preuve de mémoire pour vite rattraper un volatile adverse et lui voler ses plumes ! Celui qui réussira à plumer tous ses adversaires sera déclaré vainqueur de la basse-cour.



Pour avancer, la poule jaune doit parvenir à retourner au centre du parcours la tuile qui représente un poussin.



Pour dépasser la poule jaune, le joueur rouge doit retourner au centre du parcours la tuile représentant un escargot.



Contenu : 24 tuiles Oeuf, 12 tuiles Basse-cour, 2 poules et 2 coqs en bois, 4 plumes en bois, la règle du jeu.

Référence : ZOP1Q
Boîte : H29 x L29 x 7 cm
Colis : par 6



5-9 ans

2
6

20 min



LA MAISON DES SOURIS

Découvrez leurs petits secrets !



Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : observation en coopération



Théo Rivière & Élodie Clément
Jonathan Aucomte

Une famille de petites souris s'est installée chez vous !

Les coquines ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets afin de décorer leur mini-maison. En leur absence vous ne résistez pas à l'envie d'aller regarder discrètement à leur fenêtre pour en savoir plus.

Où est passée ma bague ? Et la clef ? À quoi peut bien leur servir mon bouton ?

Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !



Contenu : 1 boîte Maison en carton + fourreau, 1 cale plastique, 1 plateau Sol, 28 jetons, 2 plateaux Questions, 8 fixations plastique, 10 disques Objet en bois, 1 lampe + 2 piles CR1220, 1 notice de montage, la règle du jeu,

Référence : GKMA
Boîte : H29.6 x L29.6 x 8cm
Colis : par 6



6-9
ans

2
4

30 min



LABYRINTHE MAGIQUE

Ne perdez pas la boule !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : mémoire



Dirk Baumann
Rolf Vogt

Il faut être le premier à atteindre le symbole qui apparaît sur le plateau. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur magicien. Si un magicien se cogne dans un mur invisible, la bille sous son pion tombe. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Si un joueur atteint le symbole magique recherché sur le plateau, il le gagne. La partie prend fin lorsqu'un joueur a gagné 5 symboles.



Contenu : 24 murs en bois, 24 jetons Objet magique, 1 sac en tissu, 1 dé spécial, 4 magiciens, 4 billes métalliques, la règle du jeu.

Référence : DRLAB
Boîte : H30 x L30 x 7 cm
Colis : par 6



5-9
ans



CHATEAU BADABOUH !

C'est le grand jour, la course vers le sommet de la tour est lancée !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : course, prise de risque

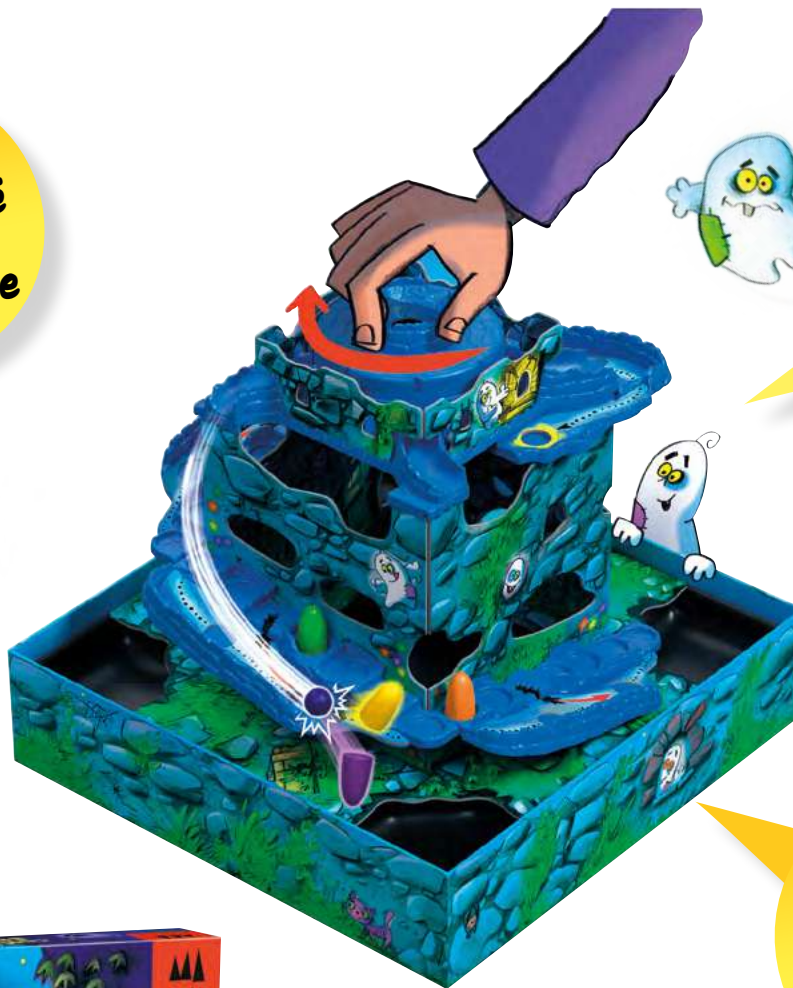


Roberto Fraga
Rolf (ARVi) Vogt

Les petits fantômes adorent cette épreuve et se lancent dans l'ascension des marches, mais attention ! La vieille ruine est pleine de surprises. Des pierres tombent régulièrement et font chuter tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Gardez votre sang froid et trouvez l'équilibre entre vitesse et prudence !

Il faudra un peu de chance et de tactique pour atteindre le sommet en premier et devenir le nouveau roi du château Badabouh.

1
Lance le dé
et avance
ton fantôme



2
Tourne la
tour si le dé
l'indique...

3
Les billes
dégringolent !
Croise les doigts
pour ne pas être
sur leur chemin !



Contenu : 1 plateau de jeu, 4 créneaux forteresse, 4 figurines fantôme, 2 murs forteresse, 3 billes, 1 tour, 4 escaliers, 1 case d'arrivée, la règle du jeu.

Référence : DRCHA
Boîte : H29.7 x L29.7 x 7.2cm
Colis : par 6



3-10
ans



15 min



GAGNE TON PAPA !

Un jeu éducatif incontournable

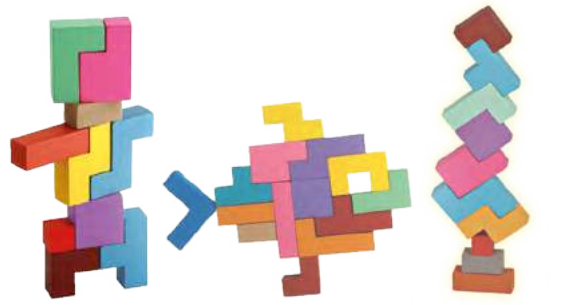
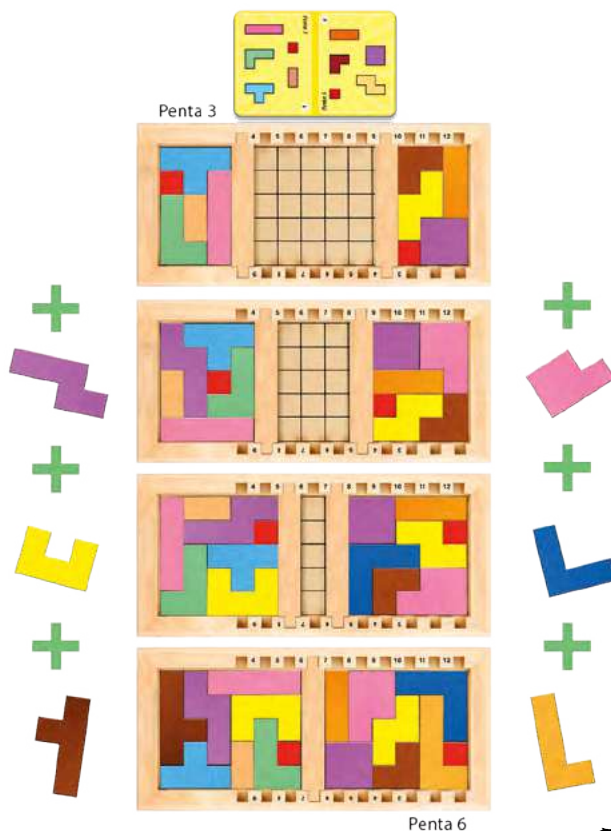


Cœur de cible : premier jeu, enfant, famille
Mécanisme principal : logique, géométrie dans l'espace



A. & J. Perriolat
Stéphane Escapa

Ce jeu et casse-tête évolutif est un formidable outil pédagogique. En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Réalisez même des figures en 3D !



CONSTRUCTION 3D

PUZZLES

ÉQUILIBRE

PLUSIEURS MODES DE JEUX !



Existe aussi en version
Gagne ta Maman
Référence : GZFGM



3 421271 314615



Contenu : 18 pièces de jeu en bois, 1 plateau de jeu et 2 réglettes en bois, 40 cartes, 1 livret explicatif de 16 pages.

Référence : GZFGP
Boîte : H31,3 x L19,5 x P4,3 cm
Colis : par 6



3 421271 314318

5+

LA CHASSE AUX GIGAMONS

Devenez un véritable Élémage

Cœur de cible : junior et famille
Mécanisme principal : mémorisation, collection



Karim Aouidad & Johann Roussel
Marie-Anne Bonnetterre

C'est l'heure de la chasse ! Pour devenir un vrai Élémage, il ne reste qu'une dernière leçon à maîtriser : invoquer les légendaires Gigamons. Pour amadouer ces gentils colosses, il vous faudra retrouver et réunir les Élémons, de petites créatures élémentaires aux pouvoirs spectaculaires !

Un memory moderne et innovant récompensé par deux prix nationaux en 2015 : l'As d'Or Enfant et le Trophée Enfant du FLIP ! En retournant des paires d'Élémons, vous bénéficierez du pouvoir de ces petites créatures élémentaires : regarder des tuiles face cachée, les bloquer pour les autres joueurs, rejouez ou voler dans les collections des autres joueurs. Dès qu'un joueur rassemble 3 Élémons, il peut prendre le Gigamon correspondant ! Le premier à en invoquer 3 est couronné Élémage et remporte la partie.



Contenu : 7 standees Gigamons, 2 tuiles Rochers, 42 tuiles Elemons, la règle du jeu.

Référence : STGIG
Boîte : H20.1 x L20.1 x 5.7 cm
Colis : par 6



3 616450 015111

6+



TEAM TEAM

Bruyants binômes dans la forêt



Cœur de cible : tout public, enfants
Mécanisme principal : communication, ambiance, jeu en équipe



Gary Kim
Cyrille Bertin

Bip bip ? Miaou ! Cui cui cuiiii ! Les animaux de la forêt sont de sortie ! Renards, hiboux, lapins prennent la pose dans une joyeuse cacophonie !

Team Team est un jeu de communication familial et délirant ! Avec votre partenaire, réordonnez les animaux correctement avant les autres équipes. Mais saurez-vous vous comprendre en n'utilisant que le son loufoque imposé pour le tour ? Un «Miaou» (ou «Kaï», «Ding» ou «Zwif»...) pour sélectionner d'autres tuiles, deux pour les échanger et trois pour indiquer à votre partenaire que vous pouvez gagner !

La partie se joue en simultané et la première équipe à finir le défi remporte la manche !



Contenu : 15 tuiles Animaux, 55 cartes Défis,
55 cartes Son, la règle du jeu.

Référence : STTEA
Boîte : H17.9 x L12.6 x 4.1cm
Colis : par 6



3 616450 005365

6+

2/5

15 min



Zenagame
Zenagame

Explonimo

Découvrons le monde des animaux

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : devinettes

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de l'animal qui est sur la carte que son adversaire a pioché. Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur à le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de l'animal. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de l'animal. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



Contenu : 49 cartes animaux, 1 carte plateau,
1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXP
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



7+

2/5

15 min



Zenagame
Zenagame

EXPLODINO

Découvrons le monde des dinosaures

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : devinettes

Explodino est un jeu de devinettes pour enfants et parents, à partir de 7 ans et de 2 à 6 joueurs.

Le jeu est composé de 48 cartes dino à deviner, une carte lexique avec le nom de l'ensemble des créatures présentes dans le jeu, une carte plateau et un pion. Chaque carte dino comporte des informations sur une créature préhistorique : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le poids, la longueur et l'époque préhistorique de la créature - une information insolite sur la créature préhistorique.

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de la créature qui est sur la carte que son adversaire a pioché - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 3 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur a le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de la créature préhistorique. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de la créature historique. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



Contenu : 49 cartes créatures préhistoriques,
1 carte plateau, 1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXD
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



6+



EXPLOGEO

Découvrons le monde

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame
Zenagame

Explogéo est un jeu de devinettes pour enfants et parents, à partir de 6 ans et de 2 à 6 joueurs. Le jeu est composé de 49 cartes pays à deviner, une carte plateau et un pion. Chaque carte pays comporte des informations sur le pays : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le continent, la langue et la capitale du pays - une information insolite sur le pays. Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de la nation qui est sur la carte que son adversaire a pioché - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur a le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom du pays. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom du pays. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



Contenu : 49 cartes pays, 1 carte plateau, 1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXD
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



5+

1
4

20 min



LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS

Laissez-vous guider par les Feux follets pour sauver
Élias le magicien !

Cœur de cible : enfants, famille

Mécanisme principal : parcours de billes, chance, anticipation.



Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber
Annette Nora Kara, ClemNewter

De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur Élias ! En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles. Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt : Faites descendre les billes 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 !



1 Pioche un feu follet et choisissez ensemble où le positionner à l'entrée de la forêt !



2 Déplacez les figurines que touche le feu follet au cours de sa descente.



3 Essayez ensemble d'atteindre le magicien avec vos apprentis avant les sorcières !



Contenu : 6 figurines Apprentis, 4 figurines Sorcières, 5 feux follets (billes), 1 sac en tissu, 1 plateaux de jeux avec 4 pieds, 1 plateau Arrivée, la règle du jeu.

Référence : AMCOL
Boîte : H29.7 x L29.7 x 6.7 cm
Colis : par 6



3 421272 167210

5-9
ans

1-6

15 min

LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS : LA JEU DE CARTES



Cœur de cible : enfants

Mécanisme principal : course, choix stratégiques, chance, coopératif ou compétitif

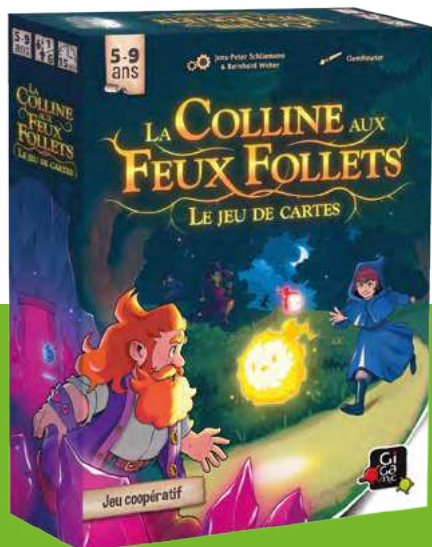


Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber



Clemnewter

Dans **La Colline aux feux follets, le jeu de cartes**, incarnez des Apprentis et suivez les feux follets pour rejoindre Jasper le Gnome qui souhaite vous offrir des cristaux magiques de sa mine. Mais les Sorcières veulent les récupérer avant vous ! Choisissez donc tous ensemble les meilleures cartes à jouer pour arriver avant elles et déjouer leur plan.



Contenu : 6 tuiles double face, 7 pions avec socle plastique, 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMCOC
Boîte : H17 x L12,8 x P3,6 cm
Colis : par 6



3+

DOUDOU

le jeu d'enquête coopératif des tout-petits !



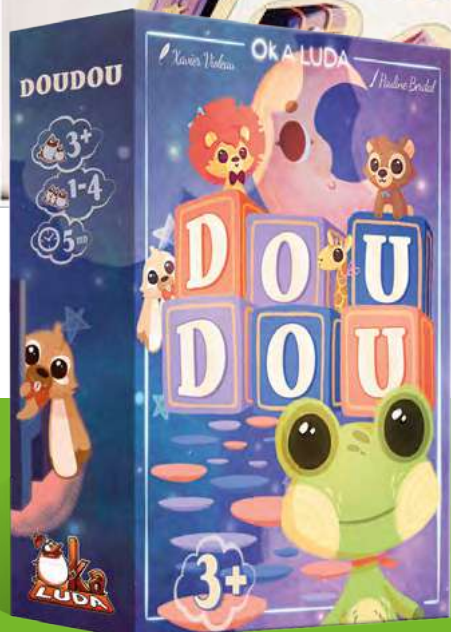
Cœur de cible : enfant

Mécanisme principal : coopératif, déductif, auto-correctif

Xavier Violeau
Pauline Berdal

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les petits détectives devront collaborer pour débusquer le doudou dans sa cachette, avant la tombée de la nuit !

Doudou propose une mécanique simple et innovante de résolution, avec réponse automatique aux questions posées directement via le matériel (effet "wahou" à découverte !). Du coup, pas de maître du jeu : tout le monde joue, enfants ET parents ! Le jeu se veut collaboratif : il y a bien un gagnant, mais l'enquête se résout ensemble, chacun y participant activement.



Contenu : 25 cartes Indice, 1 carte Nuit, 5 punchs Doudous, 5 punchs Cachettes, 1 tuile Question, la règle du jeu.

Référence : OKDOU
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 12



7+



PATOUCHE

... à mes moutons !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : jeu de cartes

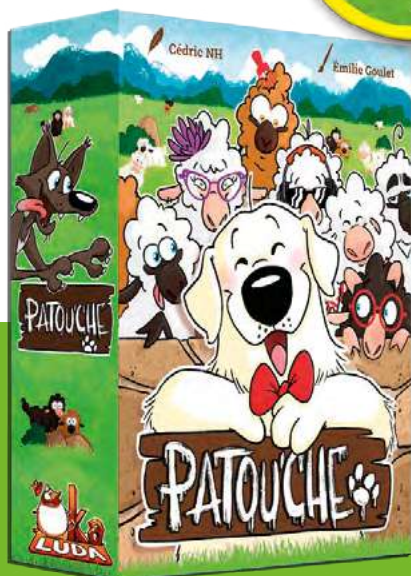
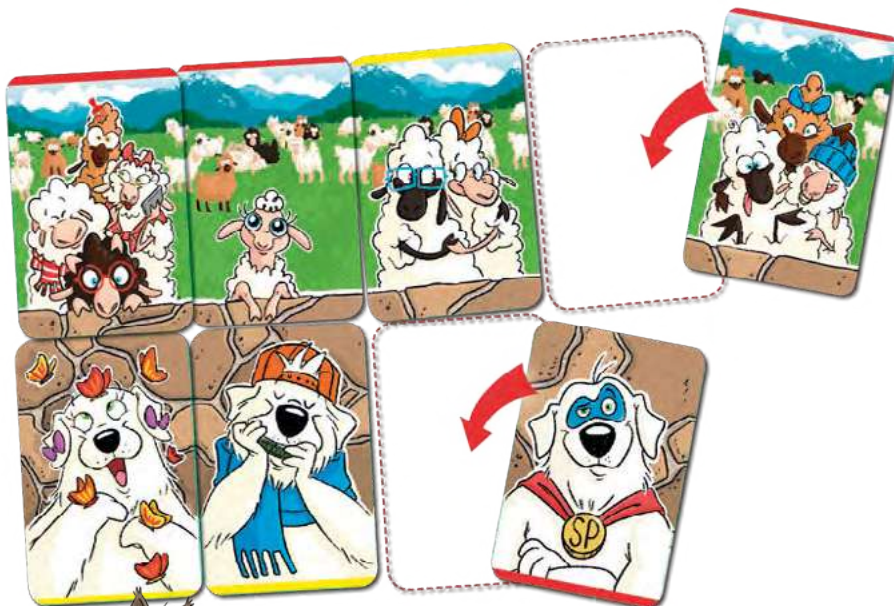


Cédric NH
Emilie Goulet



Pour gagner la partie, sois le berger à avoir le plus de moutons ! Dans PATOU'CHE, chaque joueur incarne un.e berger.e qui rêvera d'avoir le plus gros... troupeau de moutons ! Mais attention au loup qui rode, lui aussi aime bien les moutons, mais pour les manger ! Afin de protéger leurs moutons, les joueurs peuvent compter sur leurs fidèles chiens de berger : les patous. La partie prend fin dès qu'un joueur possède 6 cartes moutons dans son troupeau. Le gagnant est celui qui a le plus de moutons à la fin de la partie. Un mode coopératif permet également de jouer tous ensemble contre le loup.

- 1 Lance les dés !
- 2 Gagne des Moutons, des Patous et déplace le Loup
- 3 Place les cartes gagnées.
Protège tes Moutons du Loup avec des Patous !



Contenu : 55 cartes, 3 dés spéciaux,
la règle du jeu.

Référence : OKPAT
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 6



5+

PHARE ANDOLE

Lancez-vous dans le défi de la construction !



Cœur de cible : ados/adulte, joueurs passionnés
Mécanisme principal : collection, objectifs



Frédéric Langlois
Christopher Matt

Architectes chevronnés, retrouvez vos manches et défiez les lois de l'équilibre et du temps dans Phare Andole ! Lancez-vous dans la construction de phares plus beaux et colorés les uns que les autres. Alliez rapidité et dextérité pour remporter les premières manches. Allez plus loin et mettez votre mémoire à l'épreuve dans les manches suivantes. Se joue seul, à deux. À 3 ou 4 joueurs, vous devrez jouer en équipe et faire preuve de coordination et de rigueur !



Contenu : 20 cartes phares recto-verso,
1 carte nuit, 1 support de carte à assembler,
2 punchs bases de construction, 92 pièces en bois
(dont 2 gardiens), 1 sablier de 30 secondes,
10 punchs point, la règle du jeu.

Référence : OKPHA
Boîte : H27 x L19.3 x 5.2 cm
Colis : par 6



8+



20 min



SUR LE FIL

Des oiseaux bien perchés !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : réflexion, adresse



Juan Rodriguez , Julien Prothière
Jonathan Aucompte

Tout le monde aime se prendre en selfie... et les oiseaux ne font pas exception ! Les voici qui sautillent joyeusement de fil en fil avant d'immortaliser leurs poses au travers de photos souvenir délirantes. Aide-les à reproduire les figures demandées par les cartes Selfie et marquer un maximum de points.

*Aujourd'hui, c'est selfie !
Les oiseaux sautillent de fil
en fil pour prendre la pose.
À toi de les aider !*

Ajoute un nouvel
oiseau sur le fil ...

... Ou déplace un
oiseau déjà
présent.

Aligne correctement les oiseaux
pour remporter les cartes Selfie !

Contenu : 3 poteaux, 1 fil élastique, 24 oiseaux répartis en 3 familles [Les Zébouriffés / Les Koupacrêtes / Les Poilozieux], 24 cartes Selfie, 20 œufs, 6 jetons Smartphones (réservés au mode coopératif), la règle du jeu.

Référence : GSUR
Boîte : H27.5 x L19x6.5 cm
Colis : par 6



3-7
ans



FILE FILOU

Cœur de cible : junior et famille
Mécanisme principal : course, prise de risque, aléatoire



Auteur : Danna Banki
Illustrateur : Gediminas Akelaitis

Les animaux de la forêt ont joué dehors toute la journée et se rendent compte que le soir est tombé.

Ils doivent alors rentrer chez eux, mais entretemps, un loup s'est assoupi sur le chemin.

Comment peuvent-ils passer sous son nez sans se faire repérer ?

1

Lance le dé pour faire passer tes animaux de l'autre côté du jardin.

2

Le dé montre des yeux : le loup se réveille et soulève son chapeau !

3

Si tes animaux ne sont pas derrière un buisson de leur forme ou une souche, ils prennent peur et retournent à l'entrée !



Contenu : 1 plateau de jeu, 12 animaux (4 sets de 3), 4 morceaux de chemin (buissons et souches), 1 loup avec un chapeau, 1 dé, la règle du jeu.

Référence : JFIL
Boîte : H26.7 x L26.7 x 5.5 cm
Colis : par 6



5+

6 QUI PREND JUNIOR

Collectionnez le plus de photos de vaches autour du monde !



Cœur de cible : enfants, famille
Mécanisme principal : Pose de cartes, collection



Wolfgang Kramer
Barbara Spelger

Chacun son tour, les joueurs piochent une carte Vache pouvant comporter 1, 2 ou 3 animaux. Ils doivent alors choisir une rangée où poser la carte en ajoutant toujours au moins une nouvelle sorte de vache à la rangée (si toutes les vaches sont déjà présentes sur chaque rangée, le joueur choisit n'importe laquelle pour poser sa carte). C'est quand un joueur pose la 6^e vache différente sur une rangée qu'il peut ramasser toutes les cartes de cette rangée. Quand la pioche est épuisée, le joueur qui a collecté le plus de cartes est déclaré vainqueur !



Contenu : 56 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMJSI
Boîte : H12,5 x L9,4 x 3,3 cm
Colis : par 6



4-7 ans



SYLLABUS



Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : course et vocabulaire



Urtis Šulinskas & Harris Tsagas
Wouter Pasman

Ce matin, au réveil, les 4 copains, Tigre, Panda, Crocodile et Pieuvre ont réalisé qu'ils n'arrivaient plus à se souvenir de leurs rêves. Dommage, car ils étaient remplis de merveilleuses images ! Heureusement, il existe une solution... enfiler leurs tenues d'astronautes et voyager d'image en image à travers le ciel pour reconstituer leurs rêves perdus. Les gentilles étoiles et la lune sont là pour illuminer le chemin et faire scintiller leurs souvenirs disparus !

Observe et nomme l'image sur laquelle se trouve ton astronaute

"Dile !"

"Cro"

"Co"

Déplace-toi d'autant de cases qu'il y a de syllabes dans ce mot



Sois le premier astronaute à récolter tes 5 étoiles et à les apporter à la lune



Contenu : 49 cartes image recto/verso, 1 carte lune recto/verso, 5 grilles du ciel recto/verso, 4 pions astronautes, 1 pion lune, 20 jetons étoiles répartis en 4 couleurs, la règle du jeu.

Référence : GSYB
Boîte : H20,5 x L20,5 x 6 cm
Colis : par 6



7+



MAITRE RENARD



Cœur de cible : tout public, enfants
Mécanisme principal : reconnaissance de forme, toucher, collection



Frédéric Vuagnat
Catell Ruz

L'illustre Maître Renard prend de l'âge et cherche un successeur parmi les intrépides voleurs de la forêt. Voici votre chance de prouver vos compétences de roublard pour prendre sa place. Pour l'impressionner, à vous de compléter des missions et lui rapporter le plus butin de la ferme voisine !

Avec les yeux bandés, reconnaissez des formes par le toucher et complétez les missions demandées ! Chaque tour, trois cartes sont révélées indiquant les animaux recherchés à récupérer dans la boîte le plus vite possible.

La dernière manche ajouter quelques subtilités: les bébés renards rapportent des points supplémentaires, les serpents permettent de voler le butin des autres et le marteau vous permettra de vous défendre ! Et attention à ne pas vous tromper de forme...



Contenu : 4 masques Renard, 8 cartes Mission, 24 pions Butin, 5 pions Ruse, 30 jetons Œufs, la règle du jeu.

Référence : STMAI
Boîte : H25 x L25 x 40 cm
Colis : par 6



4-7
ans

2
4

10min

CARAPATE

Stratégie et coups fourrés sont au programme
dans ce jeu de course évolutif !

Cœur de cible : enfants

Mécanisme principal : jeu de course plein de rebondissements



Corentin LEBRAT et Jonathan FAVRE-GODAL
Wouter Pasman

NOUVEAU



Lancez les dés et choisissez
quel animal vous voulez déplacer.



Méfiez-vous de vos adversaires,
et de leurs coups fourrés.

BOING!

Le premier animal à sortir
du jardin remporte la partie !

Les animaux aiment se
retrouver l'été pour organiser
un grand festin dans le
potager.

Mais une mauvaise surprise
les attend aujourd'hui...

Oh ! Voici le jardinier
mécontent de voir que tout
son potager sert de dîner !

Viiiite, vous feriez mieux de
filer à toute allure !



Contenu : 4 pions Animaux, 9 tuiles, 2 dés,
4 cartes Animaux, 4 objets, la règle du jeu.

Référence : GCAR
Boîte : H17 x L12,8 x 5,3 cm
Colis : par 6



3-7
ans



PLOUF CANARD

A l'eau les canetons !



Cœur de cible : enfant
Mécanisme principal : course coopérative contre le jeu



Luca Bellini et Luca Borsa
Gediminas Akelaitis

Dépêchez-vous d'emmener les canards jusqu'à la mare avant que le soleil ne se cache derrière le nuage ! Lancez le dé à tour de rôle pour les faire avancer, Maman Canard reste toujours devant pour montrer le chemin à ses canetons. Quand tout le monde est arrivé dans l'eau, vous gagnez la partie tous ensemble !

1 Lance le dé pour faire avancer Maman Canard et ses bébés jusqu'à la mare !

2 Le soleil risque de se cacher derrière le nuage, il faut se dépêcher !

3 Quand Maman Canard et ses 3 canetons ont rejoint l'eau : PLOUF ! C'est gagné !



Contenu : 4 canards sur leur socle, 1 dé, 1 boîte plateau de jeu, 12 pièces de chemin, la règle du jeu.

Référence : JPLO
Boîte : H26.7 x L26.7 x P5.5 cm
Colis : par 6



TETAKI

Le jeu de dominos qui invente des animaux !



4-7
ans

2-4
personnes

10 min

Cœur de cible : Enfants
Mécanisme principal : Association de dominos



Grégoire et Jules Largey
Pierre Willot

As-tu déjà croisé un canarpotame ? Ou un renarléon ? Dans le monde enchanteur de TETAKI, les animaux ont des idées sans queue ni tête. A toi d'assembler les vrais animaux pour prendre de jolies photos souvenir ! Clic ! C'est dans la boîte !



1. Choisis et place
correctement tes dominos.



2. Si tu reconstitues
un animal existant, bravo !



3. Encadre-le pour
le prendre en photo !



Contenu : 60 dominos, 32 cadres en carton,
la règle du jeu

Référence : GTET
Boîte : H170x L128 x 53 cm
Colis : par 6



3 421271 199618

8+

2-4

20min

TREETOPIA

Sauvez des arbres de l'extinction
et faites renaître l'espoir en un futur meilleur.



Coeur de cible : Tout public

Mécanisme Principal : Gestion de main, opportunisme et optimisation



Florian Siriex
Laura Bevon

Pour cela, vous devrez extraire des arbres de leur milieu hostile et les replanter dans un sanctuaire en respectant leurs nécessités uniques. Tâchez de regrouper les arbres de même type ou ceux en symbiose pour marquer plus de points d'espoir. La partie se termine immédiatement quand un joueur plante le dernier arbre complétant le sanctuaire. Le joueur qui aura généré le plus d'espoir sera déclaré vainqueur.



1 Sauvez un arbre en péril en faisant en sorte que sa nécessité soit respectée par les 4 arbres de votre jeu.



2 Replantez-le stratégiquement dans le sanctuaire commun pour maximiser vos points.



3 Faites bon usage des précieux jetons Enchantement pour vous aider !



Contenu : livret de règles, 48 cartes Arbre, 12 jetons Enchantement, 6 cartes Symbiose, 90 graines d'espoir

Référence : FUTRE
Boîte : H153 x L108 x 35 cm
Colis : par 6



4+

LE PIQUE-NIQUE DE FACTEUR SOURIS

1-4

15 min

Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Pioche de tuiles



Xavier Violeau
Marianne Dubuc

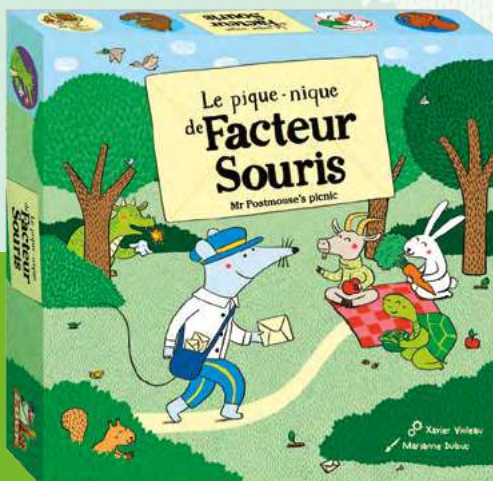
Le facteur Souris a envie d'organiser un goûter pique-nique cet après-midi. Vite, il doit distribuer les invitations aux habitants de la forêt avant la nuit. Mais la pluie menace et elle pourrait l'empêcher de prévenir ses amis... Facteur Souris est un jeu coopératif ! Vous allez devoir construire un chemin à l'aide de tuiles, afin de permettre au Facteur Souris de distribuer les invitations au pique-nique à ses amis de la forêt avant la nuit.

De plus, il vous faudra amener Facteur Souris jusqu'au lieu de pique-nique où il rejoindra sa famille et ses invités. A l'aide des tuiles chemin, construisez un passage à travers la forêt pour Facteur Souris jusqu'au lieu du pique-nique ! Au passage, il faut réussir à distribuer le plus d'invitations possibles.

Si une tuile pluie est piochée, Facteur Souris devra rebrousser chemin pour se mettre à l'abri.

La tuile tente permet de créer un abri et ainsi éviter de rebrousser chemin à Facteur Souris en cas de pluie.

Attention aux tuiles nuit : lorsque le total de 6 est atteint sur le plateau, la partie est finie !



Contenu : 1 plateau central, 48 tuiles, 2 pions personnage en bois, 5 pions personnage en carton, 2 livrets de règles FR/EN

Référence : OKPIQ
Boîte : H20 x L20 x P3,5 cm
Colis : par 6



7+



KÉBLO

Jusqu'à la morsure

Cœur de cible : Tout public; ado adulte

Mécanisme principal : Mémoire, coopération, compter

Éligible au Carrousel



Lena & Günter Burkhardt
ARVI

Tous ensemble, les joueurs comptent de 1 à 20 en donnant chacun un nombre à leur tour.
À chaque manche, Fred la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte ! Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ?



Tous ensemble, les joueurs comptent de 1 à 20, en donnant chacun un nombre à leur tour.

À chaque manche, Fred la chauve-souris vous indique une **nouvelle contrainte** ! Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit ou encore un mot : **réussirez-vous à relever tous ses défis ?**



COCORICO...



Contenu : 20 gemmes, 20 cartes Nombre et 40 cartes Contrainte (46x78mm), la règle du jeu.

Référence : DRKEB
Boîte : H11 x L11 x 3,5 cm
Colis : par 6



8+



LE POKER DES CAFARDS

Un jeu contre le cafard !

Cœur de cible : famille, ado
Mécanisme principal : bluff



Jacques Zeimet
Rolf Vogt

Éligible au
Carrousel



Débarrassez-vous de vos vilaines bestioles en les refillant sournoisement à vos adversaires. Un joueur pose une carte face cachée et nomme une des huit bestioles du jeu. Bluff ou vérité ? Si vous percez à jour votre adversaire, il récupère la carte. Mais si vous vous trompez, la carte finit devant vous. Quatre bestioles de la même espèce collectées et c'est perdu ! Mentir ou ne pas mentir ? Telle est la question !



Contenu : 64 cartes, la règle du jeu.

Référence : DRKPOK
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm
Colis : par 6



6+

2/6

20 min



SALADE DE CAFARDS

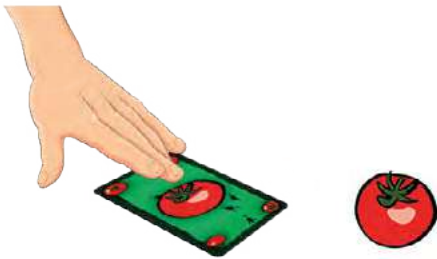
Légumes à volonté !

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : Observation, réflexes



Jacques Zeimet
Rolf Vogt

Pour préparer une curieuse salade, les joueurs posent leurs cartes légumes à tour de rôle. Sitôt la carte posée, le joueur doit vite annoncer le nom du légume. Le problème, c'est qu'il ne faut jamais répéter le même nom que le joueur précédent, quitte à mentir ! Entre vérité et mensonge forcé, évitez de cafouiller !



Les joueurs posent leurs cartes à tour de rôle **en annonçant rapidement** le nom du légume qu'ils ajoutent.



De vilaines règles, comme par exemple celle des cartes « Tabou », assaisonnent copieusement le jeu : **vous serez obligés de mentir !**



Contenu : 112 cartes Légumes,
16 cartes Légumes Tabous, la règle du jeu.

Référence : DRKSAL
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm
Colis : par 6



7+



MITO

Permis de tricher !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : Défausse, triche, observation



Emely & Lukas Brand
Rolf Vogt



Se débarrasser des cartes de sa main et ce par n'importe quel moyen... Une carte cachée dans la manche ? Une autre qui « glisse » sous la table ? Eh oui, ici la triche est autorisée ! Restez discret pour ne pas être « Vu ! » par la gardienne Punaise et réagissez rapidement aux terribles cartes Action posées par vos adversaires.



Contenu : 72 cartes, la règle du jeu.

Référence : DRMIT
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm
Colis : par 6



8+



MAUDITS CRIQUETS

Récolter le plus de points grâce aux cartes Jardin !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : Mise cachée, bluff, collection



Jacques Zeimet
Rolf (ARVi) Vogt

Jouez tous en même temps une carte de Mise pour récupérer les cartes Jardin avec des fruits, des légumes ou des criquets. Si des cartes sont identiques, elles s'annulent. L'As est la carte la plus forte, elle remporte toutes les cartes en jeu. X est la carte la plus faible, elle ne remporte aucune carte. Sauf contre un As ! C'est alors le X qui récupère le Butin. Au bout de 3 cartes légumes identiques dans sa réserve, on récupère 1 jeton Point. Mais si on accumule 3 criquets, tous les légumes sont dévorés ! Le joueur avec le plus de points en fin de partie gagne !



Contenu : 98 cartes, 24 jetons, la règle du jeu.

Référence : DRMAU
Boîte : H11 x L11 x 3,5 cm
Colis : par 6



10+



20 min



CHRONO-MOTS

Ne la jouez pas perso !



Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : Coopération, association d'idée, jeux de lettres



Wilfried & Marie Fort

Faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Utilisez intelligemment les cartes Lettres qui vous donnent la première lettre du mot à utiliser comme indice.
Moins vous utiliserez de cartes Indice, plus vous améliorerez votre score.
Arriverez-vous à battre le record ?!



Contenu : 100 cartes, 1 sablier, la règle du jeu.

Référence : GBCH
Boîte : H11 x L11 x 4 cm
Colis : par 6



DÉTRAK

Le hasard ne fera pas les bons choix à votre place



8+



10 min

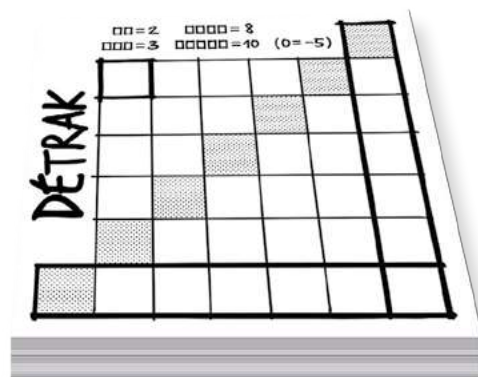
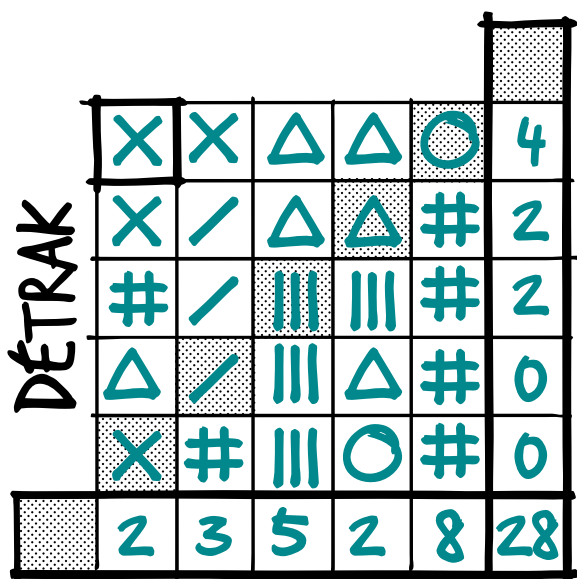


Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : roll & write



Reiner Knizia
Heiko Günther

Le hasard ne fera pas les bons choix à votre place. Lancez les dés et notez les symboles obtenus dans votre grille pour marquer le plus possible de points. Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes, et tenter de créer des suites de 2, 3, 4 ou même 5 symboles identiques. Des règles avancées sont incluses pour les joueurs en quête de nouveaux défis.



- 2 symboles identiques adjacents rapportent **2 points**.
- 3 symboles identiques adjacents rapportent **3 points**.
- 4 symboles identiques adjacents rapportent **8 points**.
- 5 symboles identiques adjacents rapportent **10 points**.

Recharge bloc de score

Référence : GBDR



Contenu : 2 dés spéciaux, 6 crayons, bloc de score, la règle du jeu.

Référence : GBDE
Boîte : H11 x L11 x 3.1 cm
Colis : par 6



7+

2/5

15 min



SNACK ARNAQUE

Le snack à la carte !

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : collection, majorités



Gary Kim
Camille Chaussy

Les joueurs incarnent des rats laveurs globe-trotters, gourmands et un peu voleurs. À leur tour, les joueurs doivent piocher un certain nombre de cartes et choisissent celles qu'ils souhaitent conserver et intégrer à leur collection de 9 cartes. Il faudra faire les bons choix afin de rassembler les spécialités culinaires qui leur permettront de marquer le plus de points en fin de partie.

Mais attention à ce qu'un adversaire ne vienne pas piller votre réserve !



Gare aux rats laveurs qui viennent casser vos majorités !



Sur quels snacks allez-vous parier...

pour optimiser vos 9 emplacements ?



Contenu : 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : GBSN
Boîte : H11 x L11 x 3.5 cm
Colis : par 6



7+



SIMILO HARRY POTTER

Trouvez le personnage secret !

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : déduction, coopération



Hjalmar Hach - Pierluca Zizzi - Martino Chiacchiera
Naïade

NOUVEAU

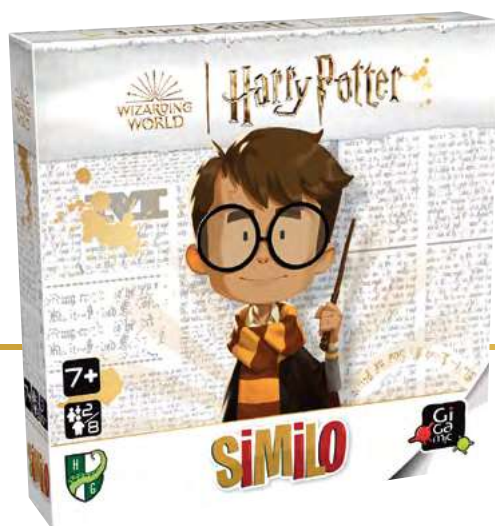
Éligible au
Carrousel

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physique, émotion, métier, idées, caractère...).

Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ce soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.



Contenu :
40 cartes,
la règle du jeu.

Référence : HSHP
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm
Colis : par 6



7+



SIMILO ANIMAUX FANTASTIQUES

Trouvez le personnage secret !

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : déduction, coopération



Hjalmar Hach - Pierluca Zizzi - Martino Chiacchiera
Naiade

Éligible au Carrousel!

TOP

NOUVEAU



LES ANIMAUX FANTASTIQUES

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physique, émotion, métier, idées, caractère...).

Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ce soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.



Contenu :
40 cartes,
Le règle de jeu

Référence : HSAF
Boîte : H11 x L11 x P3,2 cm
Collis : par 6



3 421272 834617

TOP

Éligible au Carrousel



Similo CONTES
Référence : HSC0



UN PERSONNAGE *SECRET* À TROUVER
Exemple : Le petit Chaperon rouge



D'AUTRES PERSONNAGES
SERVENT D'*INDICES*, POUR
MARQUER DES *SIMILITUDES*...
Exemple : Alice (petite fille,
personnage gentil, yeux bleus...)



OU DES *DIFFÉRENCES*.
Exemple : Le Génie
(personnage masculin,
non humain...)

VOUS AVEZ 5 TOURS POUR DÉMASQUER LE PERSONNAGE SECRET. SI VOUS L'ÉLIMINEZ, VOUS AVEZ TOUS PERDU !
SEREZ-VOUS SUR LA MÊME LONGUEUR D'ONDE QUE LE JOUEUR QUI DONNE LES INDICES SANS DIRE UN MOT ?



Similo HISTOIRE
Référence : HSHI



Similo MYTHES
Référence : HSMY



SIMILO

Trouvez le personnage secret !

Éligible au
Carrousel

7+



10 min



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Naïade



Similo ANIMAUX

Référence : HSAN
Colis : par 6



Choisissez ou combinez les 7 univers de la gamme *Similo* : Contes, Mythes, Histoire, Animaux et Animaux sauvages !

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...). Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ce soit le bon. Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.

Contenu de chaque boîte : 35 cartes, la règle du jeu.

Dimension des boîtes : H11 x L11 x P3,5 cm

Colis : par 6



Similo ANIMAUX SAUVAGES

Référence : HSSA



Similo MONSTRES

Référence : HSMO



7+

2/8

20 min



SIMILO : Le Seigneur des Anneaux

Trouvez le personnage secret !

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : déduction, coopération



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Naïade

NOUVEAU

Éligible au Carrousel

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...).

Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ce soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.



Contenu : 40 cartes, la règle du jeu.

Référence : HSSE
Boîte : H11 x L11 x P3,5cm
Colis : par 6



©NLP™ Middle-earth Ent. Lic to New Line. (s23)

TEXTO

Le bon mot, illico-presto !

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : rapidité, jeux de lettre



6+

2/6

10 min

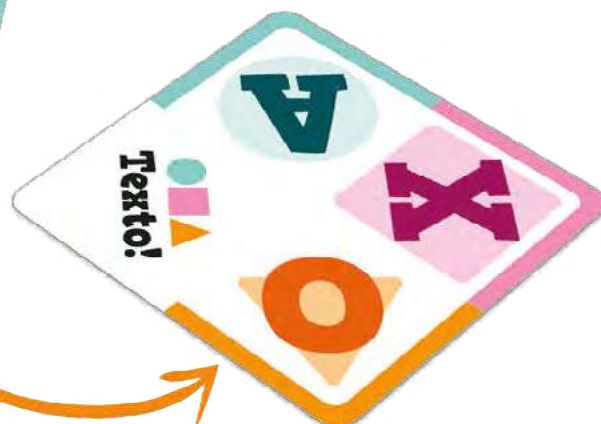


Treo Games Designer
Stéphane Escapa

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

À son tour, chaque joueur **retourne la première carte** de la pioche et la place à côté, face lettres visible.

Une seule de ces 3 lettres correspond à la couleur du thème qui apparaît alors sur la carte supérieure de la pioche.



Ouistiti

Le premier joueur qui annonce un mot commençant par cette lettre et appartenant à cette catégorie **gagne la carte !**



Contenu : 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : JFTE
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm
Colis : par 6



3 421272 400119

8+



TEXTO 2.0

Plus de thèmes pour plus de fun !

Cœur de cible : famille, ado/adulte
Mécanisme principal : rapidité, jeux de lettre



Treo Games Designer
Zongoh

10 nouveaux thèmes originaux qui renouvellent complètement le jeu : petit/léger, musique, gros mots, personnage fictif... *Texto 2.0* est jouable de façon indépendante ou peut être mélangé au jeu de base.



Contenu : 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : JFTE2
Boîte : H11 x L11 x 3.6cm
Colis : par 6



10+

2/5

45 min



Uwe Rosenberg
Björn Pertoft



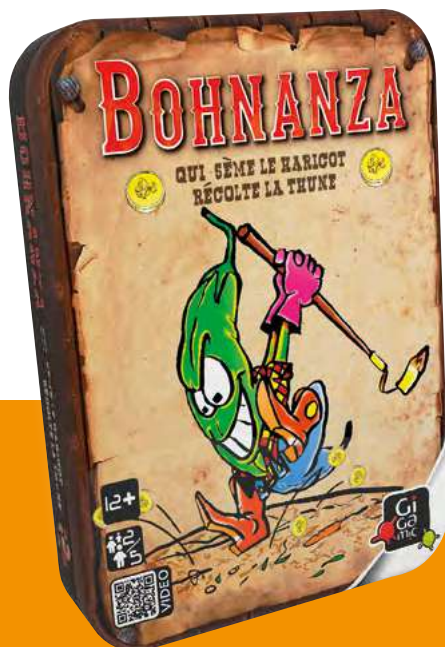
BOHNANZA

Qui sème le Haricot, récolte la Thune

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : négociation, collection, gestion de main

Plantez vos haricots par famille dans les deux champs qui vous sont octroyés et récoltez-les au bon moment pour rentabiliser votre plantation. Mais pour obtenir un maximum de Thunes, il vous faudra aussi troquer et échanger judicieusement vos haricots. Prenez garde à ne pas trop favoriser vos adversaires pendant les phases d'échange et devenez le plus riche cultivateur !



Contenu : 110 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMBOHN
Boîte : H14.7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



10+



CARRO COMBO

Ne restez pas sur le carreau !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : Jeu de pli, gestion de main



Katja Stremmel

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de plis : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres joueurs. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes posées par les joueurs doivent donc se suivre dans leur main. À chacune des 3 manches, le dernier joueur à avoir des cartes perd un jeton. Le premier joueur à ne plus en avoir perd la partie et fait gagner ses adversaires !



Règle d'or :
Ne trie pas vos cartes.

Jouez la meilleure combinaison...



... pour conserver vos jetons jusqu'à la fin !



Contenu : 54 cartes, 15 jetons, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMCAR
Boîte : H14.7 x L11 x 3cm
Colis : par 6



10+

2-4

25min

2 SANS 3

Trois c'est un de trop !



Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : défausse, collection, gestion de main



C .Behre & R .Staupe
O .Freudenreich

À leur tour, les joueurs posent une carte dans l'une des rangées communes en respectant les règles de placement. Si la carte d'un joueur est la 5^e de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes. Puis c'est au tour du joueur suivant, etc. Prendre une carte d'une couleur c'est bien, en prendre deux c'est encore mieux... Mais en prendre trois c'est la cata : les trois cartes sont converties en point négatifs !

Visez juste pour poser vos cartes au bon endroit au bon moment.



Contenu : 98 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMDEU
Boîte : H16x L11,5 x 3,5 cm
Colis : par 6



6+



GANG DE CASTORS

Mémoire, bluff et coups-fourrés

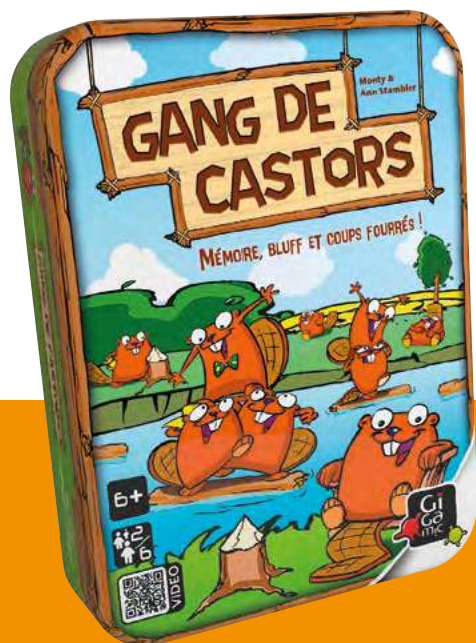
Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : combinaisons, mémoire



Monty & Ann Stambler
Björn Pertoft



Les joueurs ont devant eux, face cachée, quatre cartes d'une certaine valeur : seules deux d'entre elles leur sont dévoilées. À chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action ou échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse. Mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible.



Contenu : 66 cartes, 1 bloc de score, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMGANG
Boîte : H14.7 x L11 x 3cm
Colis : par 6



8+**2/6****20 min**

LAMA

Ne vous faites pas Alpaga !

Cœur de cible : tout public, famille

Mécanisme principal : gestion de main, stop ou encore

Reiner Knizia
Rey Sommerkamp & Barbara Spelger

Vous avez six cartes en main. Lors de votre tour, vous pouvez jouer l'une d'elles, en piocher une ou quitter la manche. Mais attention, vous ne pouvez jouer une carte que si sa valeur est égale ou supérieure à celle sur la défausse. À la fin de la manche, vous devrez récupérer autant de points que la valeur des cartes qu'il vous reste en main. Si l'un de vous atteint 40 points, la partie prend fin. Pour être vainqueur, il faudra avoir le moins de points possible devant vous.

Tenterez-vous le tout pour le tout en piochant toujours plus de cartes, ou abandonnerez-vous la manche en cours pour limiter la casse ?

Un jeu malin, rapide et amusant pour toute la famille.



Contenu : 56 cartes, 70 jetons, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMLAMA
Boîte : H14.8 x L11 x 3cm
Colis : par 6



8+



LAMA : Le jeu de dés

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : stop ou encore, prise de risque

Éligible au
Carrousel



Reiner Knizia
Rey Sommerkamp et Barbara Spelger

Dans Lama, le jeu de dés, avec le bon lancé, vous pourrez vous débarrasser de vos cartes chiffres ou Lama : pour chaque face qui correspond à une carte que vous possédez, vous pouvez la ou les éliminer. Attention à quitter la partie au bon moment, car les cartes qui vous restent vous feront récupérer des jetons points, et le seul moyen de défausser un jeton est de réaliser un lancer triple Lama ! Au bout de quelques manches, le joueur qui dépasse les 40 points met fin à la partie et c'est celui qui a le moins de points qui gagne !



1 Lancez les 3 dés pour éliminer vos cartes.

2 Mais attention, si aucune valeur ne correspond, vous récupérez une carte dans la rangée du Lama !



3 Si c'est impossible, vous devez ramasser toutes les cartes du Lama et la manche s'arrête !



Contenu : 3 dés Lama, 43 cartes, 70 jetons, la règle du jeu.

Référence : AMLAD
Boîte : H13 x L13 x 4 cm
Colis : par 6



8+

2-6

20min

LAMA CADABRA

Un nouveau Lama, encore plus magique !



Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : pose de cartes, chance, opportunisme



Reiner Knizia

Rey Sommerkamp & Barbara Spelger

Le Lamagicien sort de son chapeau de nouveaux tours ! La règle d'or est d'éviter les points négatifs, mais il y a tant d'occasions de "gagner" des jetons, notamment au cours du Lamagic Show, où vous donnez des jetons chaque fois que vous jouez des lamas. Jouez habilement vos cartes spéciales et échangez le plus souvent possible les jetons faibles contre un jeton plus élevé pour mieux vous en débarrasser.

1

Continuez la suite avec vos cartes et activez des effets pour jouer des tours à vos adversaires.



2

Si vous ne pouvez pas jouer, il faudra piocher...



3

...ou quitter la manche. Les cartes qu'il vous reste en main donnent des points négatifs, surtout les Lamas !



Contenu : 60 cartes, 70 jetons, 1 plateau Lamagic Show, la règle du jeu

Référence : AMLAC
Boîte : H16 x L11,5 x P3,5 cm
Colis : par 6



8+

3-7

20min

NON MERCI !

À prendre ou à payer



Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : pari, stop ou encore, collection



Thorsten Gimmler
Zongoh

Jeu subtil pour joueur calculateur !

À votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire « Non merci ! » en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes.



Contenu : 33 cartes, 55 jetons, la règle du jeu, boîte biseau.

Référence : AMBNON
Boîte : H14.7 x L11 x 3.1cm
Colis : par 6



10+

2/4

20 min



LA FIN DES ARTICHAUTS

Un jeu de cartes sans cœur !

Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : deckbuilding débutant



Emma Larkins
Bonnie Pang

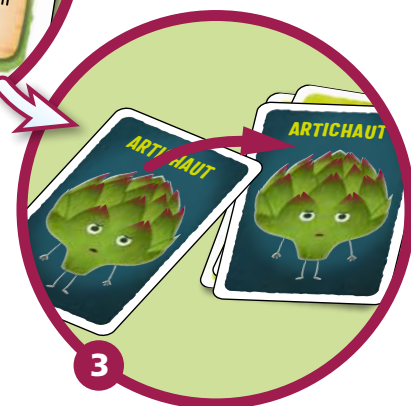
Votre objectif est de vous débarrasser de vos artichauts ! Pour cela, vous devez aller chercher de nouveaux légumes à chaque tour, les intégrer à votre pioche et utiliser leurs effets pour mettre vos artichauts au compost ! Vous gagnez la partie dès que vous parvenez à tirer une main de cartes dépourvue d'artichauts.



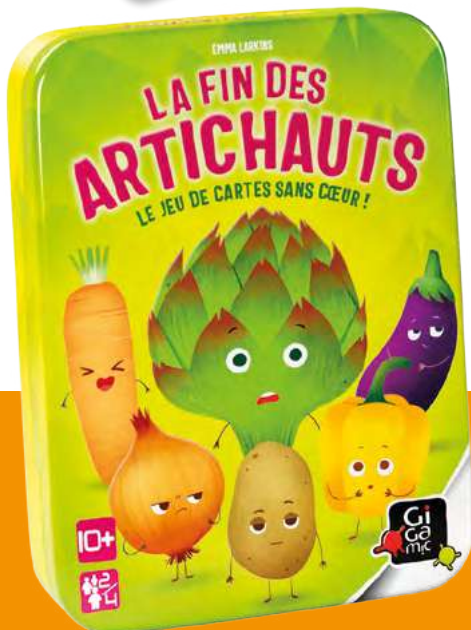
Cultivez des légumes



Utilisez leurs actions...



...et débarrassez-vous des artichauts !



Contenu : 100 cartes Légume, 4 aides de jeu, 6 cartes spéciales « Rhubarbe », la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMART
Boîte : H14.8 x L11 x 3cm
Colis : par 6



8+

2-10

45 min

6 QUI PREND ! Gare aux vacheries !

Éligible au Carrousel

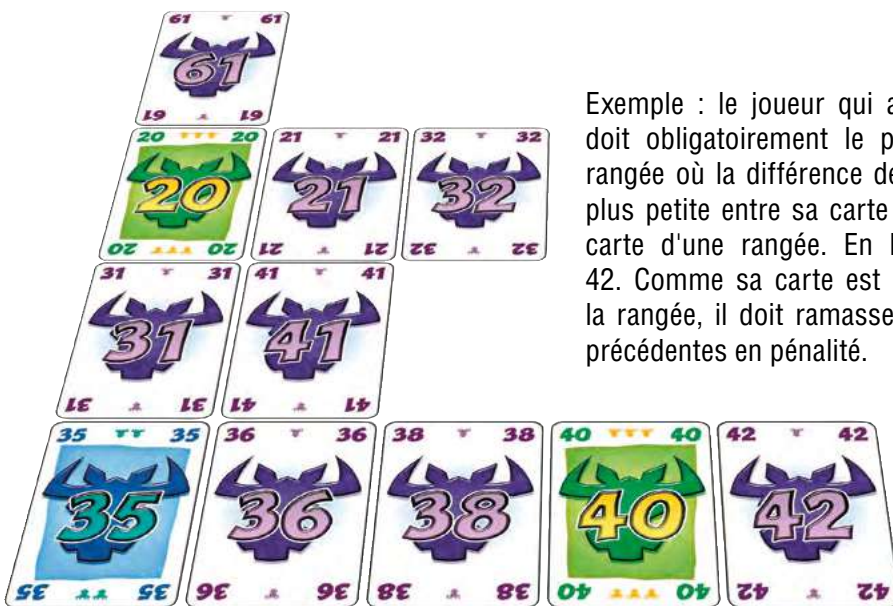
TOP

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : défausse, gestion de main



Wolfgang Kramer
Franz Vohwinkel

Dans ce jeu de défausse déjà culte, il vous faudra placer vos cartes à tête de bœuf dans les différentes rangées sans jamais poser la 6^e ! Les choix de cartes étant secrets et simultanés, il vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir une rangée et ramasser le tas de têtes de bœufs et ses pénalités. Un jeu énormeuhh !



Exemple : le joueur qui a révélé le 44 doit obligatoirement le placer dans la rangée où la différence de valeur est la plus petite entre sa carte et la dernière carte d'une rangée. En l'occurrence le 42. Comme sa carte est la 6^e carte de la rangée, il doit ramasser les 5 cartes précédentes en pénalité.



Le Pion d'Or[®] est une récompense décernée à un jeu de société en fonction du nombre d'exemplaires vendus dans le monde. Pion de Diamant : 3 millions d'exemplaires vendus.

10 cartes supplémentaires viennent ajouter une dose de vacheries et de rebondissements à vos parties du fameux *6 qui prend*. Avec ces nouvelles cartes et deux variantes de règles, les parties seront encore plus pimentées. ATTENTION ! Pour être jouée, cette extension nécessite le jeu de base *6 qui prend* !

Contenu d'un paquet : 10 cartes, la règle du jeu.

Extension 6 QUI PREND ! Énormeuhment drôle !



Référence : AMZES
Boîte : H14,2 x L12,4 x P11,4 cm Colis : 1 x 16



Contenu : 104 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMBSIXQ
Boîte : H16x L11,5 x 3,5 cm Colis : par 6



10+

2
10

45 min



6 QUI SURPREND ! Le même mais en Meuh !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : défausse, gestion de main

Éligible au
Carrousel!

TOP



Wolfgang Kramer
Franz Vohwinkel

Pour fêter ses 25 ans de succès, *6 qui prend* revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score. Ouvrir une cinquième ligne, augmenter sa capacité à 7 ou encore échanger une carte ... autant d'actions qui pourront peut-être vous sauver la mise et vous éviter de prendre ces maudites têtes de bœufs !

1 Les joueurs choisissent une carte de leur main.



2 Tout le monde la révèle en même temps, puis les 4 séries sont complétées.



3 Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série « récolte » les cinq premières... et toutes leurs têtes de bœuf !



Contenu : 132 cartes, 1 bloc de score, la règle du jeu

Référence : AMZIX
Boîte : H 13.1x L13.1 x 4cm
Colis : par 6



10+

2
10

45 min

6 QUI PREND ! ANNIVERSAIRE

Édition spéciale 30 ans !

NOUVEAU

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : poser ses cartes au bon moment



Wolfgang Kramer
Franz Vohwinkel

Depuis 30 ans, les fans de **6 qui prend !** prouvent qu'ils ne sont pas des bêtes à cornes. Cette édition anniversaire propose le jeu de base bien connu ainsi qu'une toute nouvelle variante coopérative : affrontez le bœuf et faites-lui perdre des points à l'aide des cartes spéciales. Êtes-vous de taille à le battre ? Découvrez aussi quatre cartes spéciales supplémentaires, imaginées par les fans de **6 qui prend !**, pour encore plus de variété dans le jeu.



Choisissez
une carte de
votre main.

1



2

Dévoilez-la
tous ensemble.



3

Posez votre carte selon les
contraintes en évitant
qu'elle soit la 6^e de la rangée.



Contenu : 133 cartes de jeu, 1 plateau Bœuf, 1 bloc,
1 crayon, 1 élastique **6 qui prend !**, la règle du jeu.

Référence : AAMSIXQ
Boîte : H15,9 x L11,8 x P4,4 cm
Colis : par 6



3 421272 888115

8+

3
10

30 min



SABOTEUR

Une véritable pépite !

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : rôles secrets, exploration

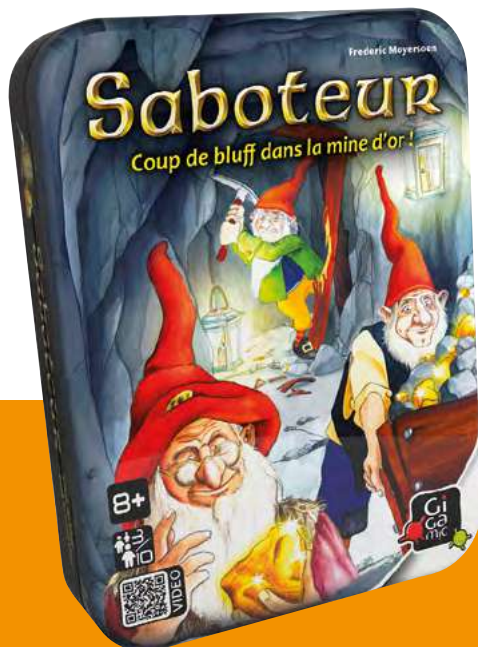
TOP

Éligible au Carrousel



Frederic Moyersoen
Andrea Boeckhoff

De fourbes saboteurs entravent la prospection des mineurs pour rafler les pépites. Mais qui sont-ils parmi les joueurs ? Quel que soit votre rôle, construisez vos chemins et jouez astucieusement vos cartes Action pour remporter le butin. Entre stratégie, bluff et complicité, le suspense reste entier jusqu'au dénouement !



Contenu : 110 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMSABO
Boîte : H14.7 x L11 x 3cm
Colis : par 6



3 421272 100538

8+



SABOTEUR : LE DUEL

Tout le plaisir de *Saboteur* en tête à tête.

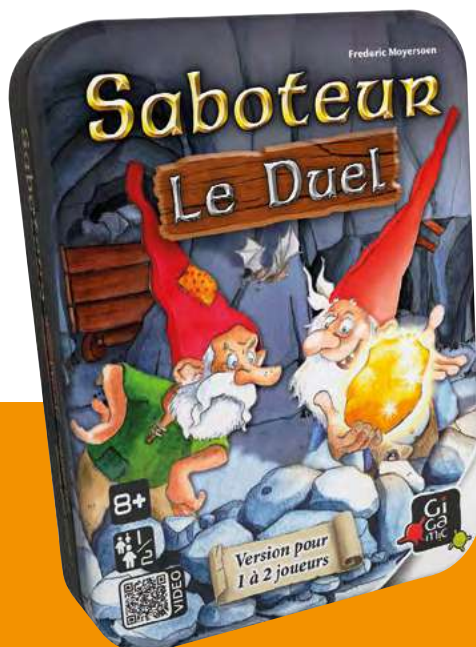
Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : exploration, opportunisme



Frederic Moyersoen
Andrea Boeckhoff

Les joueurs construisent ensemble un chemin vers les pépites d'or tout en essayant d'être celui qui en récoltera le plus. Le nain le plus fourbe et le plus perspicace aura plus de chance de devenir le roi des souterrains. Portes secrètes, outils cassés, éboulement...tous les mauvais coups sont permis ! Et si vous ne pouvez pas mettre la main sur un deuxième nain, vous pouvez toujours tenter votre chance en solo. Serez-vous en mesure d'éviter tous les obstacles et de construire le tunnel le plus intéressant pour votre nain ?



Contenu : 74 cartes, 8 jetons Compteur, 2 jetons Clef, 2 tuiles Nain, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMSLD
Boîte : H14.7 x L11 x 3cm
Colis : par 6



8+

2
12

30 min

SABOTEUR : Les mineurs contre-attaquent

Fourberies dans les galeries...

Éligible au
Carrousel

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : rôles secrets, exploration



Frederic Moyersoen
Andrea Boekhoff

Cette version reprend le jeu de base et une extension qui vous permet de jouer de 2 à 12 joueurs ! Dorénavant, les chercheurs d'or se divisent en deux équipes, les bleus et les verts, et de nouveaux rôles secrets ainsi que de nouvelles cartes Action sont disponibles. Alors accrochez-vous à vos pioches, rebondissements et coups fourrés garantis !



Contenu : 44 cartes Chemin, 27 cartes Action, 28 cartes Or, 7 Chercheurs d'or, 4 Saboteurs, la règle du jeu.
Extension : 32 pépites d'or, 30 cartes Chemin, 21 cartes Action, 15 cartes Rôles, la règle du jeu.

Référence : AMMIN2
Boîte : H13 x L13 x 4cm
Colis : par 6



3 421272 122028

10+

2/8

45 min



SABOTEUR : La mine se rebelle

Sauve qui peut, et sauvez l'or aussi !

NOUVEAU

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : rôles secrets, exploration



Frédéric Moyersoen
Alexander Jung

Vous (et vos amis Nains) venez de trouver quelques pépites d'or quand la terre commence à trembler. De l'eau envahit alors la grotte, vous devez fuir ! Mais vous commencez à réaliser que certains nains de votre clan n'ont pas l'air loyaux, ils travaillent peut-être même pour le clan adverse ! Sauvez l'or, sinon tout sera perdu...

1 Trouvez des chemins

2 Déplacez les Nains (et récupérez de l'or)

3 Atteignez la sortie



Contenu : 53 cartes Chemin, 29 cartes Action, 1 carte Entrée, 4 cartes Sortie/Issue, 10 cartes Rôle secret, 2 cartes aide de jeu/ Résumé, la règle du jeu.

Référence : AMSREB
Boîte : H13 x L13 x 4 cm
Colis : par 6



8+

2
12

45 min

SABOTEUR ANNIVERSAIRE

Édition spéciale 20 ans !

NOUVEAU

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : rôle secret, exploration



Frederic Moyersoen
Andrea Boeckhoff

Soudain, les lumières de la mine s'éteignent. Un saboteur a encore frappé !
Les actions les plus sombres sont destinées à vous empêcher de mettre la main sur les précieuses richesses.
Qui joue contre vous dans les mines d'or ? Ce n'est qu'à la fin que vous découvrirez le rôle de chacun...
Découvrez dans cette édition anniversaire des mini-extensions et des cartes des Championnats du monde qui vous apporteront de nouveaux défis !



Contenu : 210 cartes à jouer, 1 carte postale avec 2 mini extensions, 2 jetons Nain, 33 Pépites d'or, 1 élastique, la règle du jeu.

Référence : AAMSAB
Boîte : H15,9 x L11,8 x P5,5 cm
Colis : par 6



10+



20 min



KONTOUR

1 concept, 15 traits, 30 secondes

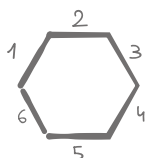


Cœur de cible : ambiance
Mécanisme principal : dessin minimaliste



Ignacio Sanchez Usera
Jonathan Aucomte

Les joueurs vont tenter de faire deviner un mot aux autres, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir !
Faites preuve d'imagination et d'un esprit de simplification pour remporter la victoire.

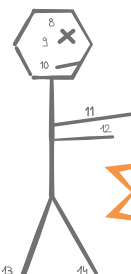


Un ballon ?



Un panneau ?

Une sucette ?



Un zombie !



Contenu : 72 cartes, 1 bloc de papier à dessin, 1 crayon, 1 sablier, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : GMKO
Boîte : H14.9 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



PAPAYOO

Un jeu qui a de drôles d'atouts !

Cœur de cible : famille, adulte
Mécanisme principal : jeu de plis

TOP

Éligible au
Carrousel

7+



GB Team

Dans ce jeu de plis aux cinq couleurs, il ne faut surtout pas marquer de points ! Pour ce faire, évitez de remporter des plis mais surtout de ramasser les Payoos et le maudit Papayoo, ce 7 dont la couleur est déterminée au hasard à chaque début de manche.



Distribuez les cartes en fonction du nombre de joueurs et déterminez la couleur du **Papayoo** pour cette manche en lançant le dé.

1

Élaborez votre jeu : avant de commencer, écartez certaines de vos cartes et donnez les à votre voisin de droite. Mais méfiez-vous du généreux donateur à votre gauche.

2

À votre tour, jouez vos cartes dans la couleur demandée... mais évitez de remporter le pli. Et surtout, SURTOUT, ne ramassez pas le **Papayoo** !

3

Contenu : 1 dé à 8 faces, 60 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : GMPA
Boîte : H14.8 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



8+

2
10

30 min



PANIC LAB

Panique au labo !



Cœur de cible : famille, ado/adulte
Mécanisme principal : observation, rapidité



Dominique Ehrhard
Maxim Cyr

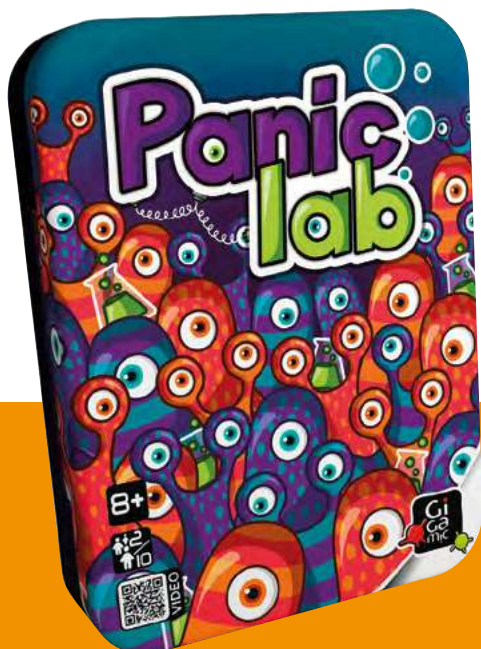
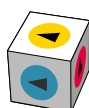
De curieuses amibes se sont échappées du laboratoire : saurez-vous les rattraper ? Grâce aux dés spéciaux et à votre sens de la logique, désignez la bonne amibe avant vos adversaires et remportez un jeton. Mais attention car les amibes sont malignes et peuvent se cacher dans les grilles d'aération et même muter. Réfléchissez vite mais gare à la surchauffe des neurones !



Les trois dés ci-dessous, désignent l'amibe qui se trouve ci-contre.



Le dé ci-dessous indique depuis quel laboratoire (ci-contre) l'amibe s'est échappée et dans quel sens (flèche noire).



Contenu : 25 tuiles illustrées, 4 dés spéciaux, 30 jetons, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : GMPL
Boîte : H14.7 x L11 x 3.2cm
Colis : par 6



3 421271 400738

8+



YOGI

Le jeu tordant des poses tordues !



Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : agilité, dextérité



Behrooz 'Bez' Shahriari
Simon Caruso

Le jeu tordant des poses tordues !

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques.

À leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple, « un doigt touche le nez », « le coude gauche au-dessus de l'épaule », « les deux mains doivent se toucher » ou « cette carte sur votre tête ». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. À la fin il n'en restera qu'un !



Contenu : 54 cartes tout terrain, 2 porte-cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : GMYO
Boîte : H14.7 x L11 x 3.2cm
Colis : par 6



3 421271 415510

8+

QWINTO

Pas de temps mort, juste du fun !



Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : roll & write



Uwe Rapp & Bernhard Lach
Oliver & Sandra Freudenreich

Dans *Qwinto*, tous les lancers profitent à tous les joueurs, mais chacun s'en sert à sa manière pour compléter sa propre fiche de score.

À son tour, l'un des joueurs lance au choix un, deux ou trois dés. Tout le monde peut alors inscrire le total obtenu dans une rangée dont la couleur est identique à celle de l'un des dés lancés. Mais attention à bien respecter les deux règles d'or : dans les rangées, les nombres doivent respecter un ordre de valeur croissant de gauche à droite. Et aucun nombre ne doit apparaître deux fois : ni dans les rangées, ni dans les colonnes ! Dès qu'un joueur a complété deux rangées, la partie prend fin et on procède au décompte des points.

Un jeu simple et rapide qui vous demandera de bien peser chacune de vos décisions !



QWINTO RECHARGE

Référence : JNWR
Boîte : H12 x L7.5 x 1.6cm
Colis : par 24
Contenu :
1 bloc de 160 fiches de scores.



3 421272 114221

Contenu : 3 dés, 4 crayons, 1 bloc de score, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JNQW
Boîte : H14.7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



3 421272 114214

8+

2/5

15 min



QWIXX

Génialement simple, simplement génial !

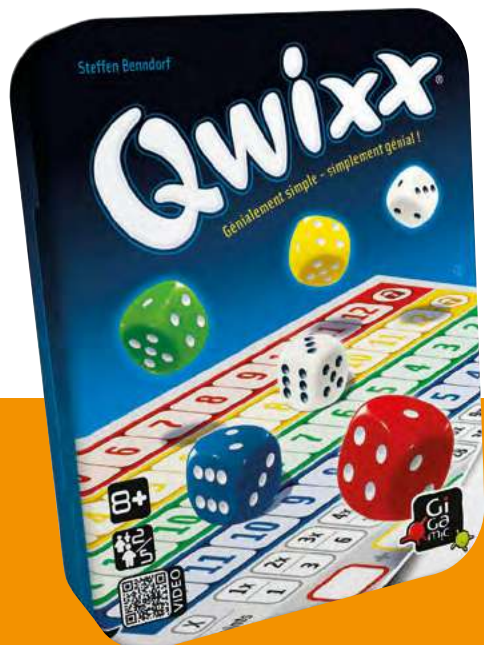


Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : roll & write



Steffen Benndorf
Oliver & Sandra Freudenreich

Avec *Qwixx*, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé, impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !



QWIXX BONUS

Référence : JNQB
Contenu :
160 fiches



3 421272 933310



QWIXX RECHARGE

Référence : JNQR
Boîte : H12.1 x L7.6 x 2.4cm
Colis : par 6
Contenu :
3 blocs de 80 fiches de scores.



3 421272 110438

Contenu : 6 dés, 1 bloc de score, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JNQX
Boîte : H14.7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



3 421272 110421

8+

2/6

20 min



SALADE 2 POINTS

Salade, tomate, oignons chef !

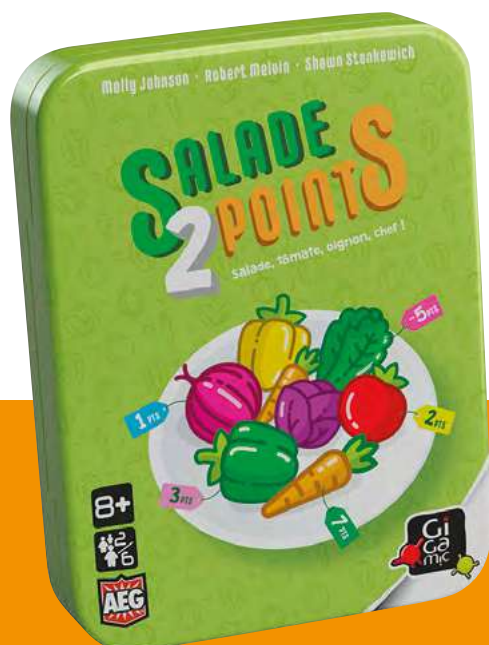


Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : collection, optimisation



Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich
Dylan Mangini

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.



Contenu : 108 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JSAL
Boîte : H14.8 x L11.1x 3.2cm
Colis : par 6



6+



SET

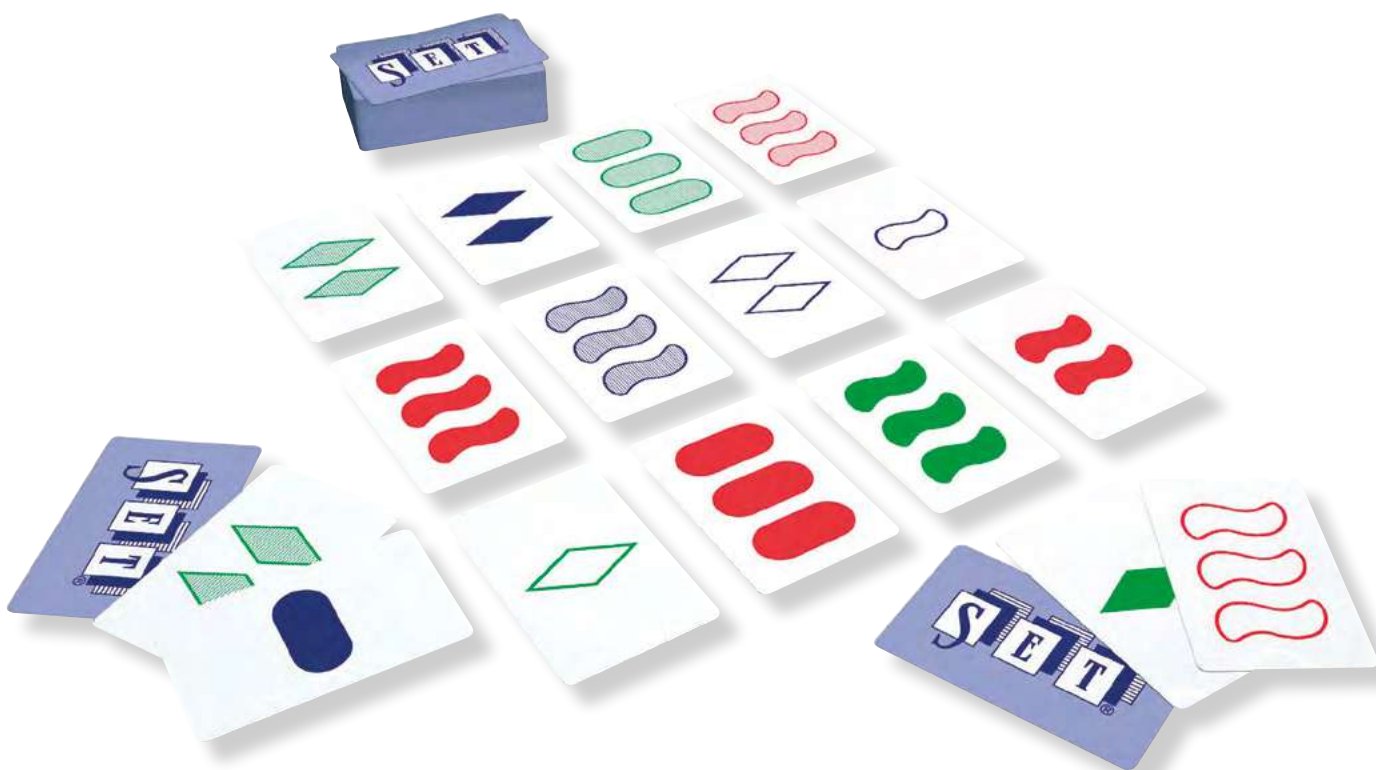
La preuve par trois

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : observation, rapidité



Marsha Falco

Chaque carte présente des symboles qui combinent quatre caractéristiques: un Set est un ensemble de trois cartes dont chacune des caractéristiques est soit totalement différente, soit totalement identique. Au milieu des cartes exposées sur la table, soyez le plus rapide à identifier des Sets : le plus fin des observateurs remportera la partie. *Set* est un jeu de logique terriblement prenant !



Contenu : 81 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JSET
Boîte : H14.7 x L11x 3cm
Colis : par 6



8+



LES 5 ROIS

La révolution du *Rami*

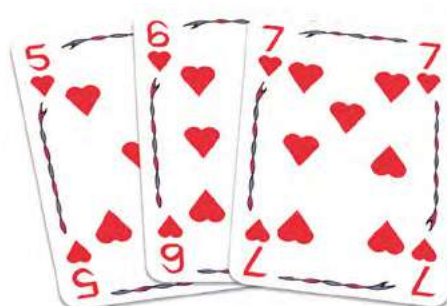
Cœur de cible : adulte, senior
Mécanisme principal : jeu de plis



Marsha Falco



Les 5 rois est un jeu de cartes inspiré du *Rami* avec 5 couleurs et une bonne dose de malice en plus ! Les 5 couleurs : pique, coeur, carreau, trèfle, étoile permettent de faciliter l'arrangement de votre main en suite ou en famille. Au fur et à mesure des manches, les joueurs joueront avec une carte de plus et le joker changera en fonction : si le tour est joué avec 5 cartes, le joker pour cette manche sera le 5... Faites les bonnes combinaisons pour vous débarrasser en premier de vos cartes et marquer manche après manche le moins de points possible. Un jeu universel et simple pour lequel on enchaîne les parties avec plaisir !



Contenu : 116 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JSRO
Boîte : H14.7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



8+

2-6

20min

HILO

Vous aurez sans cesse envie d'y rejouer !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : prise de risque, gestion de cartes



Eilif Svensson & Knut Strømfors

TOP

Éligible au Carrousel

Remplacez le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles dans votre grille ou supprimez des rangées entières de même couleur. Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la partie. Dès que l'un des joueurs a retourné toutes ses cartes, la manche se termine.

- Formez votre grille de 3 x 3 cartes. Retournez-en 2 au choix.



- À votre tour, choisissez de **prendre la carte** au-dessus de la défausse ou bien **piochez**.



3

Faites les bons choix pour diminuer vos points et **réaliser des rangées de couleur** afin de supprimer des cartes !



Contenu : 104 cartes, la règle du jeu, boîte biseau.

Référence : SCBHIL
Boîte : H14,7 x L11 x P11 cm
Colis : par 6



3 421277 806411

8+



STUPIDE VAUTOUR

Le vautour est de retour !

Cœur de cible : famille, ado/adulte
Mécanisme principal : prévoir ce que vont jouer les autres



Alex Randolph
Marek Blaha



Au départ, les joueurs ont tous les mêmes cartes en main. À chaque tour, un Suricate (valeur positive) ou un Vautour (valeur négative) est mis en jeu. Tous les joueurs posent alors une carte de leur main, face cachée, puis la retournent simultanément. Pour gagner des points, ou éviter d'en perdre, il faudra avoir joué la carte la plus élevée. Mais attention, quand deux joueurs ou plus posent une carte de même valeur, ces cartes sont immédiatement défaussées... pour le plus grand bonheur de leurs adversaires ! Il s'agit donc d'essayer de deviner quelle carte vos adversaires vont poser.



Alex



Chloé



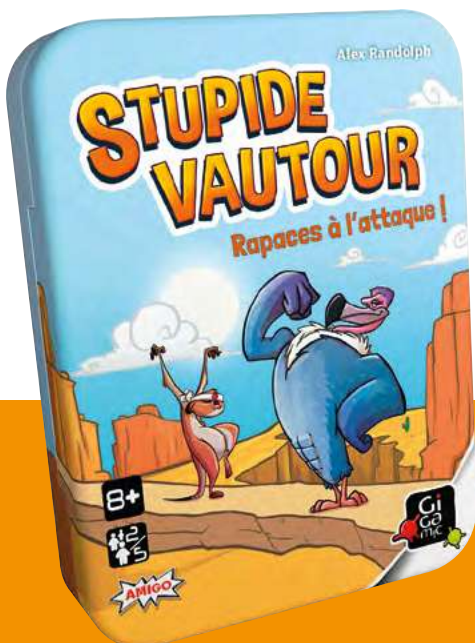
Camille



Léo

Exemple :

Camille et Alex ont joué tous les deux le 14, carte la plus élevée. Cette valeur est donc annulée et c'est Chloé, seconde valeur la plus forte, qui remporte le Suricate +7



Contenu : 90 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : AMSTU
Boîte : H14.7 x L11 x 3.1cm
Colis : par 6



8+



CHILI DICE

Le Yam's version épicée !



Cœur de cible : tout public, ado-adulte
Mécanisme principal : roll & write, prise de risque

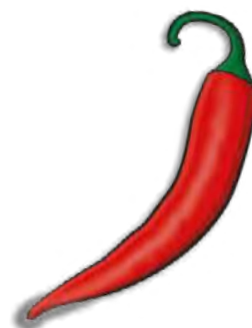


Andy Daniel
Barbara Spelger

Chili Dice comprend un ensemble de six dés à six faces. Mais ces dés sont particuliers : une de leurs faces est rouge au lieu de blanche.

Lors d'un tour, vous lancez tous les dés, mettez de côté ceux que vous souhaitez. C'est alors que les faces rouges apportent un piment inattendu.

Une face rouge vous permet de pivoter ce même dé sur la face de votre choix. Toutefois si vous décidez de garder une face rouge, elle pourra vous apporter un grand nombre de points... non sans prendre quelques risques ! Car vous n'avez pas de limite de lancers, si ce n'est les 30 tentatives pour toute la partie. La tentation est alors grande de faire un maximum de points !



Contenu : 6 dés spéciaux, 1 bloc de score, 4 aides de jeu, la règle du jeu.

Référence : AMZCD
Boîte : H13.3 x L13.3 x 4.2 cm
Colis : par 6



8+

2-8

30min

LOBO 77

Qui va trinquer ?



Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : calcul mental, gestion de main

 Olivier Freudenreich

Chaque joueur possède le même nombre de jetons et doit éviter d'en perdre. Posez une carte de votre main sur la pile commune et procédez au calcul. Si le résultat est un doublé (11, 22, 33, etc...) vous perdez un de vos précieux jetons. Quand le total dépasse 77, la manche se termine et le joueur fautif perd un jeton. Au milieu de tous ces chiffres, des cartes spéciales seront là pour vous aider... ou vous couler !



Contenu : 32 cartes Nombre, 24 cartes Spéciales, 24 Jetons, la règle du jeu.

Référence : AMBLOBO
Boîte : H16x L11,5 x 3,5 cm
Colis : par 6



8+



MILLE SABORDS

Le trésor se gagne aux dés



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : combinaison de dés, stop ou encore



Haim Shafir
Jose Pardo

À l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser les meilleures combinaisons de dés et remportez un maximum de points. Mais gare aux maudites têtes de mort ou vous perdrez tout. Un jeu de dés à réserver aux pirates les plus téméraires.

1. Révélez une carte puis lancez les dés

2. Vous pouvez vous arrêter ou les relancer

3. Mais attention : 3 têtes de mort et vous perdez l'intégralité de votre butin !



Contenu : 8 dés Corsaire, 35 cartes Pirate, 5 cartes Résumé, la règle du jeu.

Référence : AMZMI
Boîte : H13.1 x L13.1 x 4.2 cm
Colis : par 6



8+



CANARDAGE

Il ne peut en rester coin !



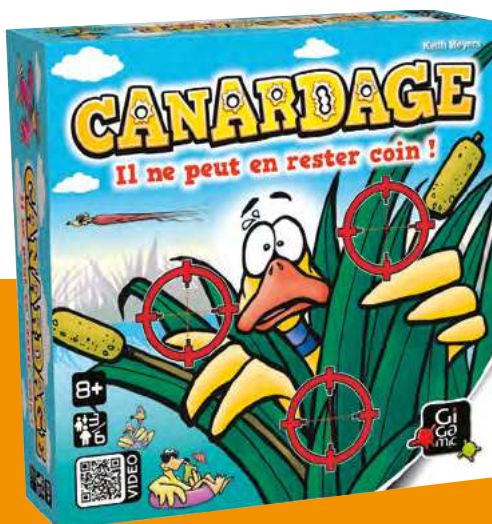
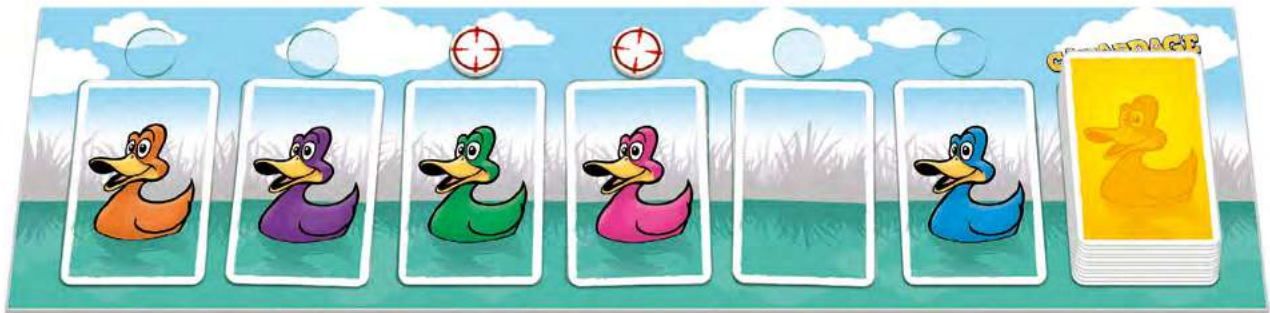
Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : gestion de main, survie



Keith Meyers
Randy Martinez

D'innocents canards barbotent en file indienne, mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... À chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abris et canardez les volatiles adversaires car le dernier survivant sera le gagnant !

Le petit plus savoureux ? Même si vous n'avez plus de canard en jeu, vous pouvez encore tirer sur vos adversaires. La vengeance est un plat qui se mange froid !



Contenu : 41 cartes Canards et Etangs, 52 cartes Action, 6 marqueurs Cibles, 1 plateau, la règle du jeu.

Référence : GBCA
Boîte : H12.9 x L12.9 x 4cm
Colis : par 6



8+



RÈGLEMENT DE CONTES

Un pour tous et tous contre un !



Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : double-guessing, programmation, asymétrie



Matthew Greenleaf
Barbara Lucas

Les héros de nos contes préférés ont décidé de construire un village pour y vivre heureux ! Mais c'était sans compter sur un dragon tranquillement installé dans le château abandonné voisin. Ce dernier voit d'un mauvais œil ces envahisseurs qui lorgnent ses précieux trésors.

Un joueur joue le rôle du Dragon, tandis que tous les autres jouent les héros. Bien que le pouvoir du Dragon soit absolu, il ne peut être qu'à un endroit à la fois. Les Héros essaient de piller le verger, l'armurerie et le trésor du Dragon ou de construire des maisons dans leur village pendant que le Dragon essaie furieusement de les arrêter. Si les héros parviennent à épuiser 2 des 3 ressources du dragon ou à construire suffisamment de maisons avant la fin des 10 tours, ils gagnent. Le dragon gagne s'il parvient à faire fuir assez de Héros ou à les empêcher de construire suffisamment de maisons.



Répartissez-vous les rôles : dragon ou héros ?



À chaque tour, les Héros choisissent quel **Lieu** ils souhaitent **piller...** avant de révéler leur choix.



De son côté, le Dragon cherche à **anticiper les mouvements** des Héros afin de les repousser !

Contenu : 1 plateau de jeu, 33 cartes (Dragon, Héros, Lieux), 40 jetons en bois (Pomme, Bouclier, Trésor, Maison, Flamme, Sablier), la règle du jeu.

Référence : GBRE
Boîte : H13 x L13x 4 cm
Colis : par 6



6+



20 min



BAZAR BIZARRE 2.0

C'est le retour du Bazar

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet
Gabriela Silveira

Un même principe diabolique pour ce deuxième opus qui se joue seul ou combiné à *Bazar Bizarre*. Mais attention, car une grenouille bavarde vient semer la zizanie : quand elle apparaît, il vous faudra nommer l'objet qui apparaît à l'identique sur la carte... Mais si rien ne correspond, c'est dans une autre langue qu'il faudra l'annoncer ! Et pour les plus audacieux, des variantes sont encore là pour renouveler le challenge.

Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !



Si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !

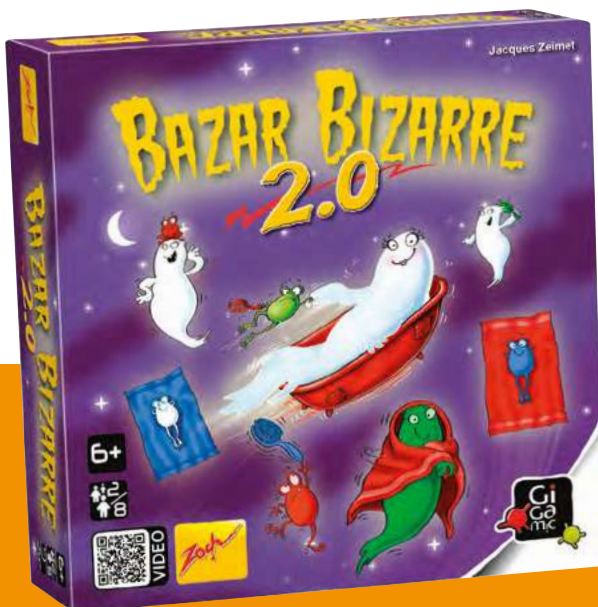


Exemple : la figurine de la baignoire n'est pas bleue et la serviette n'est pas blanche. Il faut donc attraper la figurine qui n'est ni une baignoire, ni une serviette, ni bleue, ni blanche : c'est donc la grenouille verte !



+ = 3 jeux

Bazar Bizarre Bazar Bizarre 2.0



Contenu : 5 figurines en bois ou tissu, 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : ZOBA2
Boîte : H13 x L13 x P4 cm
Colis : par 6



6+

BAZAR BIZARRE

Réservé aux joueurs vifs comme l'éclair

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet
Gabriela Silveira



Rejoignez les nombreux joueurs déjà accros à la folle logique de *Bazar Bizarre*. Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la ! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur ! Un jeu de réflexes et de logique très prenant et pas aussi simple qu'il n'y paraît !



- ① Si, sur la carte, apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !
- ② Si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !

Ex : la figurine du fantôme n'est pas bleue et la figurine de la souris n'est pas rouge. Il faut donc attraper la figurine qui n'est ni une souris, ni un fantôme, ni rouge, ni bleue : c'est la bouteille verte !



Contenu : 5 figurines en bois, 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : ZOBAZ
Boîte : H13 x L13 x P4 cm
Colis : par 6



6+

2/8

30 min



BAZAR BIZARRE ULTIME

Encore plus diabolique !

Cœur de cible : famille, ado
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet
Gabriela Silveira

Retrouvez le principe de base des célèbres *Bazar Bizarre* et ajoutez-y une bonne dose de « bizarrerie » avec neuf figurines et trois illustrations par carte. Et si une horloge et le fantôme apparaissent, il faut vite annoncer l'heure ! Au milieu de ce grand bazar, une erreur est si vite arrivée... Pour les plus téméraires, de redoutables variantes sont là pour troubler davantage vos esprits.



Dès qu'une carte est retournée soyez le premier à attraper le bon objet :



Si, sur la carte, apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !



Par contre, si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !



11h55!

Si le fantôme et l'horloge sont représentés sur la carte, les joueurs ne doivent plus attraper de figurine mais annoncer l'heure indiquée sur l'horloge.



Contenu : 9 figurines en bois, 63 cartes, la règle du jeu.

Référence : ZOBBU
Boîte : H20 x L20 x P5cm
Colis : par 6



3 421272 106035

10+

4
20

30 min



MEUHTE

Ne faites pas vache à part !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : majorité, questions



Dan Penn & Rich Coombes

Tous les joueurs, y compris vous, répondent secrètement à la question. Si votre réponse fait partie de la majorité, vous remportez un point vache.

Attention ! Si votre réponse est différente de celle des autres, vous êtes déclaré intrus, et vous recevez la vache rose. Il faudra alors vous en débarrasser pour espérer remporter la partie.

1 LISEZ À VOIX HAUTE



2 ÉCRIVEZ VOS RÉPONSES



3 RÉVÉLEZ VOS RÉPONSES



Contenu : 80 cartes question, 62 jetons Point Vache, 2 blocs Réponse, 1 vache rose, la règle du jeu.

Référence : JBME
Boîte : H16 x L13 x 4.6 cm
Colis : par 6



3 421272 832415

7+



PITCH OUT

Entrez dans l'arène

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : pichenette, habileté, pouvoirs



Adrien Charles
Laurent Nicolas

Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontent afin de s'emparer des Monts Éternels. Après une énième bataille, les grands sages comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang. Ils décidèrent que les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence. Une arène fut alors sculptée, accueillant les Capitaines et leurs pitchers. Ils s'y disputeraient dorénavant la victoire.

Dans *Pitch Out*, vous menez une équipe de 5 pitchers à la victoire. Les joueurs jouent à tour de rôle contre l'un des pions de leur équipe. Dès qu'un pion quitte le terrain de jeu, il est éliminé. Un joueur perd la partie si son capitaine quitte le terrain ou s'il est seul. En plus de la pichenette, chaque pion a un pouvoir d'activation. Un match se joue en deux tours gagnants.

Allez-vous choisir de jouer avec les Hoods, une nation tribale brutale capable de faire de la vieille magie puissante ? Ou les Citoyens, une nation fière d'une longue expérience militaire ?



Contenu : 16 pions, 18 jetons personnages, 5 obstacles, la règle du jeu, 1 sac de transport.

Référence :JJPO
Boîte : H18 x L21.2x 7.9cm
Colis : par 6



10+

3
12

20 min



GALÈRAPAGOS

Coopérer pour lutter mais trahir pour gagner !



Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel
Mécanisme principal : négociation, semi-coopération



Laurence & Philippe Gamelin
Jonathan Aucomte

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...



À chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie...



Contenu : 1 plateau de jeu, 3 marqueurs en bois, 92 cartes, 6 boules en bois, 1 sac, la règle du jeu.

Référence : GFGA
Boîte : H20 x L14,5 x P6,7 cm
Colis : par 6



3 421271 815211

GALÈRAPAGOS ils ne sont plus seuls !

Extension tribu et personnages.

Dans cette extension pour *Galèrapagos*, chaque joueur incarnera un personnage avec des « compétences » spécifiques qui pourront aider le groupe... ou pas ! De nouveaux objets seront disponibles dans l'épave, mais surtout il va falloir composer avec les Autres, une tribu d'anciens naufragés qui risquent de vous donner du fil à retordre... mais ils ne sont peut-être pas si méchants, au fond !



Contenu : 1 plateau de jeu, 3 marqueurs en bois, 92 cartes, 6 boules en bois, 1 sac, la règle du jeu

Référence : GEGA
Boîte : H8,2 x L12,2 x P2,8 cm
Colis : par 24



3 421274 818615

8+



Romi Rami

NOUVEAU

Cœur de cible : prise de risques, Rami, collection
Mécanisme principal : Tout public

Éligible au
Carrousel



Antoine Lefebvre
Fanny Saulnier

Découvrez une variante originale du Rami/Rummy pour toute la famille !
Faites un maximum de points en optimisant les combinaisons requises pour remplir les Contrats
avec les Couleurs Bonus.
Gardez un œil sur les Trophées et utilisez votre Joker au bon moment pour prendre la première place du podium!



Contenu : 130 cartes format bridge (38 cartes
contrats - 92 cartes valeurs) 4 jetons trophées
recto-verso 4 jetons joker La règles du jeu

Référence : RARO
Boîte : H13,8 x L10 x 4,2 cm
Colis : par 6



0 832665 000411

12+



45 min

À LA CROISÉE DES CHEMINS - DYSTOPIE

La fin du monde est proche

Cœur de cible : Joueurs occasionnels

Mécanisme principal : improvisation, imagination, narration



Diego Burgos & Margarita Pino
Dmitry Vishnevsky

La fin du monde est proche. La civilisation humaine est en ruines, et ceux qui ont survécu cherchent le chef qui saura les guider pour faire face aux défis que l'humanité doit affronter dans ce nouveau monde.

Plongez-vous dans les nombreux scénarios post-apocalyptiques de *À la Croisée des Chemins : Dystopie* et persuadez les autres survivants que les solutions de survie que vous proposez pour faire face aux défis qui vous attendent sont les meilleures. Êtes-vous prêt à emmener les vôtres vers la victoire ?



Contenu : 30 cartes Question, 10 cartes Scénario, 30 cartes Évènements, 10 jetons Faction (capsules), 30 jetons de vote (goupilles canettes), 1 boîte de vote, 1 décapsuleur (marqueur 1er joueur), 1 sablier de 45 secondes, la règle du jeu.

Référence : JCRD
Boîte : H23 x L16 x 4.5cm
Colis : par 6



8+



WAZABI

Un jeu qui arrache !



Cœur de cible : grand public, ado
Mécanisme principal : lancer de dé, gestion de main



Guilhem Debricon
Jonathan Aucomte

Un seul but : se débarrasser de tous ses dés.

Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile! Lancez les dés et selon le tirage, donnez des dés à vos adversaires, piochez des cartes et posez de machiavéliques cartes Action.

Wazabi est un jeu très simple mêlant hasard et tactique : à essayer d'urgence !



Contenu : 24 dés, 36 cartes, sac en tissu, la règle du jeu.

Référence : GFWA
Boîte : H20 x L14,7 x P6,9 cm
Colis : par 6



3 421272 103324



WAZABI EXTENSION Supplément Piment !

Un supplément piment avec votre Wazabi ? Dans cette extension, de nouveaux dés et des nouvelles cartes vont venir épicer un peu plus votre jeu. Découvrez de nouveaux effets et soyez bien attentif durant le tour des autres joueurs. Partagez encore plus le plaisir de déguster

Wazabi : grâce à cette extension il est dorénavant possible de jouer jusqu'à 8 joueurs !



Contenu : 8 dés, 20 cartes, la règle du jeu.

Référence : GEWA
Boîte : H8,2 x L12,2 x P2,8 cm
Colis : par 24



3 421271 826316

18+



30 min

PRIVACY NO LIMIT ?!

Tout avouer... sans rien dévoiler !

Cœur de cible : adulte

Mécanisme principal : révélation, votes secrets



Reinhard Staupe

Plus de 400 questions plus intimes et provocatrices les unes que les autres... Mais rassurez-vous, les votes sont toujours anonymes, vous pouvez donc tout avouer !

Êtes-vous certain de tout connaître de vos amis ? Même le pire ?!



Répondez **sans rien dévoiler** grâce à l'urne !

Puis **pariez** sur le nombre total de réponses positives !

400 questions plus indiscrètes les unes que les autres !



Contenu : 1 urne secrète, 8 disques Privacy, 8 jetons Réponse, 100 cartes (soit 400 questions), la règle du jeu.

Référence : GFNL
Boîte : H20 x L14.5 x 6.7 cm
Colis : par 6



10+

2
10

30 min



BLUFFER

Souriez, vous êtes bluffés !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : bluff, imagination



Gilles Monnet
STIVO

Qui a le plus de talent pour piéger ses adversaires en inventant une fausse réponse plus vraie que la vraie ? Pas besoin de connaissances, un peu d'imagination suffit. Les questions sont originales et les réponses incroyables. Alors n'hésitez pas ! Même vos réponses les plus délirantes seront crédibles et blufferont vos amis. Bluff, délires et fous rires : un jeu convivial pour mettre de l'ambiance.



Contenu : 2 paquets de cartes, un plateau, un paravent (ou écran), 5 jetons de mise, 10 pions en bois, un bloc imprimé recto-verso, la règle du jeu.

Référence : JBLU
Boîte : H20 x L14.5 x 6.7cm
Colis : par 6



16+



JOKES DE PAPA

Tu ris : tu perds !

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : gages et blagues



Tu ris, tu perds !

C'est quoi une Joke de papa ? C'est une blague pourrie, celle que pourrait faire ton père quoi... Chacun à son tour lit une blague, le premier qui rit donne un point à l'équipe adverse. La première équipe à en marquer 5 gagne. Pour dérider les joueurs trop sérieux, on ajoute les cartes « dis ta joke... ». Il faut alors lire la blague de la manière inscrite sur la carte. Par exemple, « Dis ta joke avec l'accent chinois ! » Attention ce jeu contient une bonne dose d'humour noir, gras, salé et sucré. Vous avez aimé les vidéos ? Vous allez adorer le jeu !



1 On forme deux équipes, chaque équipe choisit son premier joueur. Les deux joueurs se placent face à face pour le premier duel.

2 Chacun à son tour lit une blague, le premier qui rit donne un point à l'équipe adverse. À chaque fois que quelqu'un rit, un autre membre de son équipe le remplace. La première équipe à marquer 5 points gagne.

Pour les durs à rire

Pour dérider les joueurs trop sérieux, on ajoute les cartes « dis ta joke.... ». Il faut alors lire la blague de la manière inscrite sur la carte.



Contenu : 250 cartes « Jokes », 10 cartes vierges, 70 cartes « Dis ta joke... », la règle du jeu.

Référence : JOKE
Boîte : H19.4 x L14 x 7 cm
Colis : par 6



12+



20 min



MR TROOVE

Trouvez-vous les 800 films cachés ?

Cœur de cible : grand public, ado/adulte
Mécanisme principal : quizz cinéma, observation



Boris Uzan
Boris Uzan, Diane Fayolle, Charles Deroo

Dans chacune des 80 fiches illustrées, 10 films sont cachés. Avec votre équipe, plongez dans les décors, scrutez le moindre détail et tentez de répondre aux 5 questions qui vous sont posées pour gagner le plus de points. 500 films à retrouver au travers de plus de 1 000 questions balayant tous les styles cinématographiques : *SOS fantômes*, *Interstellar*, *Le silence des agneaux*, *Shrek*, *Amélie Poulain*... *Mr Troove* est un jeu intelligent et plein d'humour qui plaira à toutes les générations !

Un film avec un renne parmi les personnages ?

Un film dans lequel un ballon a une grande importance ?



Un film dans lequel l'un des héros a la faculté d'être super rapide ?



La Reine des neiges II, Seul au monde, Les Indestructibles



Contenu : 80 fiches illustrées, 1 éventail de 1440 questions, 1 sablier, 3 jetons Équipe, 33 jetons Étoile, 1 jeton Action, la règle du jeu.

Référence : GTRO
Boîte : H20.5 x L20.5 x 6.2cm
Colis : par 6



3 421271 831211

8+



PICKOMINO

Tirez les vers du dé !



Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : combinaisons de dés, stop ou encore



Reiner Knizia
Doris Matthäus

Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restants. Plus la somme de vos dés sauvegardés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté... Et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de côté, votre tour s'arrête et vous perdez un Pickomino. Voici un jeu de dés très divertissant où il vous faudra jongler entre prudence et prise de risques.



Exemple : à l'issue de son troisième lancer, le joueur obtient ce résultat. Les vers comptent pour 5, ce qui donne un total de 32. Un joueur avait déjà récupéré le 32 lors d'un tour précédent (pile de droite).

Il peut donc lui voler !



Contenu : 8 dés, 16 dominos spéciaux, la règle du jeu.

Référence : ZOPIC
Boîte : H13.1 x L13.1 x 4.3cm
Colis : par 6



8+



KLASK

L'attraction magnétique

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : dextérité

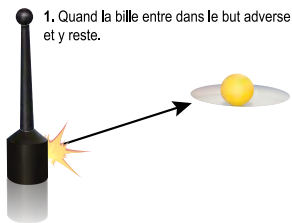


Mikkel Bertelsen

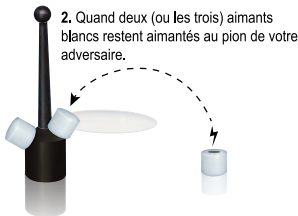
L'attraction magnétique !

Klask : onomatopée provoquée par la chute d'un pion dans le but qui met en général le possesseur dudit pion en rage, surtout en voyant son adversaire se moquer de lui ouvertement !

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au milieu du plateau se trouvent trois pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire ! Attention à ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid !



1. Quand la bille entre dans le but adverse et y reste.



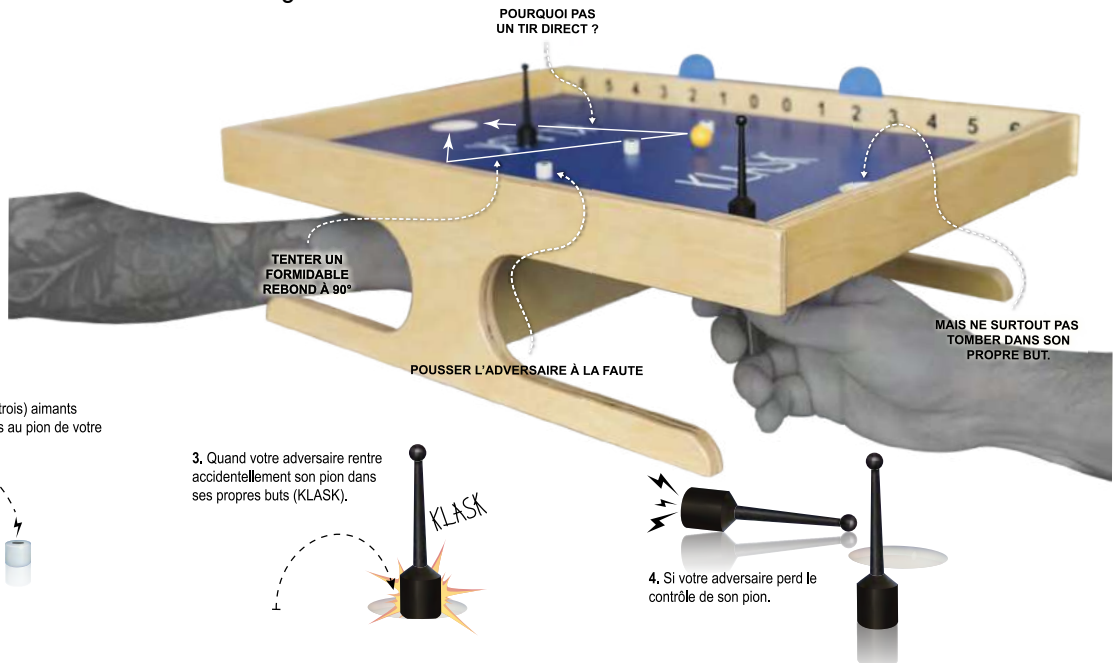
2. Quand deux (ou les trois) aimants blancs restent aimantés au pion de votre adversaire.



3. Quand votre adversaire rentre accidentellement son pion dans ses propres buts (KLASK).



4. Si votre adversaire perd le contrôle de son pion.



KLASK Set de jeu (pièces détachées)

Référence : JMKS
Boîte : H11 x L10 x P1.8cm
Colis : par 24



Contenu : 1 plateau de jeu, 2 pions magnétiques, 2 aimants guides, 4 aimants blancs, 2 billes, 2 disques de score, 1 sac de rangement, la règle du jeu.

Référence : JMKL
Boîte: H35.5 x L45.2 x 14.5cm
Colis : par 2



14+



AUDIMAT

La simplicité d'un party game,
les sensations du jeu de rôle !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : question / réponse



Nicolas Carré
Jonathan Aucomte

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. Rejoignez le tournage d'une émission de télé-réalité. Choisissez l'un des 4 lieux proposés et l'un des 8 sets d'accessoires avec lequel vous avez rejoint l'aventure, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant situations cocasses, entraides et trahisons, jusqu'à ce que ce qu'il ne reste qu'un seul participant, le vainqueur. Mais attention, les joueurs éliminés participent aux votes jusqu'à la fin de la partie.

**NOUS JOUONS LES CANDIDATS D'UNE
ÉMISSION DE TÉLÉREALITÉ.
NOTRE VIE EST RÉGIE PAR LA PROD.
CHAQUE SEMAINE A LIEU UN VOTE À L'ISSUE
DUQUEL L'UN DE NOUS QUITTE L'AVENTURE...**

3 à 6 joueurs / 14 ans et plus / Durée : à partir de 30 min.

Votre groupe ne peut pas quitter les lieux du tournage. Vous y êtes filmés jour et nuit. Chacun de vous est quotidiennement isolé du reste du groupe pour répondre à des questions. Imaginez entièrement vos personnages grâce aux vêtements et accessoires des 8 cartes *Casting* recto-verso et rejoignez l'un des *Lieux de tournage* proposés (île déserte, villa, loft, yacht) ou de votre invention, puis laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

Personnage : le sport, c'est ma passion !

Évènement : une île déserte.

Question : Une partie du groupe cherche à te convaincre de suivre sa consigne de vote. Quels arguments influencent ta décision ?



En quelques tours de jeu, vous aurez raconté le quotidien des candidats jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un en jeu : le vainqueur !

**MAIS ATTENTION, LES CANDIDATS ÉLIMINÉS
PARTICIPENT AUX VOTES JUSQU'AU DERNIER MOMENT.
SERONT-ILS RANCUNIERS ?**



THE QUEEN



Contenu : 80 cartes, la règle du jeu.

Référence : BRAUD
Boîte : H18.5 x L11.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



12+



FOR THE STORY : DONJONS & SIPHONS

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : question / réponse



Nicolas le Vif
Olivier Fagnère

La simplicité d'un *party game*, les sensations du jeu de rôle ! Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. L'entretien des W.C. et des canalisations d'un donjon est un travail difficile, rempli d'épreuves, et il est temps que le Seigneur du Donjon vous prenne en considération. Qui parmi vous montrera qu'il a toutes les qualités (et une bonne dose de folie) pour vous représenter ? Choisissez chacun l'un des 10 personnages proposés (gobelin, squelette, vampire...) et laissez-vous guider par les questions des 46 cartes Évènement. À chaque carte, choisissez quel autre joueur sera votre partenaire et répondra aux questions avec vous. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit délirant, mêlant humour et aventure, jusqu'à la carte finale « L'heure du vote a sonné ! ». Qui élirez-vous pour défendre votre cause auprès du Seigneur du Donjon ?



Personnage : Sorcière, maîtrise des sortilèges, charmes, potions et malédictions.

Évènement : Quelle mission demandant une sacrée dose de courage viens-tu de remplir ?

Pour votre partenaire : Comment me manifestes-tu ton admiration ?



Contenu : 80 cartes, la règle du jeu.

Référence : BRDON
Boîte : H18,6 x L11,5 x P 3,8 cm
Colis : par 6



14+



2/5

30 min



FOR THE STORY : RITUELS

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : question / réponse



Nicolas le Vif
Nicolas le Vif

La simplicité d'un *party game*, les sensations du jeu de rôle !

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. Entrez dans un monde de cultes secrets et de rituels mystiques : choisissez l'un des 8 contextes proposés (Moyen-Âge, cyberpunk, communauté hippie des années 70 ...) et l'un des 8 rituels à accomplir, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant mysticisme, doutes et complots, jusqu'à ce que sonne l'heure du rituel final. Lorsque celui-ci débutera, vous devrez prendre votre ultime décision vis-à-vis du culte : loyauté ou trahison ?



Contenu : 82 cartes, 1 enveloppe, la règle du jeu.

Référence : brrit
Boîte : H18,5 x L11,5 x P 3.6 cm
Colis : par 6



3 770011 038206

14+



FOR THE STORY : LE CASSE DE TROP

Des amis, des cartes, votre équipe de choc !

NOUVEAU

3/6

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : narration partagée

30 min



Nicolas Le Vif
The Creation Studio

Vous êtes une équipe spécialisée dans les braquages de haut-vol. Lors de votre dernier coup, tout ne s'est pas passé comme prévu...

Nous jouons des personnages qui viennent de réussir un braquage très risqué. Nous avons fui avec notre butin mais, moins de 48 heures après, nous avons été coffrés par les flics. Quelqu'un nous a balancés, c'est sûr ! Choisissez vos personnages parmi les 10 proposés (le Hacker, l'Experte en démolition, l'Infiltré...) et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant action, intrigues et adrénaline !

Casting : l'As du volant

Butin : Nous avons subtilisé les bijoux de la Couronne britannique.

Question : Qu'avez-vous fait de votre butin entre le moment où vous vous êtes enfuis et votre arrestation par les flics ?



Contenu : 78 cartes, la règle du jeu.

Référence : BRCAS
Boîte : H18.5 x L11.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



14+



FOR THE STORY : POUR LA REINE

Des amis, des cartes... vos histoires !

TOP



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : narration partagée



Alex Roberts
Zhukova Dormiendo Hosalla Bouckaert Jones Cella
Maureira Bulantová Covarrubias Penley Khan Böhm

Une histoire d'amour ? Un royaume en danger ?

Pour la Reine est un jeu de construction d'histoires à l'aide de cartes, accessible à tous et qui se joue en quelques minutes. Choisissez votre Reine parmi les illustrations proposées dans la boîte ou inventez la vôtre en vous fiant à votre imagination. Laissez-vous ensuite guider en répondant aux cartes Question afin de tisser ensemble un récit empli d'amour et d'héroïsme, mais aussi de trahisons et de doutes !

Dans cette boîte, vous trouverez :

- Des instructions claires pour débiter rapidement ;
- 14 Reines illustrées par différents artistes ;
- 46 cartes Questions qui vous faciliteront et guideront le développement de vos univers, de vos personnages, ainsi que les relations qui les lient entre eux et avec la Reine... et donc vos histoires !

Le danger se rapproche...

La Reine est attaquée. La défendez-vous ?



Contenu : 80 cartes dont 14 Reines et 56 cartes Questions, la règle du jeu.

Référence : BRREI
Boîte : H18.5 x L11.5 x 3.7 cm
Colis : par 6



8+



HOT & COLD

Le jeu d'ambiance qui va chauffer vos soirées !



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : association d'idées



Markus Slawitscheck
Alain Boyer

Dans Hot & Cold, faites deviner votre température à votre partenaire en fonction de votre mot secret en commun ! Arriverez-vous à lui faire comprendre que votre indice est très proche (chaud), plutôt similaire (tiède) ou très différent (froid) de votre mot secret ? Les différences sont parfois subtiles et votre temps est limité ! Soyez rapides et malins car vos adversaires seront prêts à tout pour vous voler vos mots !



Contenu : 200 cartes Mot Secret, 30 cartes Température, 1 glacçon porte-carte, 80 jetons score, 1 plateau de validation, 1 sablier, 1 livret de règles

Référence : FUHOT
Boîte : H21 x L15.8 x 5.5cm
Colis : par 6



10+

SECRET IDENTITY - Nouvelle version

NOUVEAU


 3-8

Ce jeu est la 2^{ème} édition du jeu à succès
en version plus compacte à emporter partout !

Coeur de cible : Famille, Ado/adultes, Joueurs Occasionnels

Mécanisme principal : Déduction

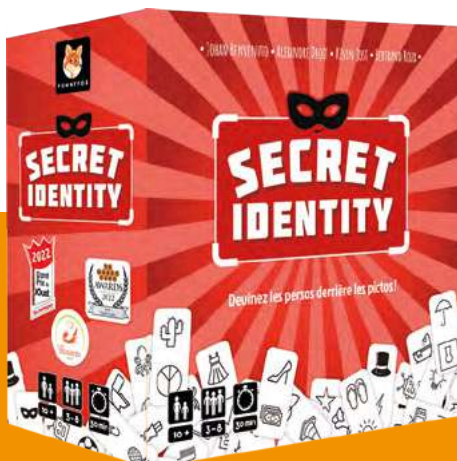
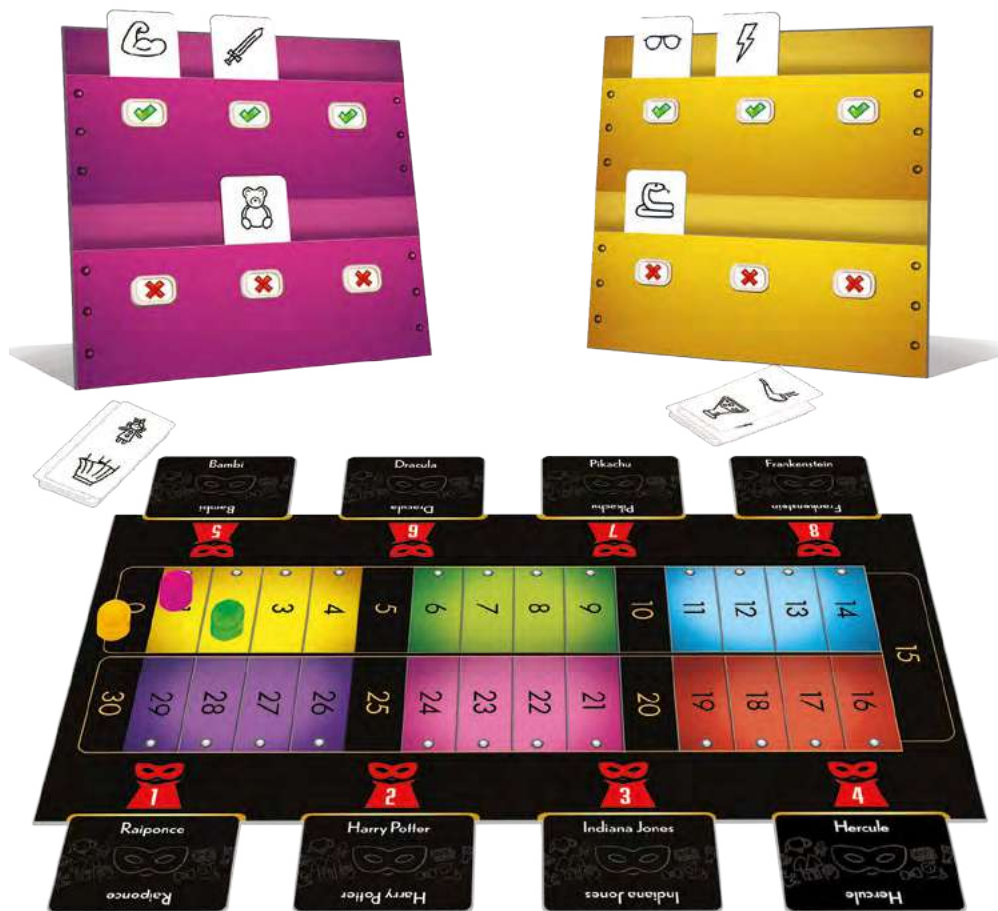

 20min


Johan Benvenuto, Alexandre Droit,
Bertrand Roux et Kévin Jost

Craquez le code, et devinez qui est qui !

Dans SECRET ID, vous devez deviner l'identité secrète de vos adversaires, tout en essayant de faire deviner celle qui vous a été attribuée. Représentez au mieux votre personnage à l'aide de vos cartes Picto, mais attention : à chaque manche, chacun se voit attribuer une nouvelle identité et vos cartes Picto s'amenuisent...

Saurez-vous être à la fois habile informateur et fin observateur ?



Contenu : 8 boîtiers personnels, 64 cartes Vote (8 par joueur), 8 cartes Mystère, 90 cartes Picto recto-verso, 150 cartes Personnages recto-verso, 1 plateau de score, 8 pions de couleur, 8 jetons 30, 1 livret de règles.

Référence : FUSECR
Boîte : H13 x L13 x 6,5 cm
Colis : par 6



3 616450 000780

10+



40 min



SHAMANS

Sauver les mondes en équipe... ou pas !



Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : jeu de plis, rôle caché



Cédric Chaboussit
Maud Chalmel

Depuis l'aube des temps, le monde des esprits est séparé de notre monde. Mais des agents de l'Ombre veulent briser les barrières. Vous êtes des Shamans, gardiens des portails capables de voyager entre les mondes. Vous tentez d'arrêter les agents de l'Ombre dans leur sombre dessein. Mais si la menace venait de vos propres rangs ? Shamans est à la fois un jeu à rôles cachés et un jeu de plis. Les gardiens doivent empêcher l'ouverture des portails et neutraliser les agents de l'Ombre. Chaque joueur gère sa main de cartes. En fonction des conditions de pose, il peut gagner un objet, prendre la main, faire progresser le rituel, ou activer le pouvoir d'un lieu (élimination, révélation, changement d'identité, etc.)



Contenu : 1 plateau de jeu, 56 cartes Lieu, 5 cartes Rôle, 13 tuiles Équipement, 1 pion Ombre, 1 marqueur Premier joueur, 42 jetons, la règle du jeu.

Référence : STSHA
Boîte : H16 x L23 x 5.1 cm
Colis : par 6



10+



J'Y CROIS PAS

Une version encore plus folle du dictionnaire

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : improvisation, bluff, culture générale



Hervé Marly
Augustin Rogeret

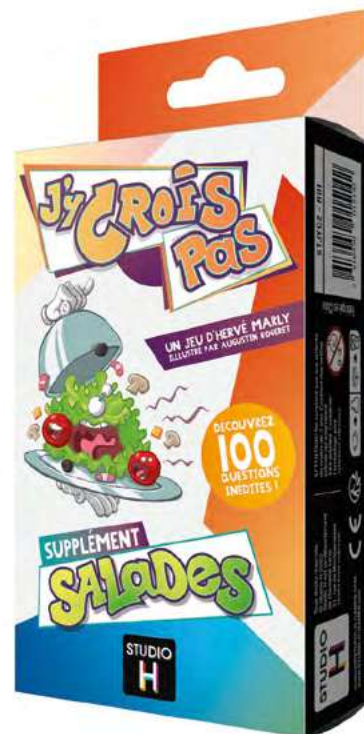
J'Y CROIS PAS est un jeu composé de cartes Question et de jetons de Points de Victoire. Chaque joueur commence la partie avec une réserve de points.

À chaque tour, un joueur (appelé le Candidé) pioche une carte question et la pose aux autres joueurs, qui voient la réponse au verso. Chaque joueur va devoir proposer une réponse au Candidé, sachant que la réponse correcte devra être donnée une seule fois. Le Candidé va tenter d'éliminer les mauvaises réponses. Lorsqu'il démasque un menteur, celui-ci place un de ses points au centre de la table. S'il parvient à éliminer tous les menteurs, ou bien s'il décide de s'arrêter, il gagne les points accumulés au centre de la table. Mais s'il accuse à tort le joueur ayant donné la bonne réponse, il perd tout !!!

Le joueur ayant le plus de points après deux tours de table est déclaré vainqueur.



Extension : Supplément salades



Référence : STJYC2
Boîte : H14.3 x L6.6 x P3 cm
Colis : par 54



3 616450 015142

Contenu : 350 cartes, 130 jetons de points de victoire, 8 jetons «x2», la règle du jeu.

Référence : STJYC
Boîte : H20 x L14.9 x 9.1 cm
Colis : par 6



3 616450 005198

10+



LE GRAND KIWIZ

Vous reprendrez bien un petit kiwi ?



Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : quiz, stop ou encore, culture générale



Sébastien Pauchon, Frank Crittin, Grégoire Larget
Mary Pumkins

Le grand Kiwi met au défi votre culture et... votre audace !

Faites preuve d'esprit de déduction pour éliminer 8 propositions fausses, sans toucher à la bonne réponse.

Jusqu'où irez-vous pour récolter un précieux kiwi de plus, au risque de tout perdre ? Vos camarades vous encouragent et vous conseillent... mais pouvez-vous vraiment leur faire confiance ?

Devant vous, 9 propositions dont une seule est la vraie ! À vous de l'isoler, en retirant une par une les mauvaises réponses. Si vous révélez par erreur la bonne réponse, vous offensez le grand Kiwi et perdez tout. Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez mais peut être qu'en réfléchissant un peu, vous décrocherez le maximum !

Parallèlement, les autres joueurs parient sur votre performance et seront récompensés si vous marquez exactement le nombre de points prédits... Peut-être vous encourageront-ils à prendre plus de risque pour vous voir triompher ou... échouer tout près du but.



Contenu : environ 200 cartes Question, 1 grille de quiz, 9 jetons Kiwiz, 12 cartes Pari, 1 bloc-notes, la règle du jeu.

Référence : STKIW
Boîte : H13 x L18 x 4 cm
Colis : par 6



7+

SORRY
WE ARE
FRENCH

MINIVILLES DELUXE

Construisez une ville idéale

TOP

2
5

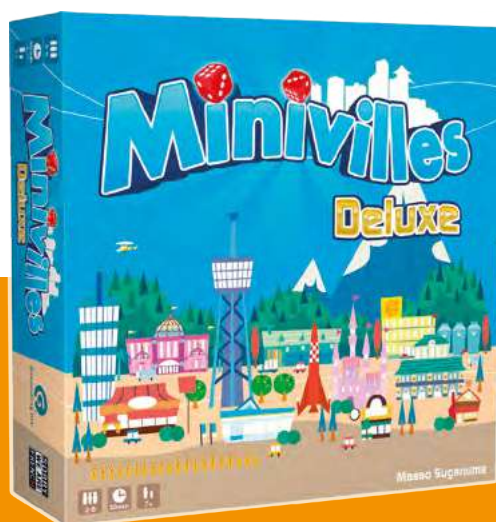
Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : jeu de collection

30 min



Masao Suganuma
Noboru Hotta

Dans *Minivilles*, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il existe 6 établissements majeurs appelés « Monument ». Pendant la partie les joueurs construisent des cartes Établissement et les posent devant eux sur la table pour gagner de plus en plus d'argent et pouvoir construire des Monuments. Le premier joueur qui construit 5 Monuments gagne immédiatement la partie.



Contenu : 165 cartes, 56 pièces, 2 dés,
la règle du jeu.

Référence : SWMINI
Boîte : H26 x L26 x 6.1cm
Colis : par 6



7 141041 901383

16+



MONIQUE

« J'vois pas le rapport ! »

Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Ambiance, Transgressif



Bakakou
Slaps Production

Vous voyez le rapport entre une saucisse et Angela Merkel ? Ok, et entre un chanteur et la gastro ? Moi non plus !
Vous aimez les associations d'idées ? Alors ajoutez des accusations, des justifications, des votes, du bluff, du rire, du malaise, un peu de stratégie, de la mauvaise foi et venez jouer avec moi !



Contenu : 300 cartes, la règle de jeu.

Référence : JMON
Boîte : H20 x L10 x 4 cm
Colis : par 6



3 760345 040006

16+



BERNARD

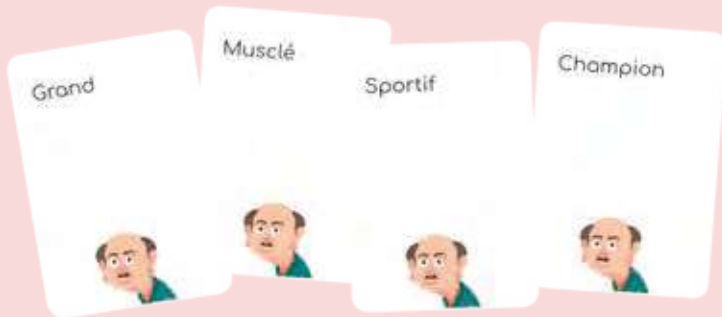
J'vois pas qui c'est !

Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Ambiance, Transgressif



Bakakou
Slaps Production

On pose des cartes chacun son tour et on essaie de penser à un personnage, célèbre ou non, répondant à la description qui se construit sur la table. Attention, à un moment il faudra se justifier. Si le portrait n'est pas validé, il faudra piocher. Le but : ne plus avoir de carte.



« Grand, musclé, sportif, champion ... tu parles de moi bébé ? »
« Euh non ... je pensais à Cristiano Ronaldo. »

« J'vois pas ... qui c'est ? »
« Bah, je pense à papa ! »
« Enfin, ton père n'est pas petit !
Le reste je suis d'accord !
Tu pioches ! »



Contenu : 300 cartes, la règle du jeu.

Référence : JBER
Boîte : H20 x L10 x 4 cm
Colis : par 6



16+

3-12

20 min

NICOLE

Tu sèches ?!

Cœur de cible : ados, famille
Mécanisme principal : Ambiance, Transgressif



Valentin Daubresse, Tancrède Lecasble, Romain Gavache
Bakakou

NOUVEAU



Enchaînez des suites de mots et expressions autour de thèmes imposés par les cartes, plus ou moins sérieux, voire même pas du tout.

Plusieurs possibilités de tour en fonction des cartes, tournante classique, tour solo ou duel! C'est vous qui voyez.

Le but est simple : finir la suite ou être le dernier.

Si un joueur sèche ou si sa proposition n'est pas validée, il est éliminé du tour.

Attention, si vous contestez une proposition qui est finalement approuvée, c'est vous qui sautez !



Contenu : 300 cartes, la règle du jeu.

Référence : JNIC
Boîte : H20 x L10 x 4 cm
Colis : par 6



10+

3/6

45 min



WIZARD

Saurez-vous lire les signes ?

Cœur de cible : ado, adulte

Mécanisme principal : jeu de plis, annonces, pari, interactions, thème fantastique

NOUVEAU

TOP



Ken Fisher

Franz Vohwinkel

Le jeu Wizard est en réalité une ancienne épreuve de divination de la Wizard Academy: comme les apprentis des temps anciens, les joueurs tentent de prédire le nombre de plis qu'ils vont réaliser avec leur main. Les cartes sont réparties en 4 familles Humains, Elfes, Nains et Géants, d'une valeur de 1 à 13, plus 4 Zarbis qui prévalent sur tout et 4 Nazes qui ne valent rien. Ceux qui ont deviné juste gagnent 10 points + 10 points par plis, ceux qui se sont trompés perdent 10 points par plis en plus ou en moins qu'annoncé.



On distribue à chaque joueur le nombre de cartes du tour en cours : 1^{er} tour = 1 carte, 2^{ème} tour = 2 cartes ... et on dévoile la couleur de l'atout.

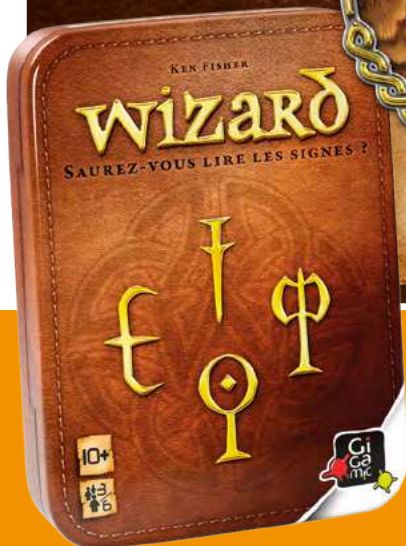
Les joueurs consultent leur jeu et parient alors sur le nombre de plis qu'ils pensent pouvoir remporter sur cette manche.



	Joey	Aurélia	Étienne
Joey	20	0	-10
Aurélia			1
Étienne			30
			1

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, les joueurs qui ont réussi leur pari gagnent des points, les autres en perdent.

Soyez clairvoyants !



Contenu : 60 cartes de jeu, 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : AMWIZ
Boîte : H147 x L110 x 30 cm
Colis : par 6



3 421272 863310

12+

4
8

20 min



SNAKESSS

Ne les laissez pas vous faire choisir la mauvaise réponse...

Cœur de cible : ados/adultes

Mécanisme principal : ambiance, quizz, bluff, rôle cachés



Phil Walker-Harding
Ben Drummond

Chaque joueur se voit attribuer un rôle caché en début de tour: Serpent, Mangouste de la vérité ou Humain ordinaire. On pioche une carte Question. La mangouste révèle son identité, on peut lui faire confiance. 2 clans se forment alors: les Serpents qui se reconnaissent en début de tour et ont pour objectif d'influencer les autres joueurs vers une mauvaise réponse à la question. Et les humains Ordinaires et la mangouste, qui eux cherchent à trouver la bonne réponse. Il y a alors 2 minutes de discussions et chacun doit voter pour la réponse de son choix. Chaque Serpent marque 1 point par mauvaise réponse donnée et chaque humain reçoit 1 point par bonne réponse trouvée. Au tour suivant, on redistribue les tokens Personnage et au bout de 6 manches, le joueur qui a le plus de points remporte la victoire!

- ① Chacun pioche un Rôle secret pour la manche en cours et prend connaissance de la question du tour.

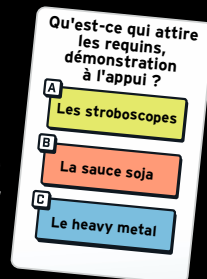


Ayez confiance...
C'est la réponse A.*

Secrètement, les serpents s'identifient et regardent la bonne réponse.

- ② Les joueurs ont 2mn pour débattre de la bonne réponse mais les serpents tentent de les influencer pour qu'ils se trompent.

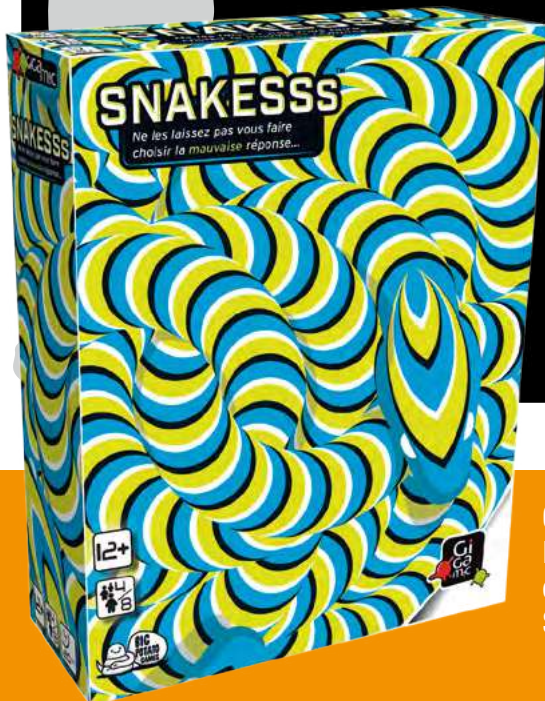
Réponse C ?



* Héhé, bien sûr que non, c'est la réponse C !

- ③ Chacun vote en simultané : les serpents se révèlent et marquent 1 point pour chaque erreur, les autres 1 point pour chaque bonne réponse trouvée.

Les rôles sont mélangés et redistribués pour la manche suivante.



Contenu : 120 cartes Question, 8 tokens Personnage, 1 figurine Mangouste de la Vérité en bois, 8 sets de 4 tokens Réponse (A, B, C ou Serpent), 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : JBSNA
Boîte : H18 x L14 x 5 cm
Colis : par 6



8+



INTO THE BLUE

Jusqu'ou serez-vous prêt à plonger ?

Cœur de cible : tout public, famille, ado/adulte
Mécanisme principal : combinaison de dés, majorités



Reiner Knizia
Alain Boyer

Dans *Into the Blue*, les joueurs devront chacun leur tour lancer des dés pour réaliser des suites de chiffres qui leur permettront de déposer leurs coquillages sur les différents paliers de plongée dans le but d'en obtenir le contrôle. Une plongée parfaite vous permettra de récupérer les plus beaux trésors, mais gare à ne pas trop prendre de risques, vous pourriez repartir les mains vides !



Contenu : 1 plateau de jeu, 6 dés, 60 pions Coquillage, 15 jetons Trésor, 5 jetons Coffre, la règle du jeu.

Référence : FUINT
Boîte : H23 x L18.5 x 6 cm
Colis : par 6



8+



CANDY LAB

La trêve des confiseurs n'est pas pour aujourd'hui !

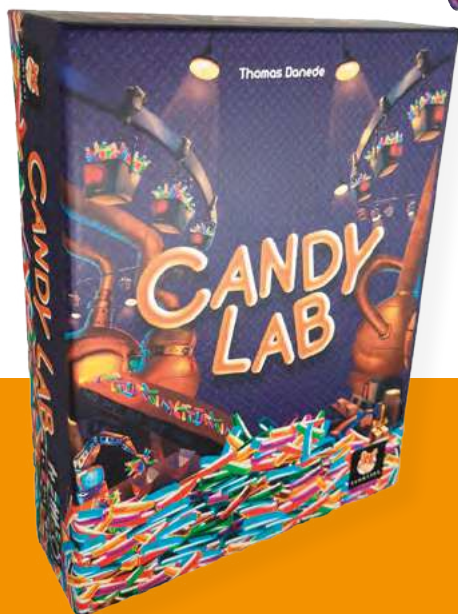


Cœur de cible : tout public, famille, ado/adulte
Mécanisme principal : gestion de main, collection, opportunisme



Thomas Danede
Alain Boyer

Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons ! Mais la concurrence est rude : coups de coude, sabotage, vol de sucres d'orge... Vos adversaires ne renonceront à aucun coup bas pour décrocher le titre suprême. Et vous non plus d'ailleurs !



Contenu : 27 bâtonnets, 42 Cartes Commandes, 1 carte Sucre d'Or, 4 cartes Aide-mémoire, la règle du jeu.

Référence : FUCAN
Boîte : H20 x L15 x 4.6 cm
Colis : par 6



8+

MANDRAGORA

Soldes pour le Black (magic) Friday !

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : avalé, collection



Bruno Cathala & Florian Sirieix
Pierô

Mandrages, tritons, arachnides en promo ! Dévalisez les boutiques magiques au pas de course ! Et oui, même les boutiques magiques font des soldes et les grandes sorcières de la contrée ont envoyé leur stagiaire (vous !) avec leurs listes de courses. Revenez les bras chargés d'ingrédients et de recettes pour que vos maîtresses puissent préparer sorts et potions ! Mais évitez les grimoires interdits qui attireront sur vous une terrible malédiction !

À chaque tour, vous pouvez vous déplacer entre les différentes échoppes et y récupérer les ingrédients et grimoires en vente. Attention, chaque boutique non visitée voit s'accumuler de nouvelles marchandises et parfois face-cachée, que vos rivaux pourront récupérer. Dès que vous aurez collecté assez d'éléments, vous pourrez les utiliser pour préparer vos sorts, offrant des points et de spectaculaires effets !



Contenu : 10 tuiles Boutiques, 106 cartes,
1 figurine Sorcier stagiaire, 1 tuile Malédiction,
la règle du jeu.

Référence : STMAN
Boîte : H17.8 x L13 x 4.1 cm
Colis : par 6



6+

FISH N' CHIPS

Dans les plumes d'un oiseau pêcheur

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : jeu d'adresse



Christophe Coat
Pierô

Dans Fish N' Chips, les goélands et les pélicans, s'affrontent pour déterminer qui sont les meilleurs oiseaux marins pêcheurs. L'équipe d'oiseaux les plus habiles et tacticiens gagneront la partie !

Le tapis de jeu représente la plage, séparée en trois zones différentes. On y place une cible représentant les alléchantes proies que les oiseaux convoitent !

Chaque équipe dispose de 12 palets de valeur 1 à 3. À tour de rôle, ils en jettent un de leur choix en visant un poisson, une zone de la plage ou les palets adverses ! Une fois tous les palets lancés, on calcule la somme des valeurs des jetons sur chaque cible et sur chacune des trois zones de la plage. Les points sont attribués pour chaque à l'équipe majoritaire et la manche revient au plus grand total.

La première équipe a remporter deux manches gagne la partie !



Contenu : 1 tapis de jeu , 3 cloisons , 12 jetons
Pélicans, 12 jetons Goéland, 1 livret de règles

Référence : STFIS
Boîte : H18.9 x L27.3 x 6.8 cm
Colis : par 6



18+



LE TRAQUENARD

Le jeu à boire

Cœur de cible : adulte

Mécanisme principal : challenge, défis



Zenagame
Zenagame

Jeu à boire de 300 cartes variées et toujours très drôles, où les joueurs devront par exemple :

- Remporter des duels : "Fais un concours d'imitation d'accent québécois avec le joueur de ton choix. Les autres joueurs élisent le meilleur imitateur. Il distribue 1 gorgée."
- Désigner le joueur le plus susceptible de les aider dans une situation donnée : "Tu as un cadavre sur les bras, quel joueur appelles-tu pour t'aider ? Buvez 2 gorgées chacun."
- Lister des propositions du thème indiqué : "Tour à tour, citez des célébrités françaises dont on n'est pas fier. Le premier qui répète ou n'a plus d'idées boit 2 gorgées."
- Relever des mini défis : "Prends 1 gorgée, garde-la dans ta bouche et chante une chanson. Si personne ne reconnaît, recrache-la dans ton verre. Pour plus tard."
- Faire face à des gros dilemmes : "Tu préfères avoir les cheveux de Trump ou les sourcils de Fillon ? Votez tous en même temps, les minoritaires boivent 2 gorgées." «



Contenu : 300 cartes, la règle du jeu.

Référence : JTRA
Boîte : H18,5 x L10 x 4 cm
Colis : par 6



16+

30 min



DIMOI: Edition Amis

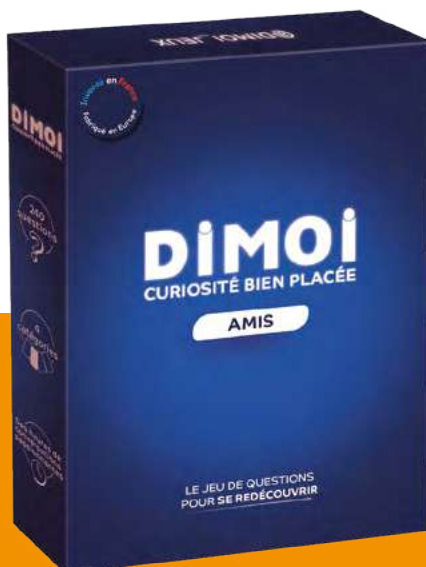
Curiosité bien placée

Cœur de cible : tout public, adulte
Mécanisme principal : discussions



Tailemi Sas
Tailemi Sas

Dimoi propose une manière ludique et inspirante de mieux connaître vos amis. Tirez une carte et posez la question à la personne à votre gauche. Celle ou celui qui a répondu tire une nouvelle carte et pose la question à la personne à sa gauche. Et ainsi de suite... Le jeu peut durer le temps de quelques cartes ou des heures ! À vous de voir...



Contenu : Boîte, 240 cartes, fascicule avec la règle du jeu.

Référence : JDIA
Boîte : H18.8 x L13.7 x 3.3 cm
Colis : par 24



16+

30 min



DIMOI: Edition Couples

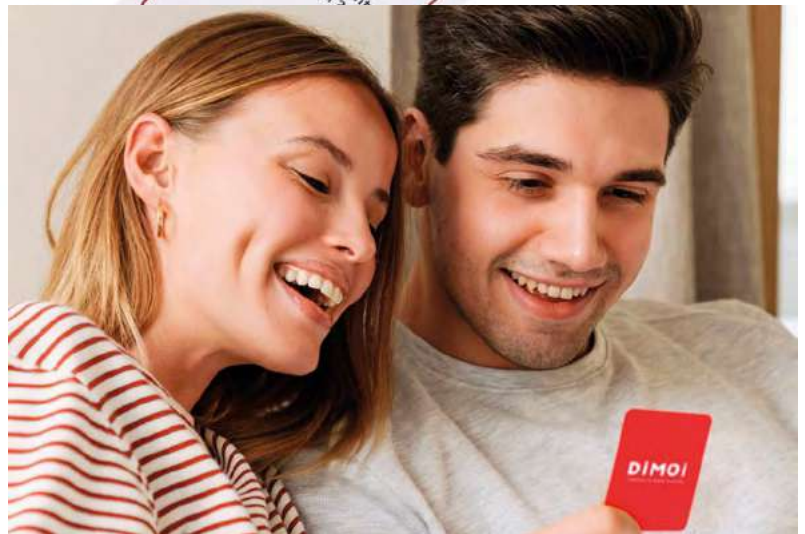
Valider par des centaines de couples !

Cœur de cible : tout public, adulte
Mécanisme principal : discussions



Taillemi Sas
Taillemi Sas

Dimoi propose une manière ludique et inspirante de mieux connaître votre partenaire. Tirez une carte et posez la question à la personne à votre gauche. Celle ou celui qui a répondu tire une nouvelle carte et pose la question à la personne à sa gauche. Et ainsi de suite... Le jeu peut durer le temps de quelques cartes ou des heures ! À vous de voir...



Contenu : Boîte, 240 cartes, fascicule avec la règle du jeu.

Référence : JDIC
Boîte : H18.8 x L13.7 x 3.3 cm
Colis : par 24



6+

30 min



DIMOI: Edition Enfants

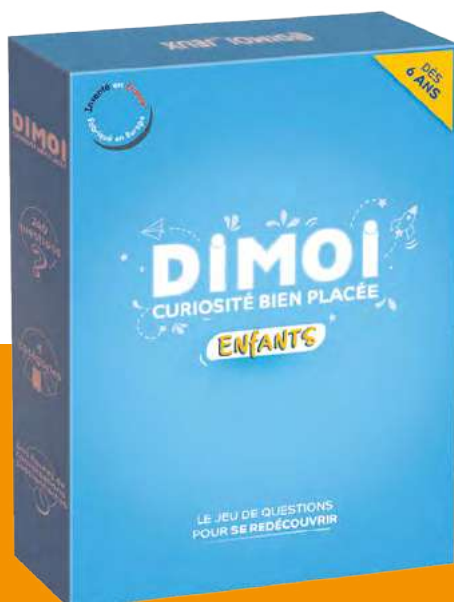
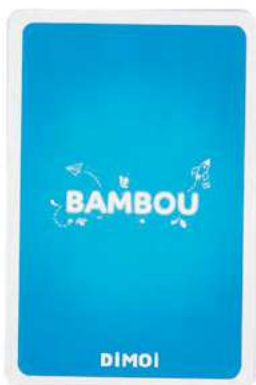
Curiosité bien placée

Cœur de cible : tout public, adulte
Mécanisme principal : discussions



Tailemi Sas
Tailemi Sas

Dimoi propose une manière ludique et inspirante de communiquer avec vos enfants sur des sujets variés et originaux. Tirez une carte et posez la question à la personne à votre gauche. Celle ou celui qui a répondu tire une nouvelle carte et pose la question à la personne à sa gauche. Et ainsi de suite...
Le jeu peut durer le temps de quelques cartes ou des heures ! À vous de voir...



Contenu : Boîte, 240 cartes, fascicule avec la règle du jeu.

Référence : JDIE
Boîte : H18.8 x L13.7 x 3.3 cm
Colis : par 24



10+

30 min

8



DIMOI: Edition Familles

Rigolade en famille garantie !

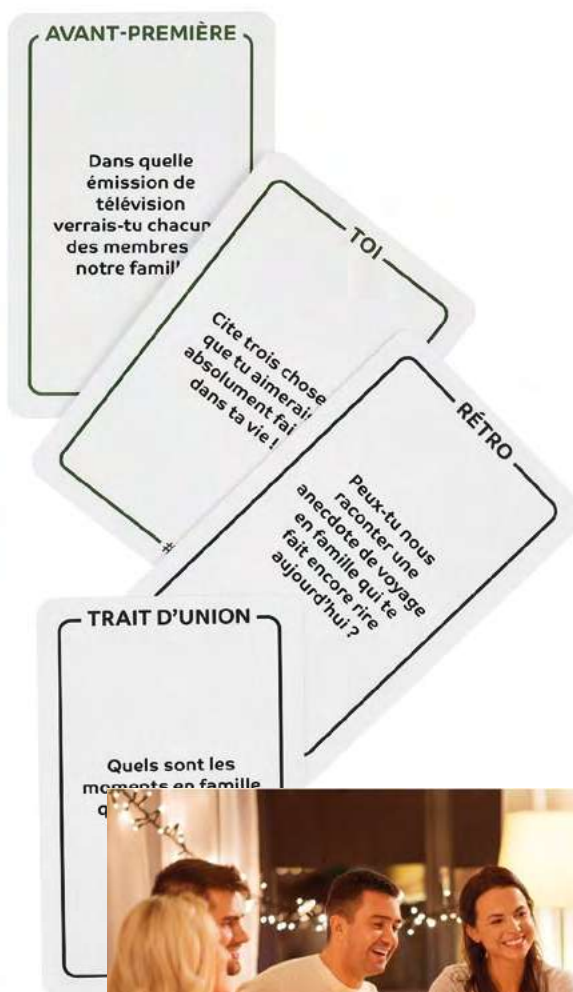
Cœur de cible : tout public, adulte

Mécanisme principal : discussions



Taillemi Sas
Taillemi Sas

Dimoi propose une manière ludique et inspirante de se rapprocher et se divertir en famille. Tirez une carte et posez la question à la personne à votre gauche. Celle ou celui qui a répondu tire une nouvelle carte et pose la question à la personne à sa gauche. Et ainsi de suite... Le jeu peut durer le temps de quelques cartes ou des heures ! À vous de voir...



Contenu : Boîte, 144 cartes, fascicule avec la règle du jeu.

Référence : JDIF
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 24



3 770017 095036

16+

30min

2

DIMOI: Edition Pimentée

Curiosité bien placée

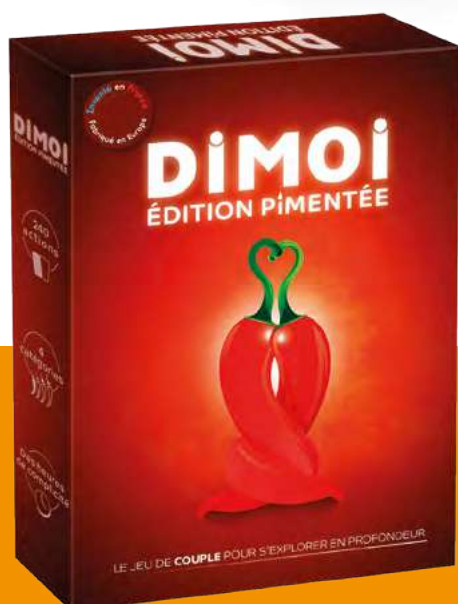
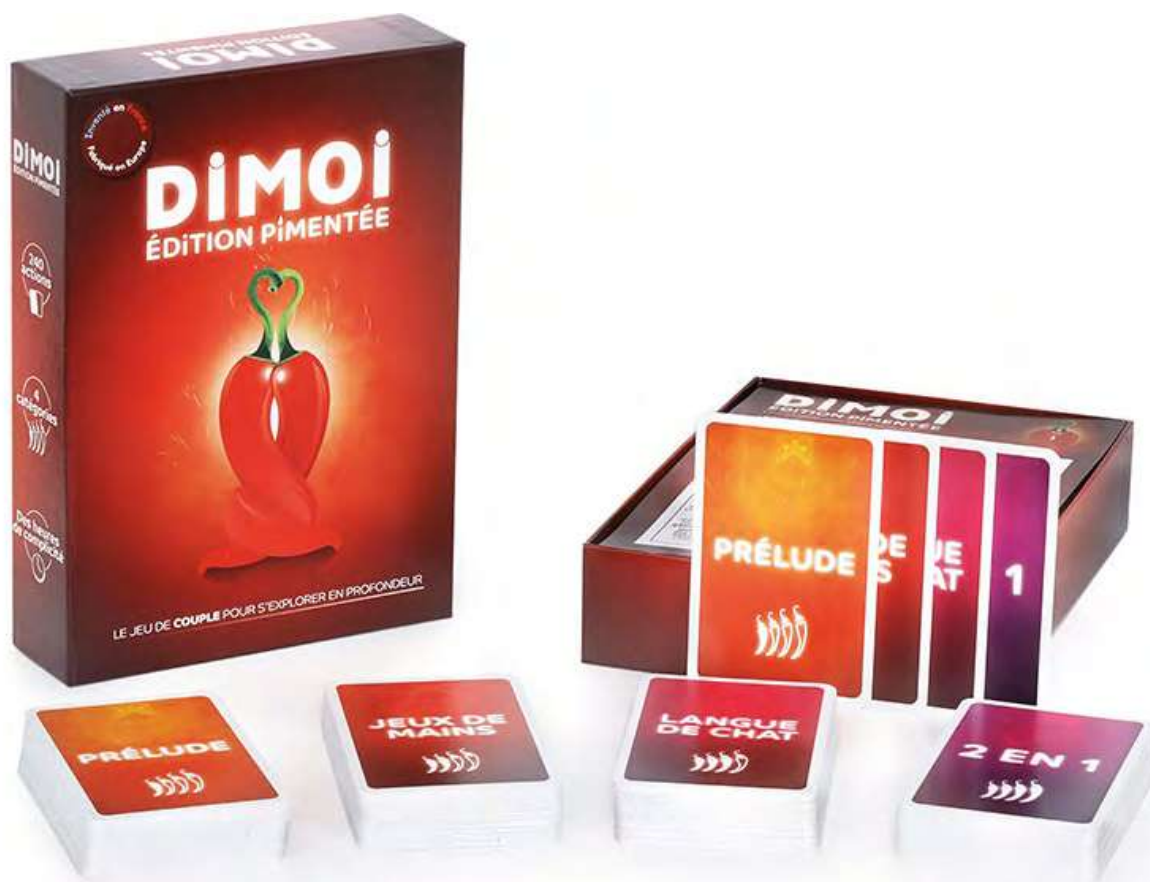
NOUVEAU

Cœur de cible : adulte
Mécanisme principal : discussions



Taillemi Sas
Taillemi Sas

DIMOI Édition Pimentée est un jeu à destination des couples cherchant à entretenir la flamme entre eux et explorer de nouveaux horizons. Tour à tour, les joueurs tirent une carte parmi les 4 catégories et la lisent à haute voix à leur partenaire. Si le défi leur plaît, c'est parti ! Le principe est de prendre plaisir à explorer les 240 gages et défis, tous créés pour s'épanouir et pimenter le couple. Le jeu peut durer le temps de quelques cartes ou des heures ! À vous de voir...



Contenu : Boîte, 240 cartes, fascicule avec la règle du jeu.

Référence : JDIP
Boîte : H18.8 x L13.7 x 3.3 cm
Colis : par 24



14+

30 min

3/6



REVELIO

Le doute est partout !

Cœur de cible : ado, adulte

Mécanisme principal : déduction, rôles, imagination



Dave Neale

Marta Ivanova, Anton Kvasovarov, Oleg Yurkov,
Svetlana Pikul, Uildrim

Dans Revelio, les joueurs vont incarner un personnage d'un univers spécifique : médiéval-fantastique, époque victorienne ou contemporaine, exerçant une activité précise et gardant un secret bien particulier. A chacun des 5 tours, les joueurs répondront tous à la même question comme le ferait leur personnage, en dévoilant quelques indices sur leur personnalité, afin que les autres finissent par découvrir qui ils sont. Mais pas tous, sinon, le joueur ne marque pas de points. Et lui-même doit trouver l'identité des autres, métier et secret, pour ajouter des points qui lui permettront de remporter la victoire !

1 Recevez une combinaison de cartes – un métier et un secret – pour **créer votre personnage**.



2 À chaque tour, une question est posée : **imaginez la réponse de votre personnage**.



3 Orientez habilement les **déductions de vos adversaires** : en fin de partie, vous marquez un point pour chaque joueur qui aura deviné votre personnage, idem pour votre secret. Mais si tous les joueurs devinent, vous ne marquez rien !



Contenu : 42 cartes métiers (14 par univers), 42 cartes secrets (14 par univers), 9 cartes question thématique (3 par univers), 18 tableaux de références (6 par univers), 6 écrans, 6 crayons, 18 cartes questions générales, 1 bloc de notes personnages, 12 trombones, la règle du jeu.

Référence : JREV
Boîte : H25.6 x L25.6 x 6.1cm
Colis : par 6



3 421272 864010

COYOTE

Jeu de cartes de bluff intense, accessible et intelligent.

10+

20 min

3/6



Cœur de cible : Tout public, ado-adulte
Mécanisme principal : Bluff, Enchères



Spartaco Albertarelli
Zona Evon Shroyer

Estimez la valeur totale des cartes ! On ne voit pas sa propre carte, ni celle placée au centre mais on voit celles des autres joueurs. A son tour, on peut surenchérir sur la valeur annoncée précédemment ou bien défier le joueur précédent si l'on pense que sa valeur annoncée a dépassé le total des cartes. dans ce cas, le joueur qui a perdu le défi perd une des ses cartes "Coup d'oeil" et au bout de la 3e est éliminé du jeu. Le joueur restant seul à la fin remporte la partie.

Les joueurs ne voient ni leur carte, ni celle au centre de la table.



Soit:

À votre tour, vous devez

Soit:

Surenchérir sur l'estimation de la valeur totale des cartes faite par le joueur précédent

Défier le joueur précédent si vous pensez que son estimation a dépassé le montant total de toutes les cartes en jeu.



Contenu : 36 cartes métallisées, 6 portes-carte, la règle du jeu

Référence : JCOY
Boîte : H14.7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



8+



LE POING SUR LA TABLE



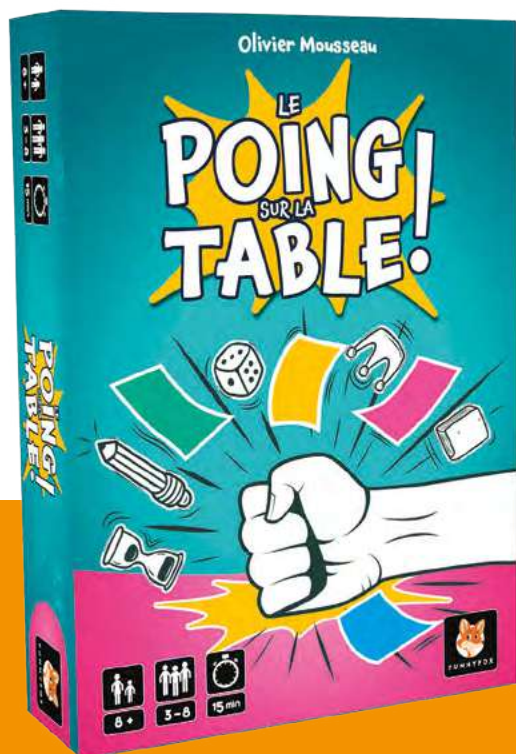
Un jeu d'ambiance qui vous fera taper du poing sur la table !



Cœur de cible : ado/adultes
Mécanisme principal : jeu de réflexion rapide, négociation

Olivier Mousseau

Dans LE POING SUR LA TABLE, les joueurs vont à tour de rôle, devoir faire une proposition à voix haute répondant à des critères imposés par les cartes posées au centre de la table. Les critères s'accumulent jusqu'à ce qu'une proposition soit invalidée par les autres joueurs qui... taperont du poing sur la table (oui, pour de vrai !) Des jetons sont donnés en guise de pénalité et le joueur qui en aura le moins en fin de partie sera désigné vainqueur !



LE POING SUR LA TABLE!

1 Trouvez rapidement une proposition répondant aux différents critères...

2 ... avant qu'un joueur ne lance un compte à rebours !

3 Mais visez juste sinon vos adversaires taperont du poing sur la table !

Iceberg

Baleine

Cartes: dans / sur la mer, plus grand que moi, vivant

Contenu : 116 cartes, 30 jetons, la règle du jeu.

Référence : FUP01
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 6



14+

4+

45 min



CHICHE OU POIS CHICHE

Le quiz de culture amicale

Cœur de cible : jeunes actifs
Mécanisme principal : questions réponses



Charles Babinet, Thomas Quélin, Tristan Quélin

Avoir la réponse, c'est bien.

Choisir la bonne question, c'est mieux.

Gagnez un maximum de points en posant les bonnes questions à votre (vos) partenaire(s) de jeu.

Mieux vous connaissez votre (vos) partenaire(s), mieux vous choisirez les questions auxquelles il(s) peut (peuvent) répondre, plus vous aurez de chances de l'emporter.



Contenu : Cartes, dé, révélateur rouge, la règle du jeu.

Référence : JCHI
Boîte : H20 x L9.7 x 6.2 cm
Colis : par 6



7+



CHAUDRON PARTY

Ça risque de chauffer !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : stop ou encore, memory



Grégory Germain,
Cyril Bouquet

Chaudron Party est un jeu familial dans lequel les sorciers explorent la forêt pour trouver les ingrédients permettant de concocter des potions et de marquer des points.

À chaque tour, un joueur révèle des cartes et tente sa chance : il peut gagner des cartes ingrédients s'il arrive à révéler des cartes identiques et s'il révèle moins de trois ingrédients différents ou moins de deux cartes d'impasse. Lorsqu'un joueur peut obtenir les ingrédients correspondant à une carte potion, il peut alors choisir de concocter une potion, dire la formule magique et marquer les points de la carte potion gagnée.

Lorsqu'un joueur atteint 7 points, on termine le tour et le jeu se termine. Le joueur qui a le plus de points est déclaré Grand Sorcier de la nuit !



Contenu : 55 cartes, la règle du jeu.

Référence : OKCHA
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 12



8+



GRAAL

Un seul connaîtra la gloire...

Cœur de cible : ado et adulte

Mécanisme principal : défausse, confrontation, élimination de joueurs



Aurélien Filippi & Joan Bacheré
Aurélien Filippi

Graal est un jeu de défausse qui se joue en quatre manches. Dans les trois premières manches, les joueurs tentent de remporter des quêtes en jouant une à une les cartes de leur main et en utilisant les pouvoirs de leur carte Légende. Pour pouvoir jouer une carte, il faut que celle-ci corresponde, en couleur ou en symbole, avec la carte en jeu. Certaines cartes permettent de rejouer, de faire piocher ou bien de bloquer un joueur etc. Le premier joueur qui arrive à se débarrasser de toutes ses cartes en main gagne la manche et remporte la quête en jeu. À tout moment dans la partie, si un joueur possède la carte Graal, il peut remporter la partie instantanément, s'il arrive à la jouer en dernière carte. Si l'on atteint la quatrième manche, le Tournoi, alors les joueurs s'affrontent jusqu'au dernier survivant : celui qui n'a plus de cartes en main choisit le joueur à éliminer et prend ses cartes, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul.



Contenu : 90 cartes, la règle du jeu.

Référence : OKGRA
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 12



8+



KAMI

Tomber sept fois, se relever huit.



Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : confrontation, déduction, stratégie



Oka Luda
Pauline Berdal

Kami est un jeu de confrontations successives, qui désignera son vainqueur à la suite de plusieurs manches. Pour remporter une manche, il suffit de réussir à poser en jeu sa huitième et dernière carte, cette dernière indiquant le nombre de points de victoire gagnés. Le premier joueur ou la première équipe à 15 points remporte la partie.

カ
ミ
イ



Contenu : 32 cartes, 15 jetons score, la règle du jeu.

Référence : OKKAM
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5cm
Colis : par 12



8+



2-8

20 min



POULE POULE

Mais c'est quoi ce jeu ?

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : jeu de cartes



Charles Bossart
Pauline Berdal

C'est le Festival de Cannes et l'avant-première du film Poule Poule est en train de virer au drame. En effet, un peu moins d'une heure avant la projection, ce maladroit de Waf a mélangé l'ensemble des pellicules ! Pour aider Cocotte, qui n'a pas une minute à perdre, et pour éviter que Crack ne craque pour de bon, il faut reconstituer le film au plus vite ! Et n'oubliez pas, l'histoire prend fin au cinquième œuf !



Voici un œuf !



Lorsqu'une poule vient couvrir un œuf
- Hop ! - il disparaît !



Et lorsqu'un renard
chasse une poule
- Hop ! - elle s'enfuit !
Donc, un œuf revient !



SANS OUBLIER LE RESTE DU CASTING !

Contenu : 55 cartes, 8 jetons œufs de
3 sections chacun, la règle du jeu.

Référence : OKPOU
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 6



8+

20 min

2/5



FOOD TRUCK

Un jeu de programmation simple et malin, avec beaucoup d'interaction et de coups fourrés !

Cœur de cible : tout public, famille

Mécanisme principal : programmation, Deck Building



Florian Fay
Jérémy Cansado



Au volant de votre Food Truck, bousculez la concurrence. Programmez habilement votre service pour griller la concurrence, utilisez votre dessert et vos pouvoirs au bon moment pour vous assurer la victoire.



Programmez habilement votre service pour griller la concurrence.

1



Utilisez vos pouvoirs au bon moment pour rester dans la course.

2



Jouez votre dessert pour vous assurer la victoire.

3



Contenu : 60 cartes Plat, 25 cartes Compagnie, 9 points de Victoire, 1 jeton Premier Joueur, la règle du jeu

Référence : GBFO
Boîte : H4 x L13 x 13 cm
Colis : par 6



10+

2
5

15 min



PINA KOALA

Un jeu de bluff et de confiance aveugle... Littéralement !

Cœur de cible : tout public, ado-adulte
Mécanisme principal : stop ou encore, bluff

 Andreas Preiss

TOP

Il s'agit d'un jeu de dés dans lequel on essaie de récupérer le plus de tokens bois selon le total obtenu par les dés. On relance les faces nombres (jaunes) autant de fois que l'on veut. Mais 2 faces Koala et vous êtes obligés de fermer un œil jusqu'à la fin de la partie. Une deuxième fois, vous gardez les yeux fermés jusqu'au bout, et c'est votre voisin qui vous annonce votre score aux dés. Sera-t-il honnête ou essayera-t-il de vous duper?

1. En début de partie, lancez simplement les dés et marquez des points. Relancez autant de fois que vous le voulez, tant que les deux dés sont sur des faces numérotées.



2. Lorsque vous obtenez 2 koalas, **vous devez vous cacher un œil. Lorsque cela arrive une seconde fois, vous devez cacher vos deux yeux !**



3. Aux tours suivants, faites confiance (ou pas !) à votre voisin de gauche pour vous donner le résultat de vos dés. S'il ment, il devra vous donner un certain nombre de ses points. Mais si vous refusez de le croire alors qu'il était honnête, **c'est vous qui en paierez le prix !**



Contenu : 2 dés de 6 faces, 5 masques cache-yeux, 85 tokens en bois de 3 formes différentes, la règle du jeu.

Référence : JPINA
Boîte : H13 x L13 x 4.5 cm
Colis : par 6



INSOLITO

Le jeu de quiz où personne ne va s'ennuyer !

Cœur de cible : ado, adulte
Mécanisme principal : jeu de quiz



Zenagame
Zenagame

Constituez deux équipes de choc et affrontez-vous à base de questions aussi improbables que farfelues. À tour de rôle, piochez la carte de votre adversaire et choisissez minutieusement une question à lui poser. Attention : personne ne regarde la réponse ! De précieux jetons vous permettent de renverser la partie en pariant sur la proposition de votre adversaire. Bravez les questions et frayez-vous un chemin vers la victoire : la première équipe à atteindre l'œil remporte la partie ! Les joueurs rencontrent différentes catégories de questions en fonction de leur avancée sur le plateau. QCM : 4 propositions, une seule bonne réponse. Un format classique pour des questions qui sont loin de l'être ! Info ou Intox : Vérité extravagante ou affirmation bidon ? C'est + C'est - : L'équipe qui pose la question se concerta (sans consulter la réponse) et lance les hostilités en annonçant un chiffre. Pour gagner, l'équipe adverse doit alors deviner si c'est plus ou si c'est moins. C'est quoi ? : Découvrez un mot, une expression ou un phénomène insolite dont vous n'avez sûrement jamais entendu parler. À moitié vrai : Ici, la vérité se cache derrière 2 bonnes propositions !



Contenu : 160 cartes questions, 5 cartes intercalaires, 2 caches cartes, 1 plateau, 2 pions, 12 jetons, la règle du jeu.

Référence : JSIN
Boîte : H7 x L19 x 10 cm
Colis : par 6



10+

2
6

30 min



SIMPLICITY

Bâissez votre ville

Cœur de cible : Joueurs occasionnels
Mécanisme principal : planification, pose de tuiles, connexion



David Brain
Sergio Chaves & Rainer Petter

Bienvenue à Simplicity, la ville qui ne dort jamais ! Les quartiers de Simplicity se développent chaque semaine. Il devient urgent de trouver des volontaires pour organiser la ville ! Planifiez au mieux les aménagements pour avoir des quartiers harmonieux, établir des connexions et apporter de la diversité autour des parcs. Vous remporterez ainsi un maximum de points ! Mais attention !

Une option en apparence idéale peut vous coûter cher à la deuxième manche...



Contenu : 6 tuiles longues Terrain, 1 tuile longue Terrain spécial, 1 tuile de Planification, 6 sets de pions (6 Pions en bois, 30 marqueurs en bois, 6 tuiles Points bonus), 32 tuiles Bâtiment, 4 tuiles Parc, 5 jetons Point bonus, 1 carnet de score, 1 jeton Détonateur, 1 sac, la règle du jeu.

Référence : JSIM
Boîte : H23 x L16 x 4.5cm
Colis : par 6



3 421272 872916

8+



ROLL N BUMP



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : prise de risque aux dés, collection



Louis-Nicolas Dozois
Bernard Cabarrou

Roll N Bump est un jeu de collection de dés plein de rebondissements! Les joueurs lancent leurs dés à tour de rôle pour essayer de réaliser les combinaisons indiquées sur les neuf cartes disponibles sur la table. Les joueurs peuvent placer leurs dés sur les cartes correspondantes dans l'espoir de les revendiquer. Attention : si quelqu'un bat votre lancer, il délogera vos dés et aura la possibilité de réclamer la carte pour lui-même ! À la fin du jeu, les joueurs marquent des points de victoire ainsi que des points Bonus pour les séries de cartes dans chacune des quatre couleurs.



Contenu : 54 cartes, 26 dés 6 faces, la règle du jeu.

Référence : JR0L
Boîte : H23 x L16 x 5 cm
Colis : par 6



10+

4
10

30 min



FISH N CHEAT

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : quiz, stop ou encore, culture générale

Rob Piesse

Fish & Cheat est un jeu d'ambiance rempli de questions insolites et de réponses étranges. Gagnez des points en repérant les fausses réponses inventées par les autres joueurs - mais retournez la vraie réponse trop tôt et vous perdrez tous vos points ! Pouvez-vous repérer les fausses réponses à cette question ? Ne mordez pas à l'hameçon!

1

Celui qui devine à ce tour, lit la question aux autres joueurs qui ont découvert leur rôle (poissons rouges ou poisson bleu).

Dans le Dakota du Sud, où est-il illégal de d'endormir ?

Dans son bain

Dans une usine de fromage

Sur un cheval

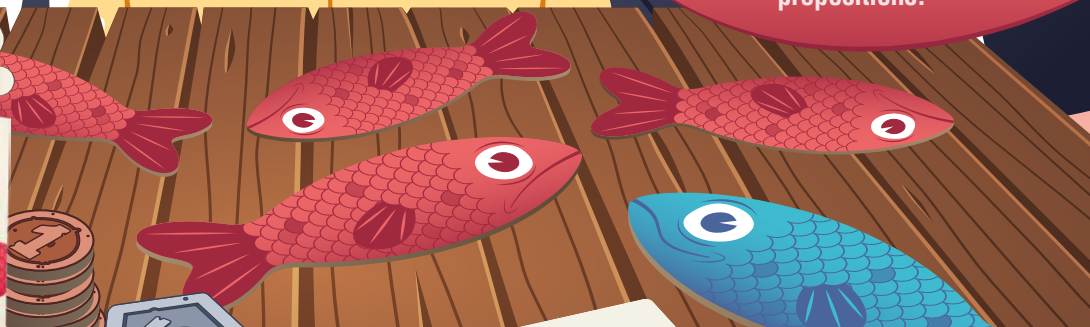
Réponse: Dans une usine de fromage

2

Les joueurs tentent alors de le berner en noyant la bonne réponse parmi de fausses propositions.

3

Chacun marque (ou non) des points selon les poissons dévoilés !



Contenu : 9 Poissons, 80 jetons Points, 200 cartes Question, 1 boîte à questions, la règle du jeu.

Référence : JBFI
Boîte : H18 x L14 x 5 cm
Colis : par 6



TALAREF

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : quiz

10+



Guillaume Weislinger, Lucie Denoyelle et Thomas Barbero-Tribout
Jean Brisset - Amandine Baron

TALAREF est un jeu d'ambiance et de culture générale sur le thème des années 90-2000. Le but du jeu est d'accumuler le plus de Ref' (points) seul ou en équipe en répondant correctement aux questions. Répondez à un maximum de questions et affrontez vos amis lors de défis pour leur piquer leurs cartes !



Contenu : 600 cartes questions, la règle du jeu.

Référence : JTAL
Boîte : H20.8 x L9.7 x 6.2 cm
Colis : par 6



10+



TALAREF 80

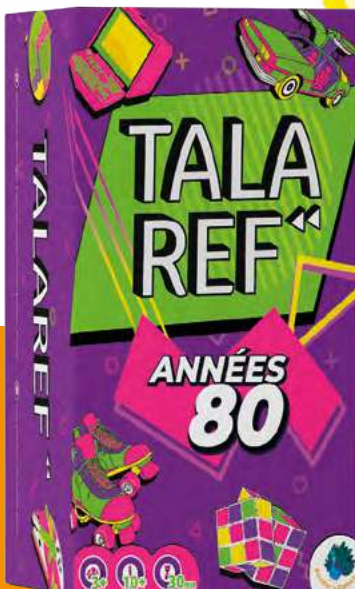


Cœur de cible : adultes
Mécanisme principal : quiz



Guillaume Weislinger, Lucie Denoyelle et Thomas Barbero-Tribout
Jean Brisset - Amandine Baron

Revivez les années 80 en un concentré de questions sur cette période culte! Télévision, cinéma, musique et d'autres catégories vous plongeront dans vos souvenirs afin de remporter le plus de points pour la victoire.



Contenu : 400 cartes questions, la règle du jeu.

Référence : JTAL80
Boîte : H10.6 x L10 x 7 cm
Colis : par 6



10+



PHANTOM INK

Cœur de cible : tout publics, ado/adulte
Mécanisme principal : équipe et déduction



Mary Flanagan et Max Seidman

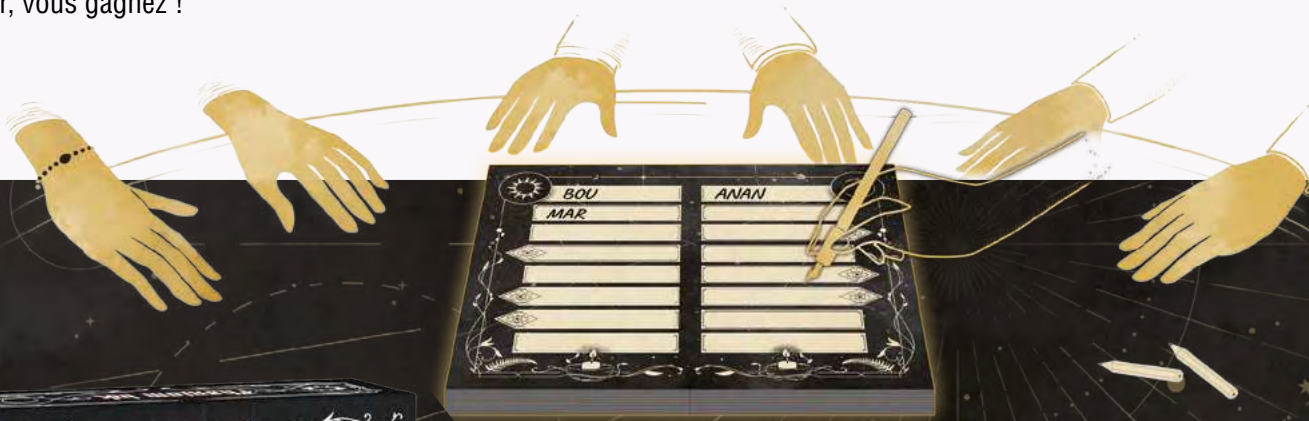
Spring Yu

Des médiums de renom s'affrontent pour découvrir un objet secret et prouver qu'ils peuvent se connecter au «monde de l'au-delà». La première équipe à découvrir l'objet secret gagne !

Pour configurer Phantom Ink, divisez les joueurs de sorte que l'équipe Soleil et l'équipe Lune aient chacune un Esprit et jusqu'à trois Médiums. Les médiums d'une équipe partagent une main de sept cartes de questions, et les esprits commencent le jeu en choisissant l'un des cinq objets sur une carte comme objet secret. À tour de rôle, les médiums passent deux cartes de questions à leur esprit, avec des exemples de questions comme «De quelle couleur est-il le plus souvent ?», «Quel personnage fictif l'a ou l'utilise ?» et «Si c'était un instrument de musique, quel serait-ce?»

L'esprit défausse une carte question face visible, puis renvoie la carte question à laquelle il va répondre à ses médiums, puis écrit lentement la réponse une lettre à la fois pour que tous la voient. Dès que les médiums pensent savoir ce qu'est ce mot indice, ils crient «Silencio», et l'esprit arrête d'écrire. L'autre équipe de médiums ne verra peut-être que la lettre «Y», mais si vous savez que la question est «De quelle couleur est-ce ?», alors vous savez que l'indice doit être «jaune». Pour terminer votre tour, piochez deux nouvelles cartes question.

À tour de rôle, au lieu de remettre des cartes de questions, vous pouvez essayer de deviner la réponse - et pour ce faire, vous écrivez comme les esprits, une lettre à la fois. Si vous écrivez une lettre incorrecte, les esprits vous arrêteront, marquant votre erreur, votre supposition partielle donnant plus d'informations à l'autre équipe. Si vous devinez correctement le mot entier, vous gagnez !



Contenu : 224 cartes, la règle du jeu.

Référence : JPHA
Boîte : H25.5 x L16.5 x 6cm
Colis : par 6



14+



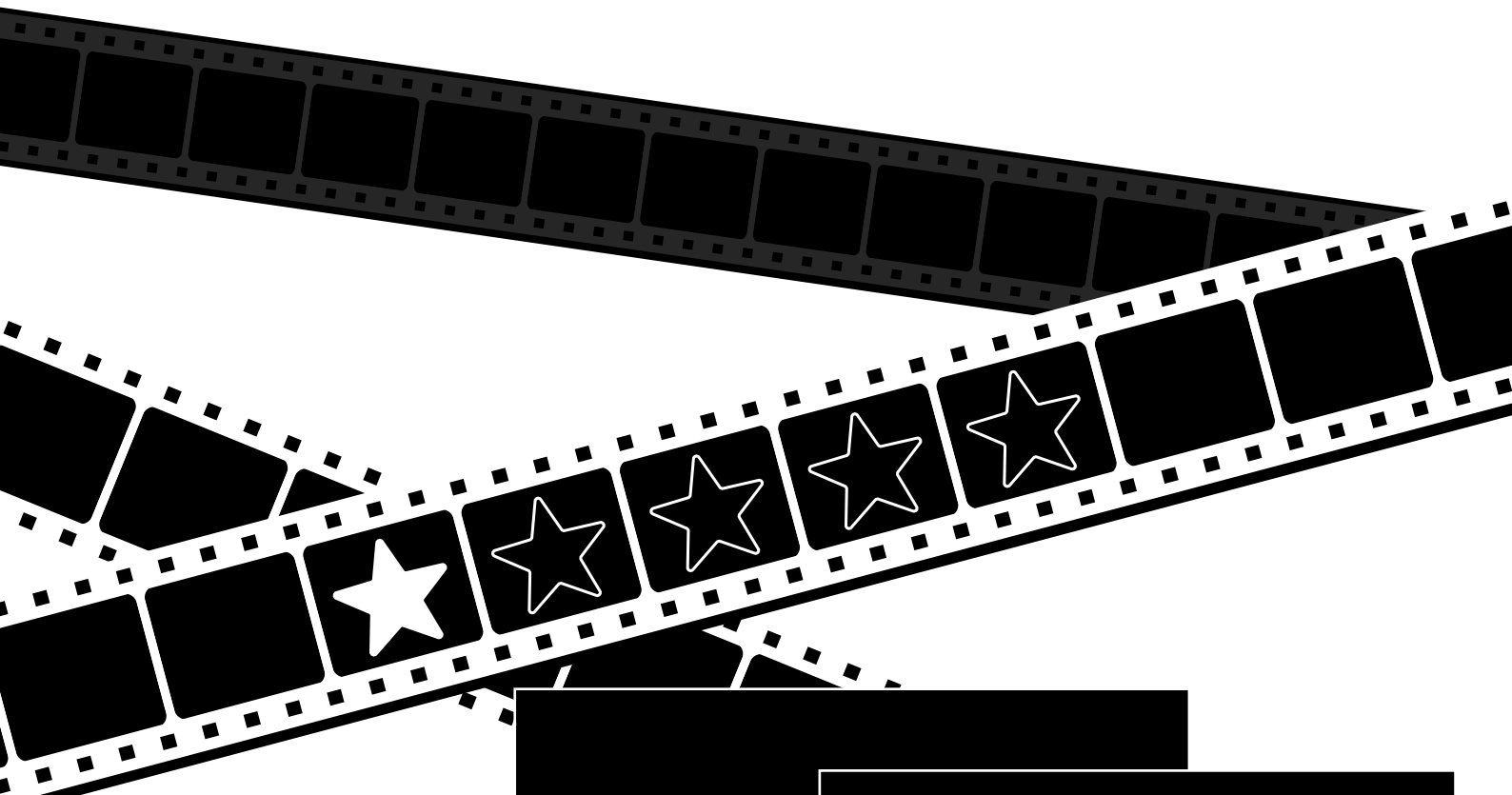
FAUX-CULTE

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : humour et déduction



Harrison et Marion Delcros
Harrison Delcros

Un jeu pour se marrer qui contient 220 critiques spectateurs improbables sur des films tellement cultes que vous les connaissez, même sans les avoir vus ! À tour de rôle, chacun pioche une carte et déclame le commentaire avec le ton qui convient. Le premier parmi les autres joueurs, qui devine le titre du film, remporte la carte. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes remportent la partie.



★☆☆☆☆

« Ce film est long. Très long... Beaucoup trop long ! L'intervention salutaire (mais bien trop tardive) de l'iceberg nous fait regretter qu'un anachronique sous-marin n'ait pas eu la bonne idée de torpiller le bateau au port. »

TITANIC
1997

Contenu : 224 cartes, la règle du jeu.

Référence : JFAU
Boîte : H9.8 x L8.2 x 6.7cm
Colis : par 6



14+

2
42

20 min

FAUX-CULTE 2

LE PIRE CONTRE-ATTAQUE

NOUVEAU

Cœur de cible : Ados/Adultes
Mécanisme principal : Humour et déduction



Harrison et Marion Delcros
Harrison Delcros

Un jeu pour se marrer qui contient 220 critiques spectateurs improbables sur des films tellement cultes que vous les connaissez, même sans les avoir vus !

À tour de rôle, chacun pioche une carte et déclame le commentaire avec le ton qui convient. Le premier parmi les autres joueurs, qui devine le titre du film, remporte la carte. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes remportent la partie.



Contenu : 224 cartes, la règle du jeu.

Référence : JFAU2
Boîte : H9,8 x L8,2 x 6,7 cm
Colis : par 6



16+



MAMIE MOULE MAKI

TOP

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : ambiance, vote, créatif

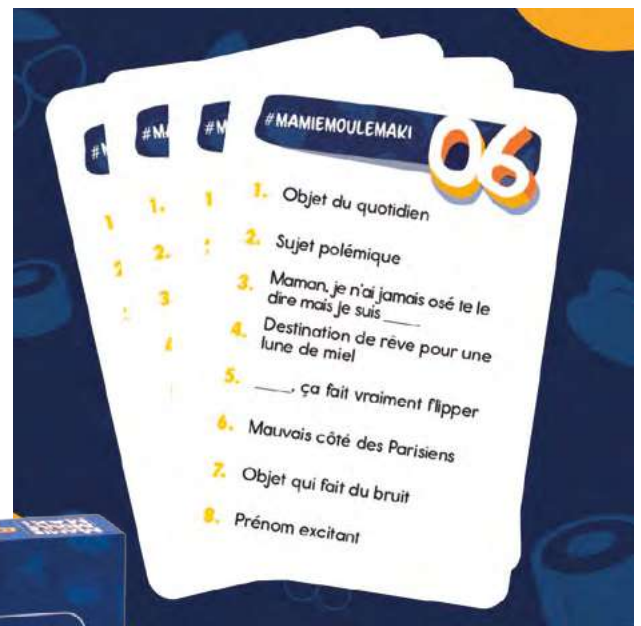


Taillemi sas



Vincent Burger

Le jeu où vous risquez de partir trop loin ! Rempli tes catégories en 2 minutes chrono !
Trouve les meilleures réponses à des catégories insolites et défends-les auprès de tes adversaires. Un joueur lance un dé à 20 faces représentant 20 lettres. Tout le monde a ensuite 2 minutes chrono pour trouver une réponse commençant par la lettre du dé pour chaque catégorie ! Les réponses sont ensuite soumises aux votes impitoyables des adversaires !
Plus de 190 catégories variées (loufoques, festives, trash, romantiques, ...).
À rejouer encore et encore avec différentes lettres pour des réponses uniques et toujours plus drôles à chaque partie !



Contenu : 8 ardoises, 1 dé, 1 sablier, 8 stylos, 90 cartes, la règle du jeu.

Référence : JDMAM
Boîte : H22.2 x L15.6 x 5.3 cm
Colis : par 10



3 770017 095135

TRIQUETA



7+



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : prise de risque



Auteur : Stefan Dorra et Ralf zur Linde
Illustrateur : Annika Heller



Règles simples.
Parties rapides.
Plaisir et suspense garantis.

Vous et les autres joueurs formez au fil des tour des Rangées composées de Pièces Animal.



À chaque manche, vous devrez trouver le bon moment pour saisir votre Rangée préférée.



À la fin du jeu, vous marquerez plus de points pour chaque Triqueta, soit exactement 3 pièces Animal identiques, complétée. Mais attention: si vous en avez plus que 3 pièces d'un Animal, vous obtiendrez des points négatifs!



Saurez-vous saisir la bonne opportunité pour créer le meilleur jeu et battre vos adversaires?



Contenu : 60 pièces Animal en bois, 5 tuiles Rangée, 3 tuiles Arbre, 1 Rocher 1er joueur, la règle du jeu.

Référence : JDTR
Boîte : H20 x L20 x 4.5 cm
Colis : par 6



8+



TRIQUETA

EXTENSION : LES LOUPS DANS L'OMBRE

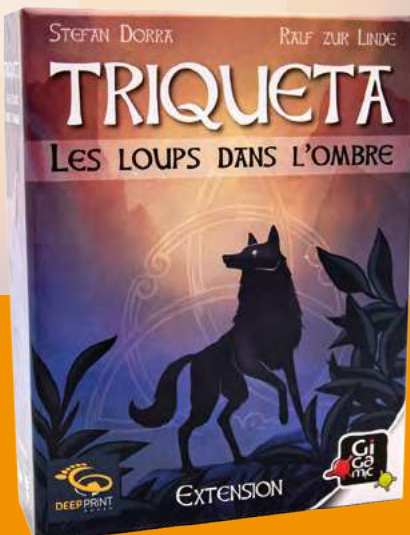


Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : prise de risque



Stefan Dorra et Ralf zur Linde
Annika Heller

Avec cette extension, des loups amicaux mais timides, s'invitent dans Triqueta. Ils restent dans l'ombre jusqu'à la fin de la partie et valent beaucoup de points lorsqu'ils forment une Triqueta. Serez-vous assez audacieux pour partir à leur recherche ? Inclut une fantastique variante pour 2 joueurs !



Contenu : 15 pièces Animal de l'ombre (foncées), règle du jeu.

Référence : JDTRÉ
Boîte : H12 x L9.5 x 3 cm
Colis : par 6



8+

SORRY
WE ARE
FRENCH

SUR LES TRACES DE DARWIN

NOUVEAU

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : collectionGregory Grard & Matthieu Verdier
Maud Briand

20 ans après son voyage de 5 ans autour du monde, Darwin souhaite récolter de nouvelles informations sur la vie animale, notamment à propos des continents qu'il n'avait pas ou peu visités, comme l'Amérique du Nord, l'Asie et une partie de l'Afrique. Trop âgé et occupé par sa famille et ses travaux, il vous confie cette tâche, ses confrères de la Royal Society de Londres lui ayant dit tout le bien qu'ils pensaient de vous. Qui de mieux que de jeunes naturalistes avides de découverte pour aider l'illustre savant à terminer la rédaction de son œuvre la plus célèbre ?



Contenu : 1 plateau central, 5 plateaux joueur, 69 tuiles Découverte, 25 tuiles Chapitre, 20 jetons Médaille, 10 meeple Assistant, 5 pions Cartographie, 1 carnet de score, la règle de jeu.

Référence : SWDAR
Boîte : H26 x L26 x 7.3cm
Collis : par 6



PASS PASS



8+



Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : collection



Alexandre Droit et David Paput

Ulric

Dans ce jeu de plis, créez des alliances temporaires et soyez fins stratèges pour faire partie de la couleur majoritaire et remporter ainsi des cartes et de précieux diamants. Le joueur qui aura le plus de points à l'issue des 3 manches sera désigné vainqueur... Sauf si un joueur réalise 3 Pass Pass et décroche immédiatement la victoire !



1
À chaque tour,
jouez une carte et tâchez
de faire partie de
la couleur majoritaire
en vous alliant
opportunistement à un
ou des adversaire(s).

2
Remportez
des cartes
pour marquer
le plus de points
en 3 manches.

3
Mais ne négligez
pas les Pass Pass
pour l'emporter
immédiatement !



Contenu : 48 cartes, 1 carnet de score, la règle de jeu.

Référence : FUPAS
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm
Colis : par 6



3 616450 000582

8+



NAUTILUS ISLAND



Cœur de cible : tous publics, ado/adultes
Mécanisme principal : collection



Johannes Goupy et Théo Rivière
Clément Masson



Nautilus island

Vous êtes des naufragés sur une île mystérieuse, déserte et volcanique. Après une tempête, vous tombez sur un sous-marin échoué et vide de son équipage : le Nautilus. Vous devrez en explorer les différents recoins pour récupérer le plus d'objets afin d'assurer votre survie et remettre en état le sous-marin pour quitter l'île avant les autres naufragés.



Contenu : 1 plateau de jeu, 4 pions Naufragé, 96 cartes Objet, 34 jetons Bonus, 12 jetons Hublot, la règle de jeu.

Référence : FUNAU
Boîte : H25 x L18.5 x 4.5cm
Colis : par 6



10+

2/8

20 min



VERS L'INFINI

Mais pas au-delà

NOUVEAU

Cœur de cible : Ado / Adultes
Mécanisme principal : Question/Réponse, Bluff

Darrell Cannon

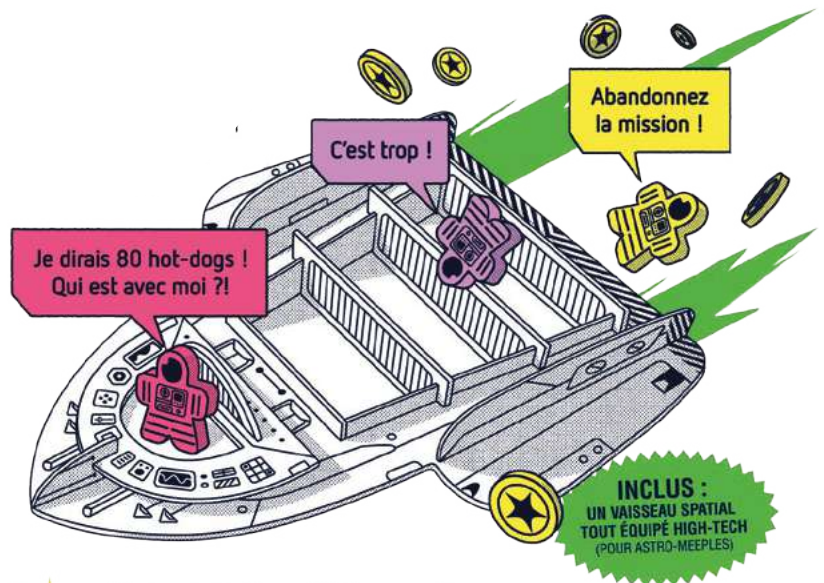
Chacun leur tour, les joueurs vont embarquer dans le vaisseau spatial en proposant une réponse à une question insolite: la réponse est forcément un nombre qu'il ne faut surtout pas dépasser! A tout moment, les joueurs les plus sceptiques peuvent finalement décider de descendre du vaisseau s'ils pensent que la réponse correcte est dépassée. Puis on regarde la bonne réponse et les joueurs récoltent ou non des points Étoiles en fonctions des enchères qui ont été faites. Le joueur qui a le plus de points au bout de 8 cartes Questions remporte la victoire!



Quel est le record du plus grand nombre de hot-dogs mangés en 10 minutes ?

1 Une question est posée à tous les joueurs qui souhaitent embarquer dans le vaisseau spatial.

2 Quand quelqu'un a fait une proposition, vous devez décider si vous surenchérissez (devenant ainsi le Capitaine), si vous suivez la réponse en restant à bord ou si vous quittez le vaisseau !



3 Si vous avez dépassé la bonne réponse, vous vous brûlez les ailes et ne gagnez rien. Mais si vous avez visé juste, vous explosez le score avec toutes vos pièces !



Contenu : 1 vaisseau spatial, 8 Astro-Meeples, 100 cartes Question, 1 distributeur de cartes, 8 jetons Personnages, 50 pièces Étoile (3 sortes), 1 plateau de jeu, la règle du jeu.

Référence : JBVE
Boîte : H18 x L14 x 5 cm
Colis : par 6



DEFIFOO

Une déferlante de défis loufoques !



7+



20 min



Olivier Finet
Alexis Migdalski & Zongoh

Defifoo est un grand classique du jeu d'ambiance qui revient dans une toute nouvelle édition pour proposer de nouveaux défis délirants !

Le principe du jeu reste le même : deux équipes s'affrontent au travers de 150 défis loufoques pendant que la troisième arbitre...

Une multitude de nouveaux objets tels que dés, puces, toupies, mètre-ruban, cartes, papier, crayons... permet de relever des défis délirants encore plus marrants !

La première équipe qui remporte 7 défis gagne la partie !



Contenu : 150 cartes Défi, 10 dés, 10 puces, 2 toupies, 2 crayons, 2 bloc-notes, 2 mètres-rubans, 1 sablier de 30 secondes, la règle du jeu.

Référence : GFDEF
Boîte : H20 x L14,5x 7 cm
Colis : par 6



3 421271 878728

8+



LINE-IT

Paris en ligne et Jackpots !



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : gestion de main, pose de cartes



Tim Juretzi
Joey & Grumpy

Dans Line-it, vous devez réaliser une ligne croissante ou décroissante. A vous d'estimer s'il est temps de fermer votre ligne et d'empocher vos points ou d'attendre encore un peu pour remporter les cartes du jackpot.

1 Choisissez une carte à ajouter à votre ligne.



2 Si vous réussissez à obtenir 3 cartes de la même couleur, vous remportez le jackpot correspondant.



3 Tentez de valider un pari pour marquer encore plus de points !



Contenu : 106 cartes, 11 jetons, la règle du jeu.

Référence : GMLI
Boîte : H14,7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



12+



10 min



L'ENCLUME

Dans la lourdeur et la bonne humeur

Cœur de cible : ado/adultes

Mécanisme principal : Gagner des cartes «Enclume» pour être le plus lourd



Olivier Thomazo Alexis Pascal Grégoire Desveaux
Christine Alcouffe

Le jeu de société que tous tes potes les plus lourds attendaient sans le savoir. Il est à la lourdeur ce que le Pictionary est au dessin, ce que le Trivial Pursuit est à la culture générale. Au coeur de L'Enclume : le jeu de mots, le calembour, l'association d'idées absurdes, l'humour décalé, le sixième degré...



Contenu : 400 cartes - La règle du jeu

Référence : JLEN
Boîte : H10.2 x L16.5 x 7.2 cm
Colis : par 6



10+

2
6

20 min



LES CHATS DE SCHRÖDINGER

Mettez une dose de réflexion, beaucoup de bluff, ajoutez des rebondissements et vous obtenez une grande expérience !



Cœur de cible : tout public, ado/adultes
Mécanisme principal : bluff, enchère, paris



Chris O'Neill, Heather O'Neill et Adriel Lee Wilson
James Stowe

«Le chat dans la boîte est-il vivant ou mort ?» se demandait le physicien quantique Erwin Schrödinger...
Maintenant c'est votre tour ! Parviendrez-vous à découvrir le contenu des boîtes de tous les joueurs ?



1 Estimez le nombre de cartes en jeu qui concernent un certain état quantique (Chat vivant, Chat mort ou Boîte vide).

2 Surenchérissez sur les annonces déjà faites...



3 Ou alors contredisez l'annonce en cours pour éliminer un autre joueur... sauf si c'est vous qui vous trompez !



Le dernier présent dans l'expérience a gagné !

Contenu : 62 cartes, 1 plateau, 1 marqueur, 6 jetons Vie, 4 Aides de jeu, la règle du jeu.

Référence : AMCHA
Boîte : H14.7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



10+



QUIZ DE POCHE

(présentoir 6 pièces)



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : social, entre amis



Joël Gagnon
Gergo Gilicze

En vacances? La route est longue? Ce Quiz de Poche est pour vous! Une aventure qui vous transportera de la ville jusqu'à l'ancre du Lazy Dragon! Ensemble, répondez à des séquences de questions. Franchissez toutes les stations de l'Ultime Aventure et qui sait, remportez l'Ultime Badge du mérite!



Contenu : Poche en jeans 640 questions (40 cartes), Carte aventure avec règles du jeu et tutoriel au verso, Petit crayon.

Référence : RAQUI
Boîte : H13 x L13 x 3 cm
Colis : par 6



8+

2/4

20 min

SURICATES

Coopérez pour vous évader !

NOUVEAU

Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : coopératif, coordination, taquin



Joan Dufour & Grégory Germain
Laetitia Caridi

Après une tentative échouée de vol de bonbons dans une usine de confiseries, les Suricates Papy, Dyna, Cortex et Bob se retrouvent en prison. En plein désert, accablé par la chaleur, le gardien se permet des micro-siestes de trois minutes. C'est le temps qu'auront les Suricates pour creuser un tunnel et s'évader... avant d'être rattrapés et remis en prison, de laquelle ils devront à nouveau s'évader. Mais avec des défis supplémentaires !

Suricates est un jeu coopératif où tous les joueurs vont devoir réaliser des combinaisons précises en déplaçant leur personnage afin de creuser un tunnel pour que leurs amis suricates puissent s'évader.



Contenu : 2 plateaux de jeu, 4 cartes joueurs, 24 cartes déplacement, 5 palets en bois, 1 sablier de 3 minutes, 1 dé 6 faces, 1 jeton suricate, 3 enveloppes, 1 livret de règles.

Référence : OKSUR
Boîte : H26,5 x L26,5 x 3,8 cm
Colis : par 6



10+



NUTTY BUSINESS

Devenez le plus grand des hors-la-noix !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : gestion de main, combinaison de cartes



Alain Rivollet

Christine Alcouffe

New York, 1925. En pleine prohibition de noix, les gangs d'écureuils de Central Park organisent la contrebande. Échappez aux douaniers, protégez votre butin à la banque et préparez-vous aux descentes de police pour devenir le plus riche des hors-la-noix !

1 A chaque tour, le joueur ajoute une carte de sa main sur une des deux piles de cartes devant soi, puis active la carte du sommet de chaque pile.

2 Avec seulement 8 effets à maîtriser, le jeu est accessible mais d'une profondeur surprenante avec des combinaisons à découvrir et une dynamique de table à analyser.



3 Une fois toutes les cartes jouées, le joueur avec les plus belles réserves de noix gagne la partie !



Contenu : 40 grandes cartes Action (8 pour chaque couleur), 80 jetons Noixette.

Référence : STNUT
Boîte : H18 x L13 x P4 cm
Colis : par 12



PODIUM

14+

2-8

20 min

Cœur de cible : ados, jeunes adultes
Mécanisme principal : flip'n'write



Clément Deffrenne et Maxime Savreux
Dharshini Sujun

Munis de votre stylo et d'une feuille de score, vous tentez de deviner le TOP3 des classements qui s'offrent à vous.

Faites face à des classements insolites et cocasses provenant d'études officielles ou de sondages. Dynamique et hilarant, tous les joueurs jouent en même temps. Si vous n'avez pas les réponses, tentez quand même ! Sur un malentendu, ça peut passer. Des bonus viennent rajouter du piment à la partie et vous aident à vous départager.

À l'issue des 8 manches, place à l'addition. Qui sera le grand champion des classements ?



Contenu : 168 cartes, 50 feuilles de score (recto/verso), règle du jeu CUBE.

Référence : JPOD
Boîte : H17,7 x L13,7 x P3,7 cm
Colis : par 12



TOSSIT



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : lancer, pétanque



Le set TOSSIT original qu'il vous faut pour débiter et vous amuser entre potes, en famille, en soirée, ou même au bureau si votre boss.e est cool. Mix entre pétanque et fléchette, TOSSIT se joue à l'intérieur ou à l'extérieur, au sol ou à la verticale. Les Tossits sont des fléchettes souples 100% en silicone avec une ventouse puissante et durable pour adhérer sur la majorité des supports lisses: carrelage, fenêtre, table, parquet, voiture ...

Jouez selon la règle classique de la pétanque en 13 points, en mode duel ou en mode bataille en 21 points, en mode apéro / beer TOSSIT / Toss & Drink, ou bien jouez avec vos propres règles.



BLEU/JAUNE
Ref : TOSSBJ



4 745010 377044



ROSE/BLEU
Ref : TOSSRB



4 745010 377020



VIOLET/VERT
Ref : TOSSVV



4 745010 377037



ROUGE/CYAN
Ref : TOSSRC



4 745010 377013

Contenu : 1 Jack, 2 sets de 3 fléchettes de couleur, 1 sac de transport.

Boîte : H13.2 x L22.5 x 4.5 cm
Colis : par 6

8+



WOOL GANG



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Combinaison et Programmation



Jérôme Bodin
Pauline Berdal

C'est la pagaille dans la vallée, les moutons n'en font qu'à leur tête. Utilisez au mieux les talents de chaque chien de berger pour reprendre le contrôle! Une fois toutes les cartes moutons jouées, choisissez quels chiens de berger vous voulez envoyer pour les récupérer. Attrapez 20 moutons et c'est gagné ! À vous de ruser et de sortir les crocs!



Contenu : 14 cartes Chien de Berger, 28 cartes Mouton, 2 cartes Joker, 10 cartes Action, 10 cartes Niche vide, 5 Roulettes de score 1 règle du jeu.

Référence : GTWO
Boîte : H16 x L11.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



8+



PICKOMINO MINI

Le jeu culte en version concentrée !



Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : combinaison de dés, stop ou encore



Reiner Knizia
Naïade

Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restants. Plus la somme de vos dés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté... et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de côté, votre tour s'arrête et vous perdez un Pickomino. Saurez-vous jongler entre prudence et prise de risques ?



Contenu : 8 dés, 16 Pickominos, règle du jeu.

Référence : ZOPICM
Boîte : H15 x L12 x P3 cm
Colis : par 12



6+

2
8

20 min

BAZAR BIZARRE MINI

Le jeu culte en version concentrée !

NOUVEAU

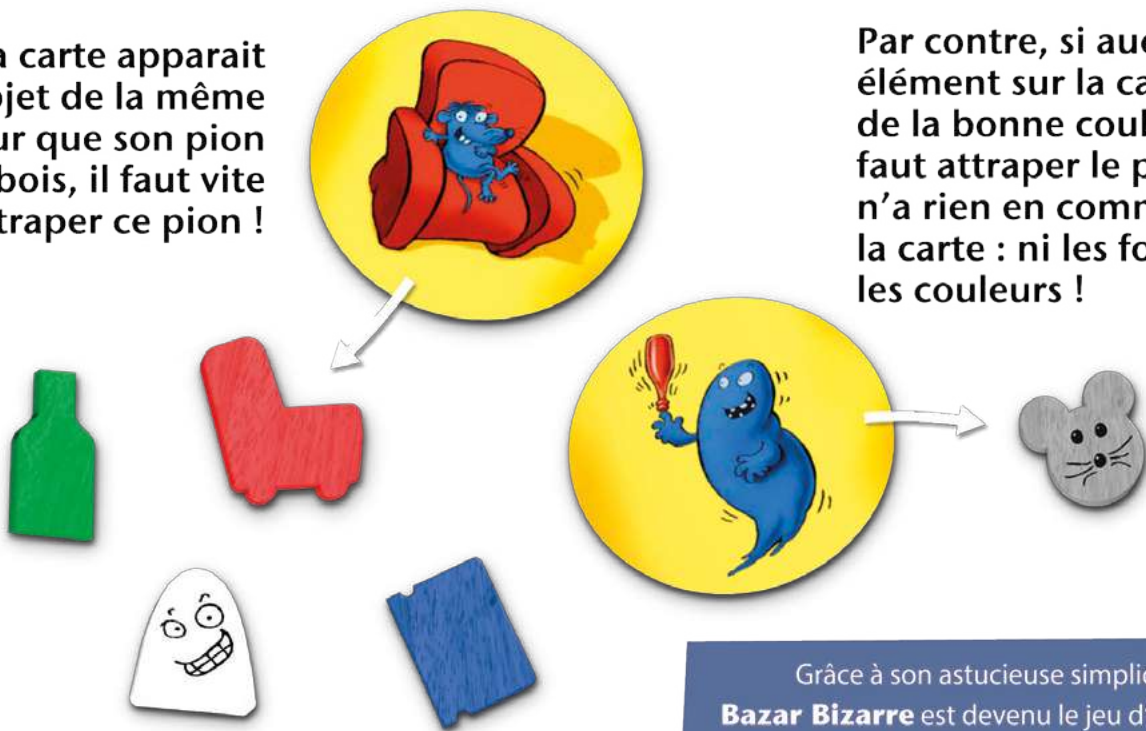
Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet
Gabriela Silvera

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur !

Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que son pion en bois, il faut vite attraper ce pion !



Par contre, si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper le pion qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !

Grâce à son astucieuse simplicité, **Bazar Bizarre** est devenu le jeu d'ambiance incontournable pour toute la famille !



Contenu : 60 cartes, 5 pions en bois, règle du jeu.

Référence : ZOBAZM
Boîte : H15 x L12 x P3 cm
Colis : par 12



8+

1-4

20min

AXO

Cochez Remplissez Marquez !



Cœur de cible : Famille

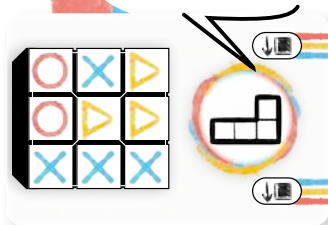
Mécanisme principal : Bingo, gestion de scoring, flip & write



Simona Greco & Marco Rava

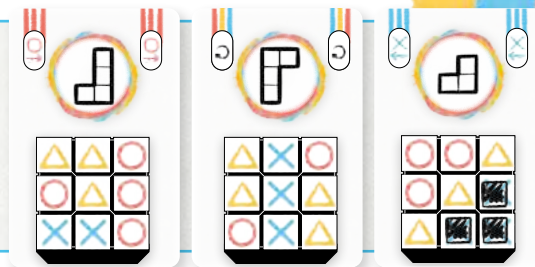
Tout est une question de point de vue dans AXO. Jouez vos cartes astucieusement pour vous aider à compléter vos grilles sans que vos adversaires en tirent profit. Et activez vos effets spéciaux au bon moment pour coiffer vos adversaires au poteau !

Bleu !

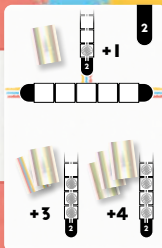


1 - Une couleur est annoncée à chaque carte forme jouée.

2 - Tous les joueurs cochent des cases selon leur point de vue de la forme.



3 - Plus vous complétez de cartes en même temps, plus cela rapporte de points !



Contenu : 60 cartes effaçables, 4 marqueurs effaçables, 4 chiffonnettes, la règle du jeu.

Référence : JPAX
Boîte : H16 x L11.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



7+

DÉKAL

NOUVEAU

Agencez votre grille pour obtenir le moins de points possible !

Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : Choix de stratégie, gestion de tour, anticipation de probabilité.

15 min



Claude Clément
Joey

Dans *Dékal*, agencez au mieux votre grille de cartes afin d'obtenir le moins de points possible. À chaque tour, jouez une carte puis reformez un carré parfait en poussant une ligne ou une colonne. En fin de partie, les cartes adjacentes de même valeur s'annulent, ce qui permet de marquer moins de points.

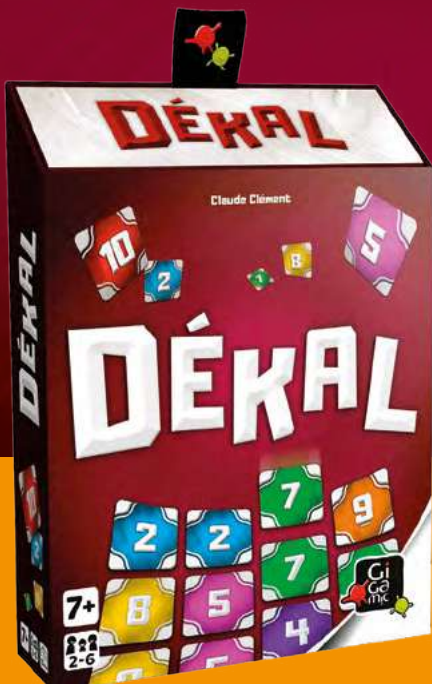
1. Choisissez l'une de vos cartes **face cachée** et révélez sa valeur.



2. Reformez votre **carré** en poussant une ligne ou une colonne.



3. Les cartes adjacentes de **même valeur** s'annulent en fin de partie.



Contenu : 100 cartes Dékal, 1 pion 1er joueur, la règle du jeu.

Référence : GBDEK
Boîte : H16 x L11,5 x 3,5 cm
Colis : par 6



3 421271 199816

8+

3-6

20min

CABANGA

NOUVEAU

Famille

Pose de cartes, opportunisme, gestion de main



Michael Modler
Kreativbunker

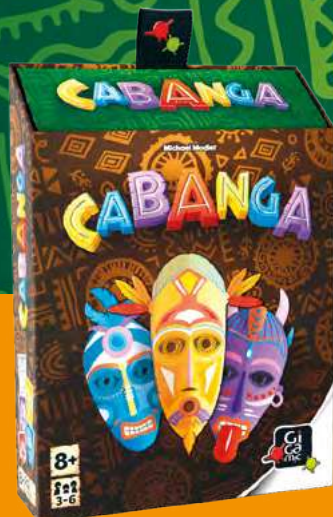
Débarrassez-vous le plus rapidement possible des cartes que vous avez en main en les plaçant astucieusement car elles vous rapporteront des points négatifs à la fin du jeu. Mais tout ceci serait trop simple si les autres personnes autour de la table ne vous refilaient pas de cartes lorsqu'un trou se forme entre deux valeurs !

Qui aura le moins de points négatifs après plusieurs manches et gagnera sur un dernier «Cabanga» ?

1) Choisis une rangée

2) Joue une carte

3) Mais si l'écart est trop grand :
CABANGA !



Contenu : 84 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMCAB
Boîte : H160 x L115 x 35 cm
Colis : par 6



8+

2-12

20min

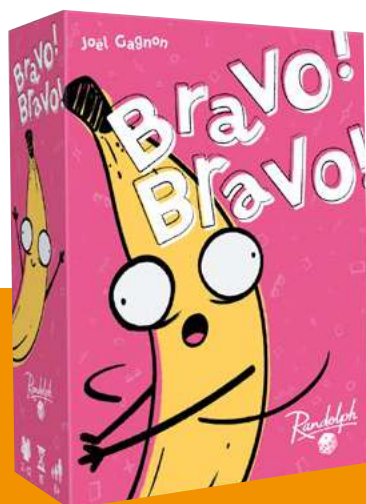
BRAVO BRAVO

Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Créatif et social



Joël Gagnon
Andrea Boeckhoff

Bravo Bravo est un jeu de party où l'on joue tous en chœur ! À chaque fois qu'une carte est tournée, tout le monde doit dire ou faire la même chose selon la.les cartes révélées. Délire et absurdité seront aux rendez-vous ! Découvrez 10 personnages gribouillés et attachants de Bravo Bravo qui vont vous accompagner : la Boule Disco, le Petit Humain, la Slime, la Banane et plus encore ! Attention aux cartes Confettis, elles vous demandent d'être créatif et de changer des règles au fil de la partie.



Contenu : 60 cartes (en 10 personnages gribouillés)
6 cartes de twist, La règle du jeu

Référence : RABRA
Boîte : H14 x L10 x 4,2cm
Colis : par 6



16+

2-8

30min

AH OUAIS ?

J'pensais que j'te connaissais mieux que ça.

Cœur de cible : ado/adultes
Mécanisme principal : Créatif et social



MC MARQUIS
MC MARQUIS

L'idée de Ah Ouais? consiste à deviner l'ordre de préférence des autres joueurs parmi 5 sujets. Plus vous devinez avec précision, plus vous gagnez de points. Créé par MC Marquis, Artiste visuelle. Un jeu à l'image de sa pratique créative. Portant à rire, aux discussions et aux petits malaises, ce jeu est excellent lors de party, de soupers ou de date. Apprenez en davantage sur la personne avec qui vous jouez.



Contenu : 100 cartes Sujets (200 sujets), 48 cartes
Joueur.euse, 64 cartes Points

Référence : RAAH
Boîte : H20 x L10 x 4 cm
Colis : par 6



12+



LA FABRIQUE À RÊVES

2-5

25min

Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : association d'idées



Antonin Boccara et Romaric Galonnieer
Maud Chalmel

Vous venez d'être embauchés à la Fabrique à rêves, l'endroit où, chaque nuit, des millions de rêves sont créés pour faire vivre aux rêveurs du monde entier des aventures extraordinaires. Votre mission : créer, tous ensemble, les prochains rêves en respectant bien les consignes données par le Grand Marchand de sable.

La Fabrique à Rêves est un jeu coopératif. À chaque partie, les joueurs devront créer ensemble 5 rêves en respectant le thème de la nuit. Pour cela, ils devront, dans un premier temps, ajouter des cartes Pensée – prenant la forme de mots – dans les 5 tuiles Fiole en créant des associations d'idées en rapport avec le thème. Ils pourront également s'aider des précieux jetons Outil à leur disposition. Dans un deuxième temps, ils devront inscrire secrètement sur leur tablette, pour chaque fiole, un rêve (matérialisé par un mot ou un groupe de mots) en associant les mots dans chaque fiole. Les joueurs marqueront des points en fonction du nombre de rêves similaires mais aussi en fonction du nombre de cartes Pensée dans chaque fiole.



Contenu : 1 livret de règles, 200 cartes Pensée recto-verso, 50 cartes Thème de nuit, 5 tuiles Fiole, 1 plateau de score, 1 pion Fiole, 6 jetons Outil, 1 tuile Pensée vierge effaçable, 2 tuiles Décompte recto-verso, 5 tablettes de création effaçables, 5 feutres, 5 chiffonnettes.

Référence : FUFAB
Boîte : 23 x L18,5 x 4,5 cm
Colis : par 6



8+

3-6

40min

REBELLES PRINCESSES



Cœur de cible : famille, tout public

Mécanisme principal : jeu de plis, gestion de main, pouvoirs spéciaux



Daniel Byrne, Gerardo Guerrero Kevin Peláez, Tirso Virgós
Alfredo Cáceres

Blanche-Neige, la Petite Sirène, Cendrillon et bien d'autres princesses de contes de fées célèbrent une fête de cinq jours. Les Prince Charmants, qui n'ont pas été invités, tenteront pourtant de s'incruster pour demander la main des jeunes femmes. En tant que princesse libre et indépendante, vous tenterez d'éviter les demandes en mariage. Qui parviendra à rester célibataire après la fête ?



Évitez de récupérer les Princes qui valent 1 point, et la Grenouille qui en vaut 5 !



Au début des 5 manches, révélez une Carte Spéciale qui chamboule les règles de base.



Utilisez votre pouvoir de Princesse au moment idéal pour perturber vos adversaires.



Serez-vous assez rebelle pour gagner le moins de points et remporter la partie ?



Contenu : 79 cartes, un bloc de score, la règle du jeu.

Référence : JREB
Boîte : H16 x L11.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



13+

2-12

15 min

QU'EN DIRA-T-ON ?



Cœur de cible : 18-40 ans



Anatole Dhuicque
Équipe «Qu'en dira-t-on?»

Qu'en dira-t-on est un jeu de déduction coopératif où les joueurs vont devoir débattre afin d'identifier un personnage mystère parmi leurs proches ou des personnes connues de tous. Les joueurs sont invités à inscrire sur des cartes vierges les noms des personnages avec lesquels ils veulent jouer durant la partie. Cela peut être leurs amis, les membres de leur famille, leurs collègues, leurs exs, des personnes connues, eux-même, des camarades de classe, des voisins... etc Un joueur est désigné maître du jeu pour la partie et choisit secrètement un personnage parmi ceux présents sur la table. Ce sera le personnage mystère à trouver. Les joueurs tirent une première carte question et la lisent à voix haute en direction du maître du jeu, qui doit répondre oui ou non. En fonction de sa réponse, les autres joueurs vont devoir débattre et enlever les personnages qui ne correspondent pas. Si les joueurs ont enlevé le personnage mystère : la partie est perdue. Si le personnage mystère est encore en jeu : la partie continue. On pioche alors une nouvelle carte question et ainsi de suite. Lorsqu'il ne reste plus que le personnage mystère en jeu, la partie est remportée !



Contenu : 400 cartes question, 30 cartes vierges effaçables, notice du jeu, 1 marqueur et 1 effaçeur.

Référence : JQUE
Boîte : H7 x L16 x 10 cm
Colis : par 6



10+

4-14

20min

MIND MAP

Le jeu de déduction à géométrie variable



Cœur de cible : ado/adultes

Mécanisme principal : déduction, observation, vote



Gary Kim, Hope S. Hwang & Yohan Goh

Ulric

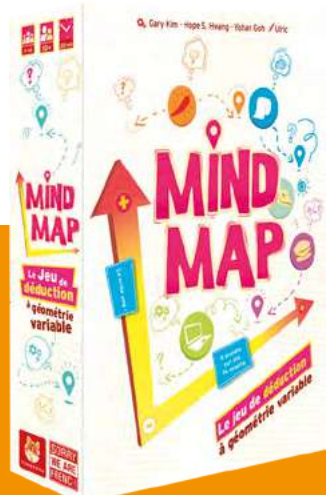
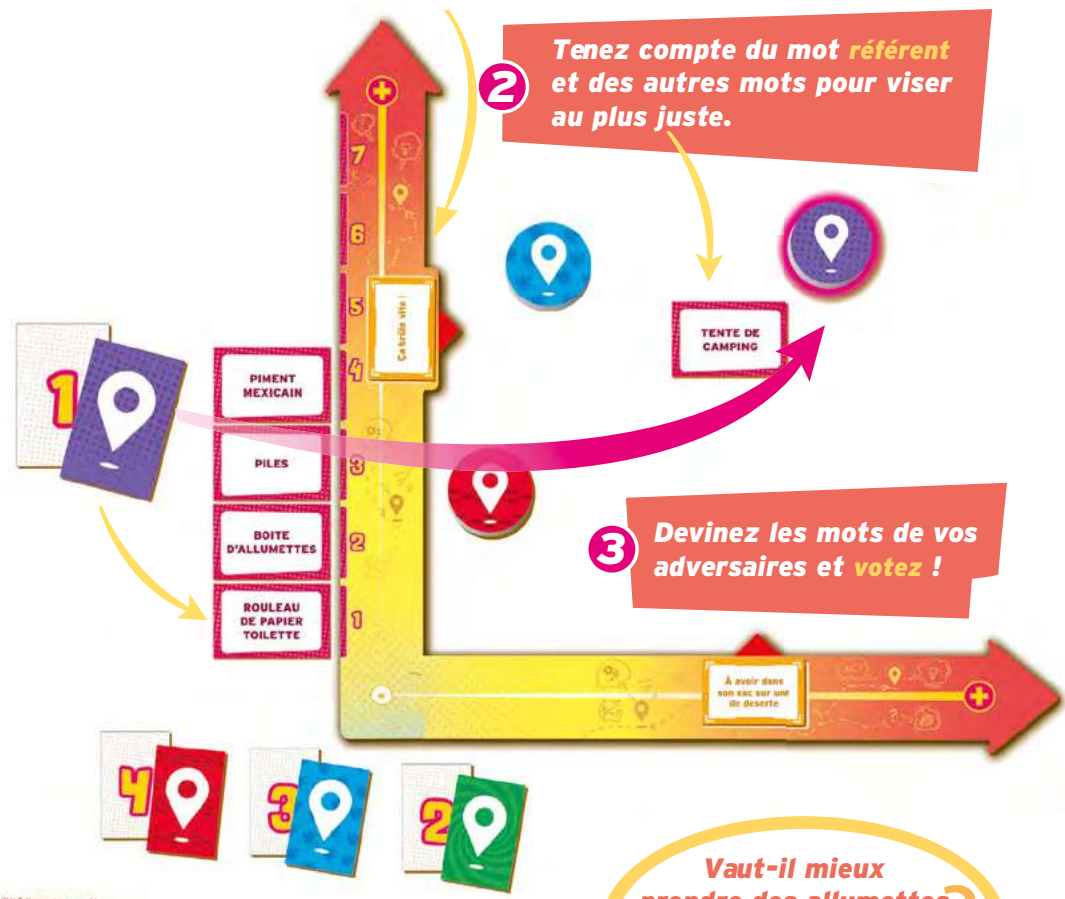
Faites deviner votre mot secret à vos adversaires en positionnant votre jeton Coordonnées dans la zone de jeu en fonction de deux critères.

Poussez le raisonnement parfois jusqu'à l'absurde mais n'oubliez pas de prendre en compte le mot référent...

1 Placez votre jeton selon l'intensité de votre mot secret par rapport au critère de chaque axe.

2 Tenez compte du mot référent et des autres mots pour viser au plus juste.

3 Devinez les mots de vos adversaires et votez !



Contenu : Le livret de règles, 4 tuiles Axe, 100 cartes Mot, 50 cartes Critère, 7 cartes Joueur, 7 jetons Coordonnées, 7 cartes Numéro, 49 jetons Vote, 1 plateau de score, 7 jetons Score, 7 jetons Vote Équipe, 2 jetons Score Équipe, 2 jetons 40/80

Référence : FUMIN
Boîte : H25 x L18 x P5.5 cm
Colis : par 6



8+**1-6****30min**

MILLER ZOO

Ensemble, prenez soin des animaux !

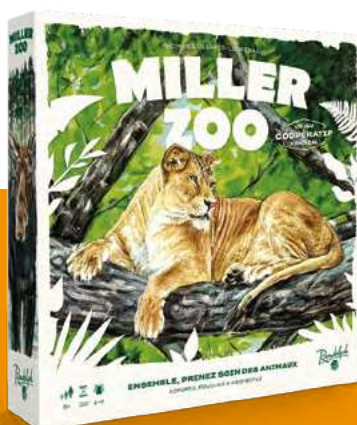


Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : développement et gestion de ressources

Thomas Dagenais-Lespérance
Jocelyne Bouchard, Marjorie Gros

Miller Zoo est LE jeu coopératif familial où vous êtes l'équipe du Miller Zoo ! Travaillez ensemble pour assurer le bien-être des animaux et en accueillir des nouveaux. Le jeu offre 6 enveloppes à découvrir avec de nouveaux animaux, des défis et beaucoup de surprises qui feront évoluer le jeu ! Incarne la vraie équipe du Miller Zoo, accueillez les animaux et prenez en soin ! Soyez prêts à gérer les imprévus et les crises.



Contenu : 1 plateau double-face, 7 cartes Animal, 80 cartes Ressource, 30 cartes Besoin, 6 cartes de Coéquipier, 6 cartes Outils, 60 jetons Problème, 6 Aide de jeu, 6 pions, 6 Enveloppes scellées qui contiennent des défis et des animaux supplémentaires

Référence : RAMIL
Boîte : H25 x L25 x P5 cm
Colis : par 6

8 32665 00017 6

12+

2-4

30min

MOKA

Bien plus qu'un jeu de mots !

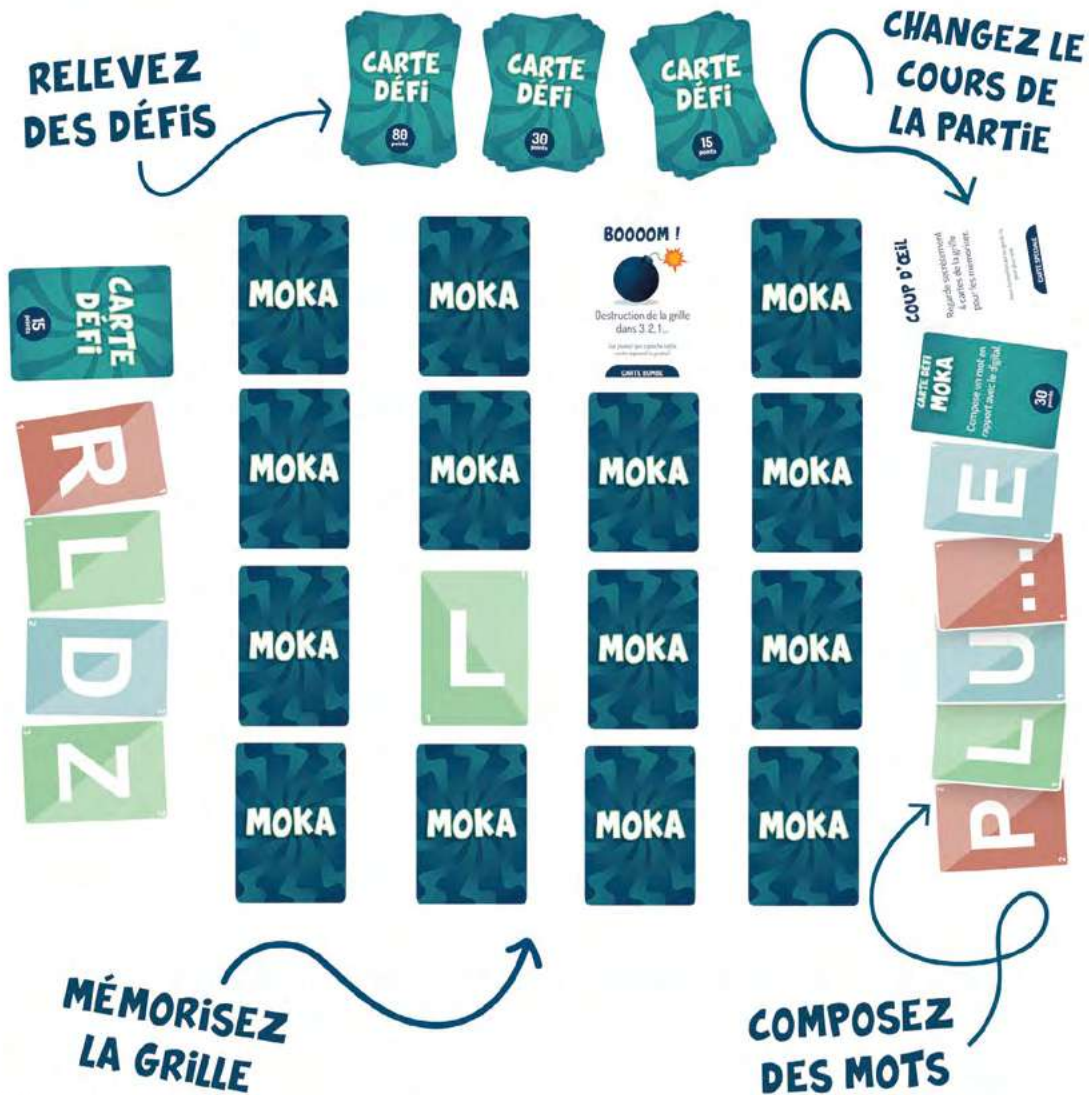


Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : jeu de mémorisation et stratégie



Valentin Daubresse, Tancrède Lecasble, Romain Gavache
Weberson Santiago

MOKA est un jeu de réflexion et de mémorisation qui consiste à créer un maximum de mots en utilisant les lettres qui se trouvent sur la grille placée sur la table.



Contenu : 188 cartes

Référence : JMOK
Boîte : H16 x L11.5 x P5 cm
Colis : par 6



3 760345 040044

18+

3-8

30min

TA PIRE SOIRÉE

Découvre la pire soirée de tes amis !



Cœur de cible : adultes
Mécanisme principal : jeu d'ambiance



Fabien Gridel
Otto Bogart

Ta Pire Soirée est un jeu d'ambiance collaboratif où il faut deviner quelle est la pire et la moins pire soirée de tes amis !



Contenu : 224 cartes, 40 jetons

Référence : JTAP
Boîte : H17,7 x L12,7 x P4,5 cm
Colis : par 6



10+

2

15 min

TERRES DE YOKAI

Partez pour un voyage dans le monde des esprits de la nature !



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : majorité, pose de cartes



Ignasi Ferré
Vincent Dutrait

Dans ce jeu à 2 joueurs, observez des yokais, ces esprits de la nature, dans leur habitat pour compléter les meilleurs croquis. Jouez stratégiquement vos cartes autour des Yokai pour être majoritaire.



Contenu : 56 cartes, la règle du jeu

Référence : JYOK
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm
Colis : par 6



8+

1-5

20min

LITTORAL

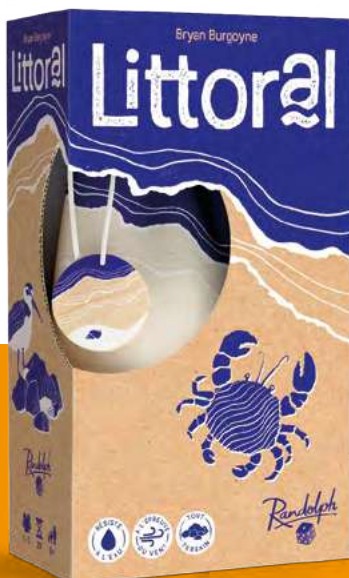
Créez votre propre littoral !

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : stop ou encore



Brian Burgoyne
Fanny Saulnier

Le soleil brille, le vent salin fait filer les nuages dans le ciel.
Des bécasseaux mangent de drôles d'insectes, des crabes se cachent sous les rochers.
Des coquillages s'enlissent dans le sable tandis que des vagues s'échouent sur la plage.
La nature à sa plus simple expression.
Une pièce à la fois, créez votre littoral avec les éléments que la mer vous envoie.



Contenu : 1 sac, 70 jetons, 1 aide de jeu, 1 règle.

Référence : RALIT
Boîte : H21 x L12 x P6,5 cm
Colis : par 6



RATJACK



10+



Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : blackjack, combinaison de cartes



Nephtali Dahan Maxime Deschamps

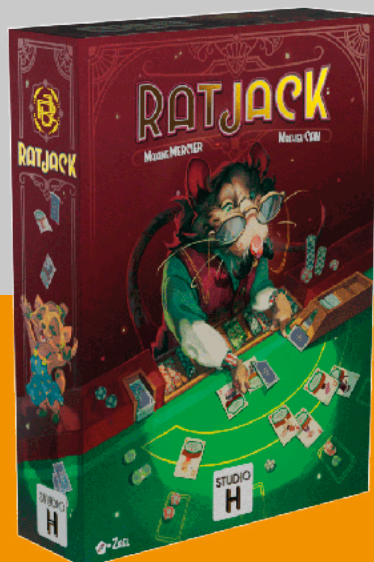
Zael

Soyez les bienvenus au casino de Ratscity !

Ici, rats, belettes et rongeurs de tout poil accourent pour jouer au Ratjack.

Pour éviter de vous faire rat-atiner, n'oubliez pas : stratégie, ruse, prise de risque... mais jamais plus de 25 !

Les pattes sont moites, les moustaches frémissent, les cartes sont distribuées... C'est à vous de jouer.



Contenu : 48 cartes réparties en 4 paquets, 6 jetons de poker Bonus recto-verso, 9 jetons Point de Victoire, 12 cartes Aide de jeu.

Référence : STRAT
Boîte : H18 x L13 x P4 cm
Colis : par 6



3 616450 014442

10+

3-6

25min

ONCE UPON A DRAFT

NOUVEAU

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : draft, combos, gestion de main, effets spéciaux, stratégie



Joe Hout

Jan Bintakies

Jouez à travers trois chapitres en compagnie de personnages de contes de fées, d'histoires et de légendes. Tout d'abord, sélectionnez votre main de cartes. Ensuite, jouez vos cartes contre vos adversaires et utilisez les capacités de vos personnages pour marquer des points. Enfin, rassemblez vos cartes de départ pour les faire interagir entre elles et remporter encore plus de points, et pourquoi pas la partie !



Contenu : 56 cartes, 115 jetons en bois (15 étoiles, 50 coeurs, 50 gemmes), la règle du jeu.

Référence : AMONC
Boîte : H16 x L11.5 x P3.5cm
Colis : par 6



16+

2-12

30min

PADUPE

Des anecdotes, des révélations et du bluff !

Cœur de cible : Joueurs occasionnels ou qui aiment les jeux d'ambiance
Mécanisme principal : Raconter des anecdotes, bluff, mises



Clovis Berot
Marine Carron

Le principe:

1. Raconter une info ou anecdote personnelle vraie ou fausse sur un des deux thèmes piochés.
(Par exemple: «J'ai déjà mangé du crocodile» pour le thème «Nourriture»)
2. Les autres joueurs essaient de deviner si vous mentez ou dites la vérité, et donnent leur réponse face cachée en posant une carte 100% VRAI ou PADUPE.
3. À vous de retrouver les joueurs qui selon vous, se trompent, afin de récupérer le maximum de jetons dans la cagnotte ! Un joueur désigné qui s'est trompé vous permettra de gagner un jeton, mais un joueur désigné qui avait mis la bonne réponse, prendra un jeton à votre place.
4. Mais attention, les plus audacieux pourront miser LEURS jetons pour vous en prendre... au risque de vous les donner !
5. Le gagnant est le joueur qui détient le plus de jetons à la fin de la partie, c'est à dire quand la cagnotte est vide !



Contenu : Un livret de règles, 2 deck de 40 cartes, 4 plaquettes de 12 jetons (48 jetons), une cale

Référence : JPAD
Boîte : 13.0 x 9.6 x 3.2 cm
Colis : par 6



6+

2-4

20min

FLAMME ROUGE BMX



Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : course, choix stratégiques, chance, compétitif



Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen
Paul Laane

Flamme Rouge BMX est un jeu de course passionnant pour toute la famille. Donnez tout et franchissez la ligne d'arrivée avant vos adversaires car la course sera serrée ! Sautez par-dessus des rampes, dérapez sur du gravier et gardez le rythme ! Mais si pousser trop loin vos limites, vous devrez peut-être reprendre votre souffle pendant que d'autres passent en trombe.



Contenu : 4 figurines en bois, 4 sacs en tissu, 1 plateau de jeu, 4 plateaux Circuit double face, 55 jetons en bois, un dé en bois, une rampe de saut et la règle du jeu.

Référence : JLFB
Boîte : H27 x L27 x 5.5 cm
Colis : par 6



14+

2-12

20min

LE JEU DE CHARLES

Le jeu qui t'autorise à chanter comme une casserole !

Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Chanter les paroles d'une chanson sur l'air d'une autre



Jules Dumas
Philippe Dumas

Enfin un jeu pour celles et ceux qui chantent comme des casseroles ! Le jeu de Charles, c'est le mélange parfait entre blind test et karaoké. L'objectif est simple : chanter les paroles d'une chanson sur l'air d'une autre et faire deviner le tout à votre auditoire ! 128 cartes pour plus de 11 000 remix possibles, vous n'avez pas fini de chanter !

Tirez une carte parole, comme « La Bohème » de Charles Aznavour. Ensuite, tirez une carte chanson et choisissez parmi les 4 propositions. Puis, faites fonctionner votre cerveau et chantez les paroles sur l'air de celle que vous avez choisie ! La personne qui trouve en premier devient le joueur actif, et ainsi de suite.



Chante...

La bohème

CHARLES AZNAVOUR • 1965

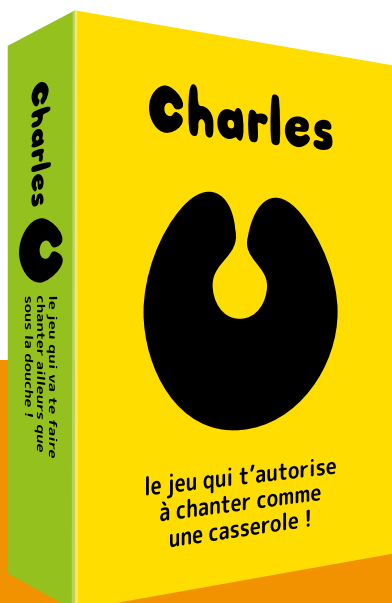
“Je vous parle d'un temps
Que les moins de vingt ans
Ne peuvent pas connaître

Montmartre en ce temps-là
Accrochait ses lilas
Jusque sous nos fenêtres”...

... sur l'air de

Mamma mia

ABBA • 1975



Contenu : 128 cartes - 1 livret de règles

Référence : JCHAR
Boîte : 13.6 x 9.9 x 2.8 cm
Colis : par 6



10+

2-4

30min

SUR LES TRACES DE MARIE CURIE



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : gestion de ressources



Florian Fay
Vaiana Hinault et David Sitbon

Vous incarnez de jeunes scientifiques travaillant aux côtés de Marie Curie et l'aidant dans ses recherches. Ensemble, vous découvrirez le radium, réaliserez des expériences, améliorerez votre laboratoire, rédigerez des thèses et obtiendrez des prix Nobel ! Lancez vos ressources dans la tour à cubes, collectez-les et réalisez vos expériences !



Contenu : 1 tour à cubes, 1 plateau principal, 4 plateaux personnels, 47 cartes Activité, 24 tuiles Expérience, 16 tuiles Thèse, 5 tuiles Objectif, 3 tuiles Atelier, 54 cubes de ressources, 29 jetons Points de Victoire, 1 tuile Marie Curie, 1 marqueur Chronologie, 1 marqueur Atelier, 1 jeton Premier joueur, 1 sac en tissu, 1 livret de règles, 1 livret appendices.

Référence : SWMAR
Boîte : H26 x L26 x 7.3 cm
Colis : par 6



3 616450 009783

12+



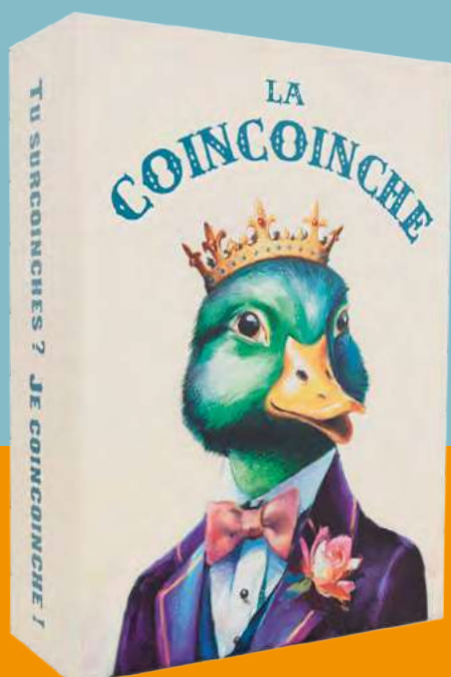
LA COINCOINCHE

Cœur de cible : Tout public, joueur de plis
Mécanisme principal : Jeu de plis



Monique et Bernard
Otto Bogart

Avec votre coéquipier, enchérissez à chaque manche sur le nombre de points que vous pensez pouvoir atteindre !
Ne montez pas trop haut, au risque de vous faire coincher, voire coincoincer !
Jouez stratégiquement pour récupérer les cartes qui valent le plus de points et ainsi remplir votre contrat. Dans le cas contraire, vos adversaires empocheraient tous les points !



Contenu : 39 cartes, 1 livret de règle

Référence : JCO1
Boîte : 9.9 x 7.2 x 3.2 cm
Colis : par 6



3 760345 040068

14+

3-6

45 min

ALIBIS

Le jeu dont vous êtes les suspects !



Cœur de cible : joueurs de jeux d'ambiance et jeux narratifs, rôlistes
 Mécanisme principal : imagination et collaboration

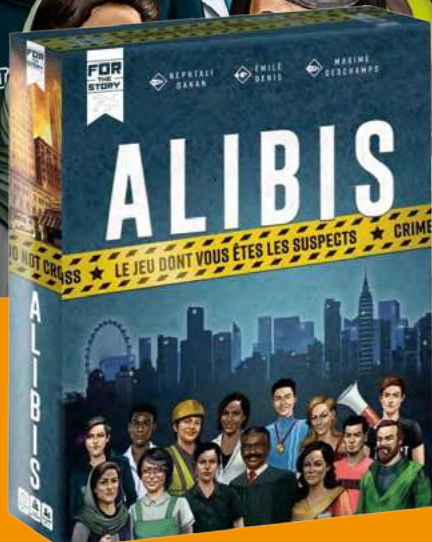


Nephtali Dahan & Maxime Deschamps
 Emile Denis

État de New York, U.S.A. Un crime a été commis. Qui a un alibi ?

Créez une scène de crime : 1 lieu, 1 victime et 1 mode opératoire. Jouez les interrogatoires des suspects, notez secrètement chaque suspect, puis inculpez l'un d'eux. Jouez les journalites judiciaires au cours du procès. Découvrez enfin l'identité du coupable.

Avez-vous fait condamner un innocent ? Libérer un coupable ? Ou rendu la Justice ?



Contenu : 6 Scènes de crime, 15 cartes Suspect, 8 cartes Causes du décès, 16 cartes Indices, 12 cartes Une de presse, 12 cartes Tendance du jury, 25 cartes Interrogatoire, 3 cartes Accusation/défense, 1 carte Sentence, 6x9 jetons Culpabilité, 10 feuilles Dossier, 50 feuilles À la une, 1 carte X, la règle du jeu.

Référence : REALI
 Boîte : H22 x L27.5 x P4 cm
 Colis : par 6



8+**25 min**

AKROPOLIS

Architecte... Une carrière prometteuse !

TOP

Cœur de cible : famille, occasionnel et passionné
Mécanisme principal : placement de tuiles



Jules Messaud
Pauline Détraz

Au cœur de la Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire.

Les architectes les plus talentueux de la Grèce antique s'attèlent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes : autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et de se démarquer. Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer faire grimper le prestige de votre cité. La pierre est le nerf de la guerre, alors ne la négligez pas. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières pour construire en hauteur et élever votre cité vers les cieux.

**1**

Choisissez une tuile dans le chantier.

2

Ajoutez-la à votre cité et agencez au mieux vos quartiers.

3

Construisez en hauteur, faites gagner de la valeur à vos quartiers et remportez la partie.



Contenu : 61 tuiles cité, 4 tuiles de départ, 4 aides de jeu, 1 bloc de score, 1 pion premier joueur, 40 cubes, la règle du jeu.

Référence : GAKR
Boîte : H26 x L26 x 6 cm
Colis : par 6



3 421271 360810

12+

1/5

60 min



MYSTERY HOUSE

Entrez dans le Manoir Hanté... Si vous l'osez !



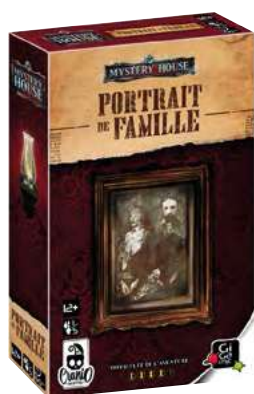
Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel
Mécanisme principal : déduction, observation



Antonio Tinto
Alessandro Paviolo, Daniela Giubellin

Entrez dans le Manoir Hanté... si vous l'osez !

Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures uniques dans un environnement différent à chaque aventure. Vous avez 60 minutes pour explorer le manoir, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Résolez les énigmes pour accéder à des nouvelles pièces et sortir à temps. Parviendrez-vous à illuminer les ténèbres ?



2 scénarios inclus dans la boîte de base !



Téléchargez l'application gratuite pour iOS et Android !



Contenu : 1 manoir, 2 aventures, la règle du jeu.

Référence : JCMY
Boîte : H30 x L30 x P7 cm
Colis : par 6



RETOUR À TOMBSTONE

Extension pour *Mystery House*



Vous avez 60 minutes pour explorer la ville de Tombstone, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Réolvez les énigmes pour accéder à de nouveaux lieux et défaire la malédiction. Parviendrez-vous à sauver la ville ?

Contenu : 36 tuiles Lieu, 28 cartes Objet

Difficulté : 2/5

Auteur : Antonio Tinto
Illustrations : Andrea Tentori Montalto
Référence : JCMY3
Boîte : H19 x L11,3 x P3,5cm
Colis : par 20



PERDUS DANS L'ESPACE

Extension pour *Mystery House*

Sur une planète lointaine, vous êtes à l'extérieur d'un vaisseau spatial, l'équipe à bord ne répond plus. Vous commencez à manquer d'oxygène. Il y a urgence, vous devez entrer !

Contenu : 36 tuiles Lieu, 25 cartes Objet

Difficulté : 2/5



Auteur : Antonio Tinto
Illustrations : Andrea Tentori Montalto
Référence : JCMY4
Boîte : H19 x L11,3 x P3,5cm
Colis : par 20



12+



MYSTERY HOUSE 5

Le secret des pharaons

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel

Mécanisme principal : déduction, observation

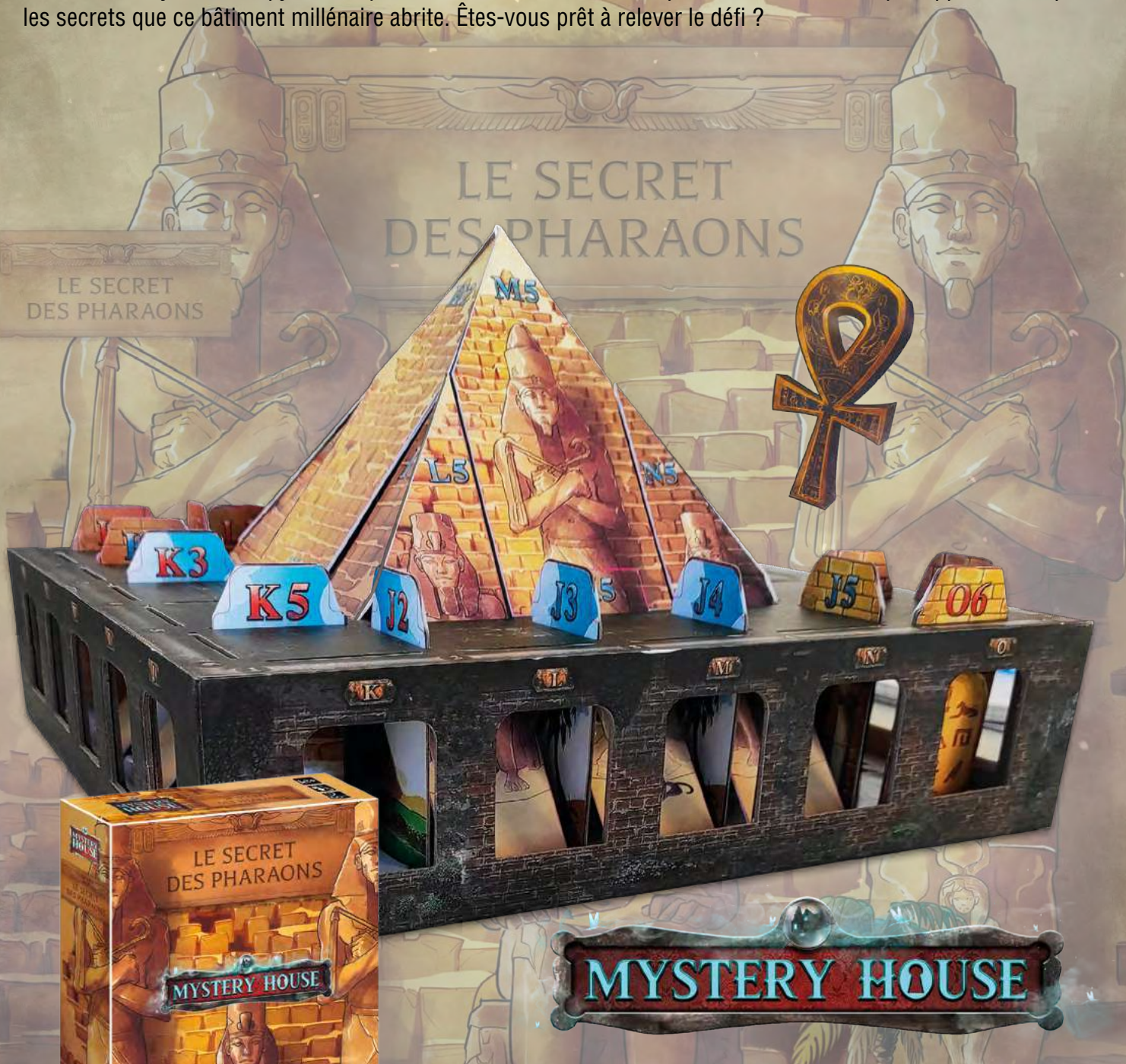


Antonio Tinto
Sara Valentino

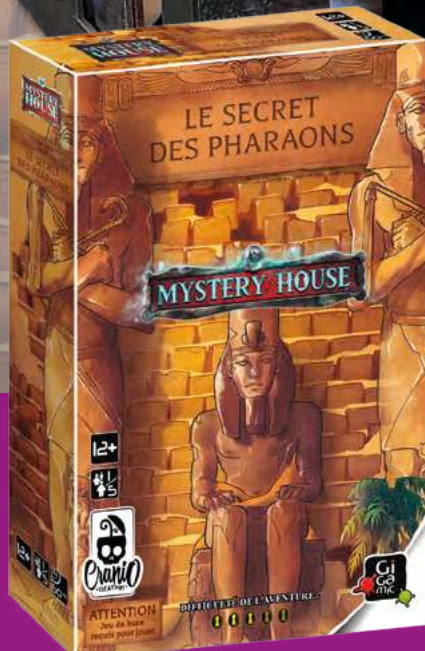
NOUVEAU

TOP

Vous levez les yeux sur la pyramide qui vous domine dans toute sa splendeur. C'est à vous qu'il appartient de percer les secrets que ce bâtiment millénaire abrite. Êtes-vous prêt à relever le défi ?



MYSTERY HOUSE



Contenu : 44 tuiles Lieu, 14 cartes Objet, la règle du jeu.

Référence : JCMY5
Boîte : H19.3 x L11.4 x 3.6 cm
Colis : par 20



10+



INSOMNIA

Il ne faudra pas s'endormir sur ses moutons !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel

Mécanisme principal : prise de risque, combo



Neil Kimball
Zoé Plane

Vous êtes le fameux mouton des rêves – celui que les dormeurs comptent pour dériver vers le pays des songes. À chaque fois que vous sautez par-dessus la barrière, vous aidez quelqu'un à s'endormir. Mais quand le rêve tourne au cauchemar, attention aux réveils difficiles !

Jouez vos cartes au bon moment, utilisez vos ZZZs sur les rêves les plus doux, et prouvez que vous êtes bel et bien un mouton de rêve !



Contenu : 1 plateau de jeu, 1 pion Barrière, 1 piste de score, 1 tuile Premier mouton, 4 pions Mouton, 4 pions Score, 4 pions Oreiller, 40 jetons ZZZ, 1 pion Cauchemar, 1 pion Toile, 30 tuiles Rêve, 50 cartes Mouton, 30 cartes Cauchemar, 3 cartes de référence Cauchemar, 2 tuiles de référence Oreiller, la règle du jeu.

Référence : JAIN
Boîte : H29,7 x L29,7 x P6,8 cm
Colis : par 6



14+

2
5

30 min

CRITICAL : FONDATION

Devenez le maître du jeu

Cœur de cible : joueurs occasionnel
Mécanisme principal : jeu de rôle

NOUVEAU



Yohan Lemonnier & Kristoff Valla
Pascal Quidault

2035, le monde n'a pas beaucoup changé. Les grandes multinationales prennent le pouvoir et les nanotechnologies font partie de notre quotidien. Pour répondre à ces nouveaux défis, l'agence Icare voit le jour. Son but : enquêter sur des dossiers délicats et sensibles. L'agence a besoin de vous !

Critical vous propulse dans l'aventure en quelques minutes.



Joueur ou Meneur de jeu, vivez une incroyable aventure soutenue par un matériel richement illustré.



9 épisodes de 30 minutes pour une campagne haletante.



8 personnages hauts en couleurs prêts à en découdre.

Contenu : 1 présentation du jeu de rôle, 1 écran du maître du jeu, 1 livret de présentation de la Saison 1, 9 épisodes de 30 minutes environ, 34 cartes Épisode, 4 cartes Fiche de personnage, 8 cartes Personnage non-joueur, 10 cartes Indice, 8 cartes Historique, 23 cartes Blessure et État, 19 cartes Équipement, 41 jetons, 7 dés à 6, 8 et 12 faces, 1 feutre, 4 porte-noms, 1 plan, la règle du jeu.

Référence : GCRFO
Boîte : H27 x L19 x 6,5 cm
Colis : par 6



14+

2-5

30min

CRITICAL : FONDATION SAISON 2

Devenez le maître du jeu

Cœur de cible : Ado
Mécanisme principal : JDR, Narration



Yohan Lemonnier & Cristoff Valla
Pascal Quidault

Cette nouvelle saison de Critical Fondation offre de nouvelles mécaniques, donne plus de liberté aux joueurs et propose deux fins différentes. Elle vient compléter l'apprentissage du maître du jeu et ajoute encore plus de contenu pour créer vos propres histoires dans l'univers de Fondation.



Joueur ou Meneur de jeu, vivez une incroyable aventure soutenue par un matériel richement illustré.



9 épisodes de 30 minutes pour une campagne haletante.



8 personnages hauts en couleurs prêts à en découdre.



Contenu : 1 règles, 2 livret, 8 scénarios, 57 petites cartes, 42 grandes cartes, 1 poster A3, 1 enveloppe, 1 bloc-notes, 1 chronologie, des jetons

Référence : GCRF02
Boîte : H27 x L19 x P6,5 cm
Colis : par 6



14+

2/5

30 min



CRITICAL SANCTUAIRE

Devenez le maître du jeu

Cœur de cible : ado
Mécanisme principal : JDR / Narration

Yohan Lemonnier, Christophe Valla

Vincent Dutrait



Critical vous fait découvrir l'univers du jeu de rôle au travers de 9 épisodes palpitant. Grâce à ses nombreuses illustrations et ses épisodes didactiques, devenir le maître du jeu est un jeu d'enfant. Plongez vos joueurs dans l'aventure et faites leur découvrir, au fur et à mesure des épisodes, toute la richesse du jeu de rôle.



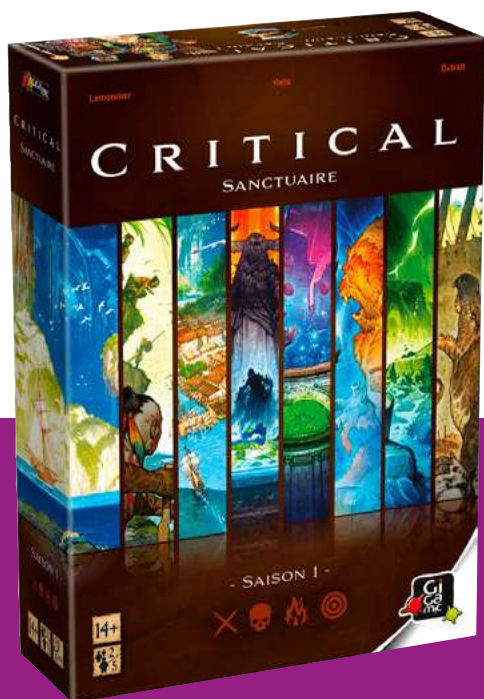
Joueur ou Meneur de jeu, vivez une incroyable aventure soutenue par un matériel richement illustré.



9 épisode de 30 minutes pour une campagne haletante.



8 personnages hauts en couleurs prêts à en découdre.



Contenu : 1 écran, 1 règle, 2 livrets, 9 scénarios, 70 petites cartes, 50 grandes cartes, 4 dés 12, 1 dé 8, 2 dés 6, 1 poster A3, 4 enveloppes, 1 marker, des jetons.

Référence : GCRSA
Boîte : H27 x L19 x 6.5cm
Colis : par 6



8+



MARRAKECH

Succombez aux charmes de l'Orient

Cœur de cible : tout public, joueur occasionnel
Mécanisme principal : contrôle de zone, placement



Dominique Ehrhard
Jonathan Aucomte

Au pays des *Mille et Une Nuits*, devenez le plus riche marchand en posant judicieusement vos tapis. Bien placés, ils feront perdre de l'argent à vos concurrents tout en vous enrichissant. Avec son matériel riche et son principe de jeu original, *Marrakech* a déjà reçu de nombreux prix ludiques dont le fameux As d'Or du Meilleur Jeu à Cannes.



1
Décidez de la direction qu'Assam suivra, puis lancez le dé.



2
Payez vos adversaires lorsque vous vous arrêtez sur leur tapis



3
Ajoutez un tapis de votre couleur à la fin de votre tour.

Contenu : 1 plateau de jeu, 60 tapis en tissus, 42 pièces, 1 pion Assam, 1 dé en bois, la règle du jeu.

Référence : GCMA
Boîte : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



8+

FLAMME ROUGE

Partagez le frisson de la course

Cœur de cible : tout public, joueur occasionnel

Mécanisme principal : course, gestion de main en simultané, placement



Asger Sams Granerud
Jere Kasanen, Ossi Hiekkala

Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau qui indique le dernier kilomètre : la dernière ligne droite, le moment où il faut tout donner ! Chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs. Les joueurs déplacent leurs coureurs en jouant simultanément des cartes qui indiquent le nombre de cases dont ils avancent. Profitez de l'aspiration des autres coureurs, négociez vos virages, mais attention aux coups de fatigue ! Qui inscrira son nom dans l'histoire de la grande course ?



Contenu : 4 plateaux individuels, 8 figurines cyclistes, 21 tuiles Piste, 190 cartes, la règle du jeu.

Référence : JLFL
Boîte : H29,6 x L29,6 x P7 cm
Colis : par 6



8+

FLAMME ROUGE

Extension PELTON

Cœur de cible : Tout public, joueurs occasionnels
Mécanisme principal : Course, gestion de main en simultané, placement



Asger Sams Granerud
Jere Kasanen & Ossie Hiekkala

C'est reparti pour un tour !

L'extension « Peloton » pour le jeu Flamme Rouge comprend 4 nouvelles figurines (équipe rose et équipe blanche) qui permettent de jouer jusqu'à 6 joueurs. Découvrez également de nouvelles tuiles Piste : Pavés, Zone d'approvisionnement ou encore Échappée. Certaines de ces nouvelles tuiles créent des sections plus larges ou plus étroites que dans le jeu de base. Dans la variante Échappée les joueurs procéderont à des enchères en début de partie pour savoir qui fera partie de l'échappée de départ.

Testez la variante « équipes fantômes », à utiliser en solo ou à plusieurs et jouez jusqu'à 12 joueurs en gérant un cycliste chacun.



Contenu : 2 plateaux individuels, 4 figurines cycliste, 9 tuiles piste, 106 cartes, règle du jeu.

Référence : JLFP
Boîte : H29,5 x L14,9 x 4,2 cm
Colis : par 6



4+



45 min



CHAMP D'HONNEUR

L'art du Stratège



Cœur de cible : joueur occasionnel ou passionné
 Mécanisme principal : contrôle de territoires, gestion de main, collection



Trevor Benjamin & David Thompson
 Brigette Indelicato

Glissez-vous dans la peau d'un commandant de champ de bataille à l'époque médiévale et tentez de prendre le contrôle des lieux les plus tactiques !

Pour réussir, vous devez gérer avec succès non seulement vos armées sur le champ de bataille, mais également celles qui attendent d'être déployées. Chaque tour, vous tirerez trois unités de votre sac. Puis vous les utiliserez à tour de rôle pour effectuer des actions. Chaque pièce représente une unité militaire et peut être utilisée pour plusieurs actions. Le jeu se termine lorsqu'un joueur, ou une équipe dans le cas d'une partie à quatre joueurs, a placé tous ses marqueurs de contrôle.



Contenu : 78 pièces, 16 cartes, 17 marqueurs, 4 sacs, 1 plateau, la règle du jeu.

Référence : JCHA
 Boîte : H19.2 x L23 x P11.4 cm
 Colis : par 4



SIÈGE

Extension pour Champ d'Honneur



Trevor Benjamin & David Thompson
Brigette Indelicato

Toutes les batailles ne se disputent pas en rase campagne. Lorsque les défenseurs se cachent derrière leurs hauts murs, il ne vous reste qu'une option : le siège. Au Moyen-Âge, à mesure que les châteaux se développaient, de nouvelles armes virent le jour pour escalader, renverser ou saper leurs murs d'enceinte. Dans Champ d'honneur : Siège, c'est à vous qu'il appartient d'enlever les places fortes ennemies, à l'aide de vos tours de siège et de vos trébuchets. Utilisez vos sapeurs pour construire vos défenses et renverser celles de l'ennemi ! Le champ de bataille vous attend. Vos engins de siège feront-ils la différence ? Parviendrez-vous à vaincre votre adversaire dans cet affrontement aussi tactique que stratégique ?



Contenu : 19 pièces Unité, 4 cartes Unité, 7 pièces Fortification, 6 cartes Plan des Fortifications, la règle du jeu.

Référence : JCHSI
Boîte : H19.3 x L14.3 x P4.5 cm
Colis : par 6



3 421272 132331

NOBLESSE

Extension pour Champ d'Honneur



Trevor Benjamin & David Thompson
Brigette Indelicato

La chevalerie a joué un rôle important dans l'art de la guerre au Moyen-Âge. Prouvez que vous êtes digne de votre rang avec l'extension Noblesse pour Champ d'honneur ! à l'époque médiévale, de nombreuses charges d'état incombaient à la noblesse : rois et reines confiaient à leurs bannerets, comtes et hérauts le soin de faire appliquer leur volonté. Ils s'appuyaient également sur le pouvoir de l'église, incarné par les évêques, qui étaient des personnages de haut rang à l'influence considérable. Saurez-vous triompher de vos adversaires sur le champ de bataille grâce à ces nouvelles recrues ? Le plus fin stratège l'emportera !



Contenu : 6 sceaux de proclamations, 16 marqueurs de contrôle, 7 Décrets Royaux, 19 pièces unité, 4 cartes unité la règle du jeu.

Référence : JCHNO
Boîte : H19.3 x L14.3 x P4.5 cm
Colis : par 6



3 421272 126521

FÉLONIE

Extension pour Champ d'Honneur



Trevor Benjamin & David Thompson
Brigitte Indelicato

Les batailles ne sont pas toujours gagnées dans l'affrontement de vastes armées ou aux pieds des remparts de châteaux imprenables. Dans certains cas, des tactiques plus subtiles... voire mortelles sont utilisées. Qu'il s'agisse de faux traités, d'empoisonner l'eau des puits, d'assassinats ou d'infiltrations : beaucoup de choses peuvent se produire dans l'ombre pour jeter l'ennemi dans le désarroi avant même le début d'une grande bataille.

Dans l'extension Champ d'Honneur : Félonie, vous avez la possibilité d'utiliser des unités spéciales capables d'entraver ou de gêner les tentatives adverses pour mobiliser efficacement ses forces.

Saurez maîtriser l'art du subterfuge pour arriver à vos fins ?



Contenu : 4 cartes Unité, 18 pièce Unité,
2 marqueurs Poison, 2 jetons Leurre,
règle du jeu.

Référence : JCHFE
Boîte : H19.5 x L14.5 x P5 cm
Colis : par 6



3 421272 493012

14+



PANTACLE

Serez-vous le premier à le contrôler ?



Cœur de cible : joueur confirmé

Mécanisme principal : pari



Yohan Callet, Yann Grizonnet, David Paput
Fœrtifem

Tous les sorciers ont réuni leurs adeptes afin de préparer le rituel devant permettre au Pantacle de délivrer son secret. Tous sollicitent les mêmes acolytes, les gardiens du Pantacle depuis la nuit des temps. Tous espèrent que ces derniers les serviront eux plutôt que leurs rivaux.

Saurez-vous plier les acolytes du Pantacle à votre volonté ? Triompherez-vous des malédictions qui vous menacent ? Serez-vous le premier à contrôler le Pantacle ?

Plateau Actions



- ★ Accumulez de l'influence et des adeptes
- ★ Renoncez à vos pouvoirs et sacrifiez vos adeptes pour ajouter des palets sur le pantacle central.
- ★ Hélas... Chaque jeton ajouté libère sur vous une des malédictions .

Joueur Actif



Adversaire



PRENEZ GARDE À VOS ADVERSAIRES.

Si l'un d'eux a la bonne combinaison de lames, il peut vous contrer !



SOLLICITEZ LES GARDIENS DE PANTACLE.

Ils lèvent les malédictions, apportent des pouvoirs, de l'influence et des adeptes.

Contenu : 7 tuiles Sceau, 24 cartes Acolyte, 27 cartes Malédiction, 5 plateaux Joueur, 5 jetons Contre, 30 meeple, 50 jetons / cubes Influence, 5 séries de 5 jetons Pentacle, 5 séries de 5 jetons Pouvoir distincts, 1 plateau de jeu représentant le Pantacle, la règle du jeu.

Référence : BRPAN
Boîte : H31 x L45 x 32cm
Colis : par 6



3 770011 038268

10+



RATAPOLIS

Ne pensez pas qu'au gruyère



Cœur de cible : joueur régulier
Mécanisme principal : majorité



Julien Griffon
Olivier Derouetteau

Voilà plusieurs semaines que vous vivez heureux dans ce voisinage... depuis que vous êtes né en fait. Pour les rongeurs, la vie auprès des humains est douce : on se cache en journée, on furète la nuit et c'est la sécurité pratiquement assurée. D'autres familles aussi vivent ici, et la cohabitation n'est pas toujours facile. Qui n'a jamais perdu un morceau d'oreille ou de queue dans une lutte territoriale ?

Malheureusement, les choses changeront bientôt. Vous le ressentez. Ceux de votre espèce sont trop nombreux, et vous êtes tous menacés par la présence des Hommes et de leurs terribles chats.

- Prenez connaissance des indices laissés par les dératiseurs quant aux lieux où ils libéreront leurs vils matous.
- Planifiez deux actions : déplacement ou élimination d'un adversaire.
- Résolez en même temps que vos adversaires votre première action, puis votre seconde. Le contrôle de certains lieux peut vous apporter des avantages tactiques.

Faites les bons choix !



Contenu : 20 tuiles Bâtiment, 20 cartes Menace, 10 tuiles Pouvoir de bâtiment, 5 x 20 meeples (5 couleurs distinctes), 1 bloc de feuille Programmation, 5 paravents, 8 jetons Gruyère, 1 plateau de jeu, la règle du jeu.

Référence : BRRAT
Boîte : H29.5 x L29.5 x P7 cm
Colis : par 6



10+**2-4****60 min**

OLTRÉE

L'aventure vous appelle...

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : coopératif, narratif

TOP PICK

Antoine Bauza & John Grümpf
Vincent Dutrait

Jadis, l'Empire livra une guerre sans merci contre le Roi-Sorcier, grand prêtre du Père des-Monstres. L'Empire l'emporta au prix de son unité et finalement de son existence même. À la paix impériale succédèrent des âges bien sombres, des domaines morcelés, des querelles sans fin, des cultes maléfiques, des ruines et du chagrin. Cependant, il est une tradition impériale qui n'a pas disparu. Depuis ses fortins et ses bastions, le Corps des Patrouilleurs continue inlassablement sa mission ancienne : protéger les habitants de l'ancien empire, explorer les zones sauvages, établir des liens entre les communautés, combattre les monstres, retrouver les anciens trésors de l'Empereur pour que renaisse un jour l'espoir.

À votre tour, devenez l'un de ces courageux Patrouilleurs ! Oltrée !

Chaque scénario offre un cadre riche et unique, avec son ambiance, son intrigue, ses alliés et ses obstacles ! Les joueurs sont confrontés en permanence à de nombreux choix : collecter des ressources, renforcer son fortin, tenter de compléter l'ordre de mission, aller au devant communautés et des péripéties dans les zones environnantes... Pendant ce temps, les pages de la Chronique se tournent progressivement, dévoilant pour les héros de nouveaux défis et de nouvelles aventures !



Contenu : 2 plateaux, 6 tuiles Bâtiment, 210 cartes, 9 fiches Ordre de mission, 8 fiches Patrouilleur, 77 jetons en bois, 8 figurines Patrouilleur, 7 dés, la règle du jeu.

Référence : STOLT
Boîte : H29.5 x L29.5 x 9.8cm
Colis : par 4



3 616450 005181

10+



OLTRÉE

Extension : Morts & Vivants

Cœur de cible : ado/adulte, joueurs passionnés
Mécanisme principal : narratif, coopératif, gestion d'actions



Antoine Bauza & John Grümph
Vincent Dutrait

Depuis que les Titans ont créé le monde, la mort n'a jamais été aussi définitive qu'on aurait aimé qu'elle le soit. Certes, il y a peu de risques que Grand-mère sorte par elle-même de la nécropole familiale, mais on a vu bien des choses bizarres se produire...

Cette première extension d'*Oltrée* confronte les Patrouilleurs avec les forces obscures de la non-vie. Au travers de 3 nouvelles Chroniques, vous partirez sur la piste de goules affamées, en quête de la puissante Main de la Liche et affronterez un infâme nécromancien. Ces scénarios pourront être combinés avec 6 nouveaux ordres de missions introduisant le redoutable paquet de Péripiéties «La Mort rôde», vous confrontant à de glaçantes rencontres. Au cours de ces nouvelles aventures, les Patrouilleurs seront sujets à la Langueur, un mal surnaturel, une mélancolie morbide qui s'empare des coeurs et saisit les âmes...



Contenu : 25 cartes Chronique, 20 cartes Péripiéties, 6 Ordres de Mission, 13 cartes Langueur, jetons divers, la règle du jeu.

Référence : STOLT2
Boîte : H14.7 x L14.7 x 3 cm
Colis : par 24



10+**2-4****60min**

OLTRÉE: MONTURES ET DESTRIERS

NOUVEAU

Cœur de cible : Ados, adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : Coopératif, narratif, gestion d'actions



Antoine Bauza & John Grümpf
 Vincent Dutrait

Pour un Patrouilleur, une bonne monture n'est pas seulement un fidèle compagnon de voyage, mais souvent l'allié le plus précieux face au péril. Il n'y a pas de repos pour les braves... ni pour leurs chevaux ! L'aventure vous appelle, il est temps de se remettre en selle.

Du même format que la précédente, cette extension introduit 3 nouvelles Chroniques, vous amenant à explorer les frontières sauvages de la satrapie.

Un nouveau module introduit de courageuses montures pour vous soutenir dans vos aventures ! Trois-Poils, Rubican, Pâquerette... chacun de ces fiers chevaux apporte ses capacités uniques à votre quête. Enfin, de nouveaux Événements et Péripiéties permettent de renouveler l'expérience en étoffant tous les paquets de cartes du jeu de base.



Contenu : 35 cartes Chroniques, 20 cartes Péripiéties, 15 cartes Evenements, 26 cartes Montures, 9 jetons Endurance, 2 tuiles Bâtiments

Référence : STOLT3
 Boîte : H14,7 x L14,7 x P3 cm
 Colis : par 24



10+

STUDIO
H

ORIFLAMME-EMBRASEMENT

La suite tant attendue d'Oriflamme, As d'Or 2020 !



Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : pose de cartes, combinaisons, bluff



Adrien et Axel Hesling
Tomasz Jedruszek

Le temps des intrigues d'alcôve est révolu, la guerre est ouverte ! Votre famille est désormais plus puissante, les enjeux sont plus grands et les rancunes plus tenaces. Cette fois-ci, plus rien ne vous arrêtera dans votre course vers le trône...

La suite tant attendue d'*Oriflamme*, gagnant de l'As d'Or jeu de l'année tout public au Festival International des Jeux de Cannes 2020 ! Cette extension amène 10 nouveaux personnages, 10 nouveaux pouvoirs surnois avec un grand potentiel tactique. Un Coupe-Jarret bien utilisé vous permettra d'éliminer plusieurs personnages adverses, le Félon sapera l'influence de vos rivaux et la Corruption vous permet de prendre le contrôle d'un personnage adverse !

Oriflamme-Embrasement peut donc se jouer seul, ou bien en complément du premier opus, pour encore plus de stratégie, de bluff et de trahisons !



Contenu : 55 cartes Influence, 70 jetons d'Influence, 5 jetons Corruption, 1 tuile Premier joueur, 1 tuile Sens de résolution, la règle du jeu.

Référence : STOR12
Boîte : H13 x L17.9 x 4cm
Colis : par 6



3 616450 005228

10+

STUDIO
H

ORIFLAMME-ALLIANCE

Une accalmie des plus temporaires...

NOUVEAU



Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : pose de cartes, combinaisons, bluff

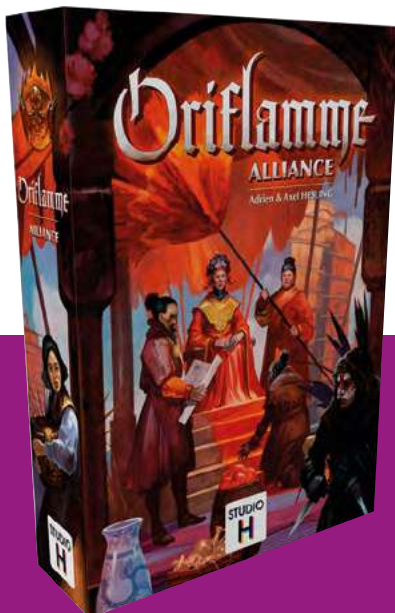


Adrien & Axel Hesling
Tomasz Jedruszek

Profitant d'une fragile trêve, les familles régnantes consolident leur pouvoir par des alliances politiques subtiles. Sous le masque de la diplomatie, nul ne doute que le feu de l'ambition brûle toujours et que la violence resurgira à la première trahison !

Un troisième épisode stand-alone pour conclure en beauté la saga *Oriflamme*. Le jeu introduit 10 effets innovants offrant des options tactiques subtiles et des décisions politiques riches. Cet opus invite à comprendre la dynamique autour de la table et à chercher un équilibre entre agression et négociation !

L'Impératrice vous récompensera mais octroiera une faveur à un rival. Le Diplomate invitera tout le monde à coopérer. L'Insurrection éliminera les deux cartes adjacentes à condition de défausser un point accumulé dessus !



Contenu : 55 cartes, 64 jetons Point d'influence, 1 tuile Premier joueur, 1 tuile Sens de résolution, 5 jetons Condamnation, 1 fiche Combinaison, la règle du jeu.

Référence : STOR13
Boîte : H12.6 x L17.9 x 4.1cm
Colis : par 6



4+

2-5

90 min



NORTHGARD : UNCHARTED LANDS

Un continent inexploré à conquérir !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : conquête, exploration, deck-building

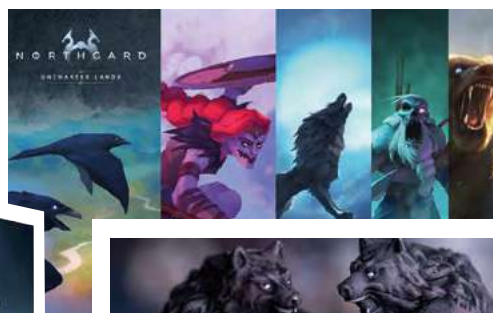


Adrian Dinu
Grosnez

Les légendes parlent d'une terre au-delà des mers, généreuse et mûre pour la conquête. Avides de renommée, les chefs de guerre ont envoyé leurs plus braves guerriers à la découverte de ces rivages lointains...

Quel clan parviendra à s'emparer des terres de Northgard ?

Basé sur l'univers du jeu vidéo du même nom, *Northgard: Uncharted Lands* est un jeu d'exploration, d'exploitation, d'expansion et d'extermination dans un univers nordique. Le jeu se concentre sur des règles épurées, pour une expérience intense et immersive à la frontière du 4x et du deck-building ! À chaque tour, 2 à 5 joueurs à la tête de leur clan viking vont alterner leurs actions grâce à leurs cartes, adaptant leurs stratégies aux mouvements de leurs adversaires et à l'expansion du plateau. Les possibilités renvoient à l'essence du 4x : explorez de nouvelles tuiles pour en révéler les richesses et... dangers, envoyez ses guerriers occuper de vastes territoires, récoltez des ressources pour soutenir son expansion et améliorer son deck, affrontez ses rivaux lors d'héroïques batailles pour la gloire de son clan !



Contenu : 56 tuiles Bâtiment, 88 cartes Actions et Clan, 79 figurines Clan et Créatures, 60 jetons Gloire, 2 dés, 60 ressources en bois, 35 tuiles, 2 marqueurs, la règle du jeu.

Référence : STNOR
Boîte : H29.5 x L29.5 x 9 cm
Colis : par 6



3 616450 005457

14+

2/5

60 min



NORTHGARD : WILDERNESS

Uncharted lands

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : conquête, exploration, deck-building



Adrian Dinu
Grosnez

«Wilderness est une extension pour Northgard: Uncharted Lands. Elle contient des éléments de jeu et des règles pour un nouveau module, à la découverte des mystères (et dangers...) du continent de Northgard ! Avec Wilderness, les joueurs ont l'opportunité de se couvrir de gloire en affrontant les plus terrifiantes Créatures du continent... s'ils l'osent ! Explorez de nouvelles tuiles Environnement aux paysages variés et effets uniques.»



Contenu : 8 figurines de Chefs de Guerre, 5 demi-plateaux Joueurs, 7 demi-plateaux Clan, 7 cartes Amélioration de Clan

Référence : STNOR3
Boîte : H16 x L32 x 5 cm
Colis : par 6



3 616450 014428

10+

STUDIO
H

90 min



SUSPECTS

Claire Harper de retour !

NOUVEAU

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montagne & Manuel Rozoy
Émile Denis

Dans cette seconde boîte de Suspects, retrouvez l'intrépide et brillante Claire Harper à différents moments de sa vie... mais toujours poursuivie par le mystère.

En 1921 alors qu'elle fréquente les bancs de son école à Nottingham dans « Les larmes de Shakespeare ».

En 1948, lors du premier grand évènement d'après-guerre : les Jeux Olympiques de Londres dans « Mort à l'arrivée ».

En 1971, dans « Le Mystère de la dame du lac » alors que Claire goûte au calme de la Suisse pour écrire ses mémoires...



Contenu : 163 grandes cartes, 3 fiches Introduction, 7 plans et documents, 3 enveloppes solution, la règle du jeu.

Référence : STSUS2
Boîte : H27.3 x L18.9 x 6.5 cm
Colis : par 6



10+

STUDIO
H

SUSPECTS

J'aurais quelques questions à vous poser !

TOP
PICK

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiage & Paul Halter & Sébastien Duverger Nedellec
Emile Denis

Claire Harper est l'une des premières femmes diplômées d'Oxford en 1927. Spécialisée en droit criminel, elle est une grande voyageuse, un peu aventurière. Chaque énigme, chaque crime est pour elle l'occasion de mettre à l'épreuve son formidable esprit de déduction et sa détermination sans faille !

Suspects est une série de jeu d'enquêtes avec des règles minimales, et centrée sur les personnages à la manière des romans d'Agatha Christie. Chaque boîte est axée sur un enquêteur et une époque, et propose 3 scénarios avec des personnages bien travaillés et des intrigues solides.

Par la suite, un joueur qui a réalisé l'enquête une première fois peut la faire jouer à d'autres à la manière d'un jeu de rôle.



Contenu : 167 grandes cartes, 3 fiches Introduction, 6 plans et documents, 3 enveloppes solution, la règle du jeu

Référence : STSUS
Boîte : H27.4 x L18.9 x 6.7 cm
Colis : par 6



3 616450 005334

10+



60 min



SUSPECTS



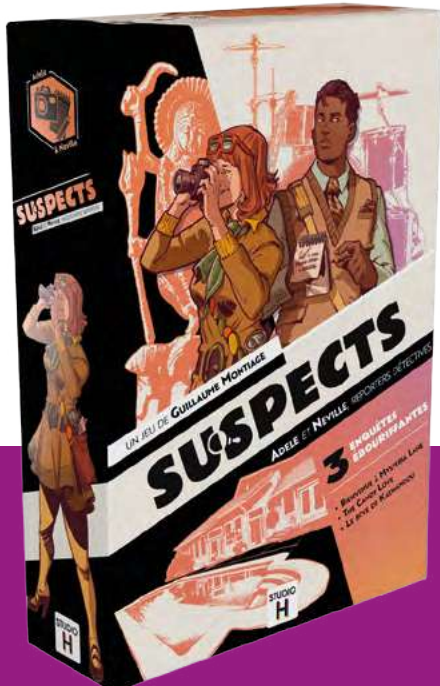
Adèle et Neville, reporters detectives

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montagne, Paul Halter, Sébastien Duverger-Nedellec & Fabien Clave
Théo Legouis, Looky, Siamh & Albertine Ralenti

Adèle, photographe intrépide, et Neville, journaliste intellectuel, mènent l'enquête au cœur des années 60. Rien n'échappe à ce couple de reporters aussi courageux que perspicaces !



Contenu : 160 grandes cartes Pistes, 3 fiches Introduction, 7 plans et documents, 3 enveloppes solution, la règle de jeu.

Référence : STSUS3
Boîte : H18.9 x L27.3x 6.5cm
Colis : par 6



14+

SORRY
WE ARE
FRENCH

GANYMEDE

2nd édition

NOUVEAU

2
4

Voyagez vers des mondes lointains

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : gestion de ressources

30 min



Hope S. Hwang
Oliver Mootoo

Ganymède est un jeu de développement et de construction de tableau. Vous incarnez une corporation du futur spécialisée dans le transport de Colons de la Terre vers Ganymède, où se trouve la base de lancement de Vaisseaux destinés à coloniser des planètes lointaines de la galaxie ...

Dans *Ganymède*, les ressources (les Colons) ne sont pas dépensées mais déplacées d'un lieu à un autre grâce aux cartes Navette Spatiale utilisées pendant la partie. Les Colons ne retournent dans la réserve que lorsqu'un Vaisseau de Colons décolle, accordant ainsi des points de victoire aux joueurs.



Contenu : 4 plateaux joueurs, 52 meeples Colon, 90 cartes Navette et Vaisseaux, 30 tuiles Colons, 4 marqueurs de Réputation, la règle du jeu.

Référence : SWGANY
Boîte : H29 x L22.3 x 6.3 cm
Colis : par 6



14+

SORRY
WE ARE
FRENCH

GANYMEDE: EXTENSION MOON

2^{de} édition

NOUVEAU

2
4

Recrutez des conseillers aux capacités uniques

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : gestion de ressources

30 min

Hope S. Hwang
Oliver Mootoo

Le pôle Sud de la Lune est désormais habité : la Terre a décidé d'y construire des écoles et universités du futur pour former celles et ceux qui modèleront notre système planétaire. L'une d'elles forme des Conseillers que vous devrez transporter vers Ganymède. Une fois sur Ganymède, ces Conseillers vous feront profiter de leur expertise et leurs capacités...



Contenu : 8 plateaux joueurs, 16 tuiles Conseiller, 6 pions en bois, 10 jetons, 2 aides de jeu, 2 livrets de règles.

Référence : SWMOON
Boîte : H19 x L13.7 x P4.5 cm
Colis : par 6



4+

SORRY
WE ARE
FRENCH

AUTUMN & WINTER (extension Demeter)

Vivez deux saisons sur Demeter



Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés.

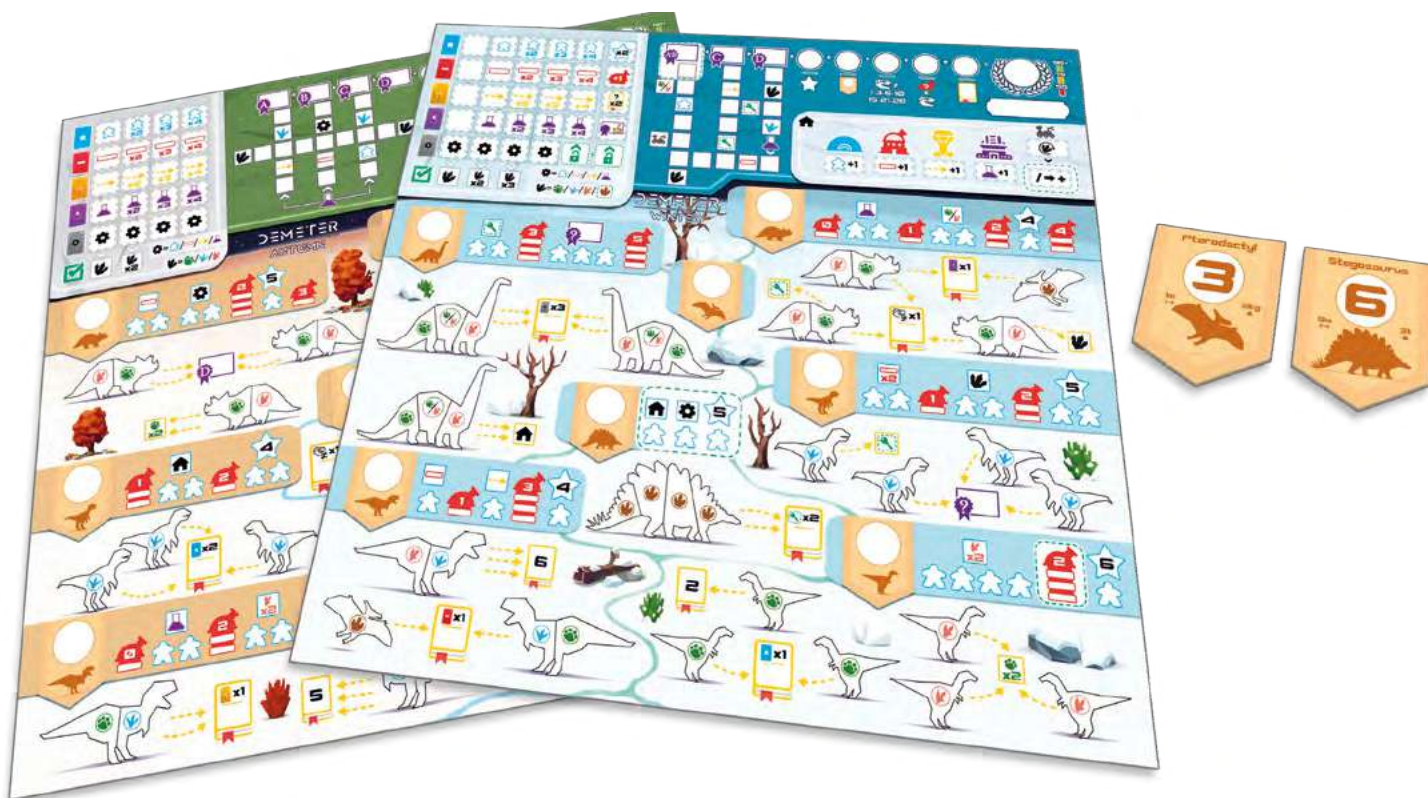
Mécanisme principal : flip and write

20 min



Matthieu Verdier
David Sitbon

Après avoir découvert la première planète de Demeter et étudié une partie de sa faune, l'expédition s'installe pour une longue année d'études. De nouveaux dinosaures ainsi qu'un hiver rigoureux viendront-ils à bout de votre soif de découverte et de recherche ?



Contenu : 1 bloc de 100 feuilles, 7 tuiles Espèce, 4 tuiles Objectif, 2 jetons Découverte, 2 Objectifs bonus pour Varuna, la règle du jeu.

Référence : SWAUT
Boîte : H20 x L20 x 3.8cm
Colis : par 6





VARUNA



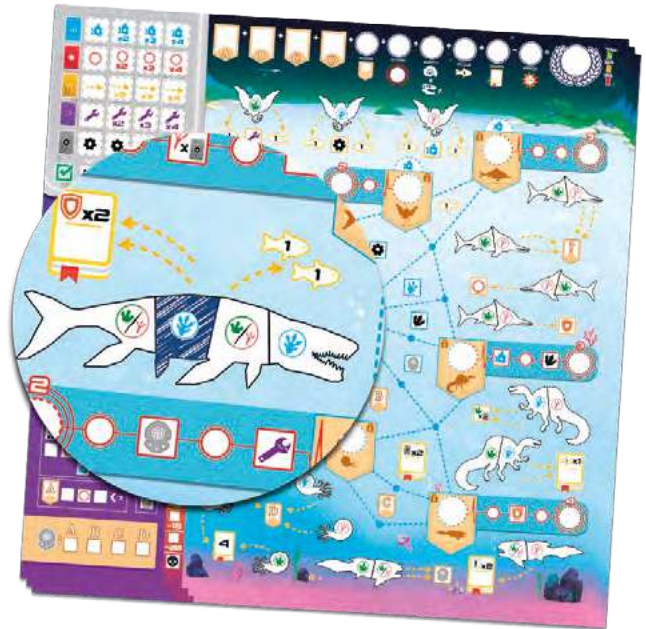
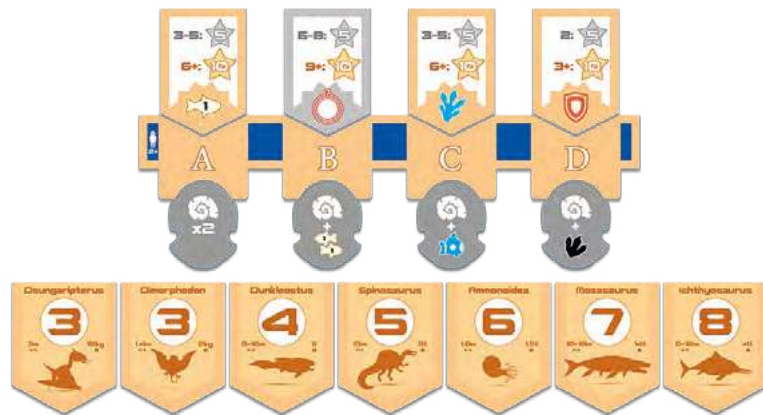
Découvrez et étudiez les dinosaures de la deuxième planète de Demeter !

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés
Mécanisme principal : flip and write



Matthieu Verdier
David Sitbon

Cette seconde lune de Demeter est nommée Varuna, dieu des océans et Gardien de l'Orient. Varuna a la particularité d'être recouverte à 89% d'océans et peuplée de dinosaures dont la grande majorité sont aquatiques. Etudier ichthyosaures et mosasaures sera-t-il un problème pour vous ? C'est à bord d'un sous-marin d'exploration que vous allez découvrir la sœur presque jumelle de Demeter 1 !



Contenu : 1 bloc de 100 feuilles, 75 cartes, 1 plateau d'Objectifs, 7 tuiles Espèce, 12 tuiles Objectif, 8 jetons Découverte, 2 Objectifs bonus pour Demeter, la règle du jeu.

Référence : SWVAR
Boîte : H19.9 x L19.9x 4.9cm
Colis : par 6



16+

SORRY
WE ARE
FRENCH



45 min



GREENVILLE 1989

Bienvenue à Greenville

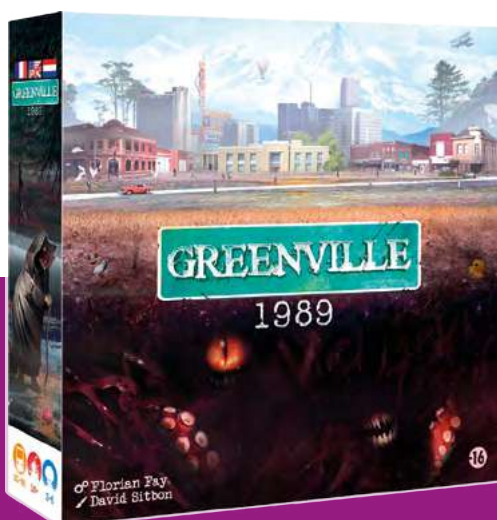
Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés.
Mécanisme principal : déduction, association d'images, coopération



Florian Fay
David Sitbon

Incarnez un adolescent d'une petite ville américaine à la fin des années 1980. Comme souvent, vous et vos amis passez du temps ensemble et organisez des sorties, mais ce soir un phénomène étrange se produit et vous êtes tous projetés dans un Greenville alternatif vidé de ses habitants et à l'ambiance bien plus inquiétante que celle du Greenville que vous connaissez...

Vous pouvez communiquer par la pensée avec vos amis et allez tenter de vous retrouver à un point de rendez-vous pour affronter l'horreur ensemble.



Contenu : 1 plateau, 84 cartes, 6 plateaux joueurs, jetons Personnage et Objet, la règle du jeu.

Référence : SWGRE
Boîte : H26 x L26 x 6 cm
Colis : par 6



16+

SORRY
WE ARE
FRENCH

PARIS 1889

Bienvenue à Paris



Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés
Mécanisme principal : déduction, association d'images, coopération

60 min



Florian Fay
David Sitbon

10 années après les événements de *Greenville 1889*, vous retrouvez vos amis lors d'une réunion d'anciens élèves. Après quelques pas de danse, vous décidez de retourner dans les sous-sols de Greenville pour vous remémorer l'aventure vécue 10 ans plus tôt. C'est alors que vous tombez sur avec un portail magique. Attiré une nouvelle fois par l'aventure, vous empruntez ce portail et vous retrouvez à Paris en 1889, là où tout a commencé. La Secte de l'Anneau Rouge vénère une Abomination et s'apprête à renverser l'équilibre des forces entre le bien et le mal grâce à de mystérieux anneaux magiques... Pour mettre fin à tout cela, vous devez affronter l'Abomination ou dérober les anneaux !



Contenu : 1 plateau, 84 cartes, 6 plateaux joueurs, jetons Personnage et Objet, la règle du jeu.

Référence : SWPAR
Boîte : H26 x L26 x 6.1cm
Colis : par 6



7 141041 901475

14+

SORRY
WE ARE
FRENCH

IMMORTAL 8

Jeu de draft et de civilisation dans un univers heroic-fantasy

3
6

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : jeu de collection

40 min



Emmanuel Beltrando
David Sitbon

Incarnez l'un des 8 Immortels du Royaume de Byun Hyung Ja, des entités supérieures qui désirent dominer ce monde. Pour accomplir votre destinée, vous devrez bâtir votre civilisation en seulement 2 rondes de draft. Recrutez des Héros, construisez des Bâtiments et découvrez des Merveilles pour gagner un maximum de Points de Victoire ! Chaque Immortel possède sa propre manière de marquer des Points, qui sera très différente des autres. Restez discrets, ou non, pour tenter de dominer les autres joueurs !



Contenu : 74 cartes, 6 plateaux, 240 jetons, la règle du jeu.

Référence : SWIMM
Boîte : H26.8 x L26.8 x 7cm
Colis : par 6



7 111605 959976

14+

SORRY WE ARE FRENCH

GOSU X

NOUVEAU



Cœur de cible : joueurs passionnés
Mécanisme principal : jeu d'affrontement, combinaison



Studio SWAF
David Sitbon

La Lune Rouge approche, annonciatrice de la prochaine Grande Bataille. Les 8 Immortels de Jalaanx, des demi-dieux en conflit éternel, se préparent à nouer des alliances pour remporter la bataille épique ! Si une victoire militaire est toujours honorable, d'autres manœuvres peuvent vous amener la victoire. Gosu X est un jeu de cartes et de combinaisons où les joueurs construisent leur armée à l'aide des cartes de leur deck. Ce deck est formé de 3 clans choisis en début de partie via une phase de draft. Et les 2 clans non choisis modifient les règles du jeu ! Une partie se déroule en 3 manches maximum.



Contenu : 1 plateau central, 120 cartes, 8 jetons Activation, 6 jetons divers, 8 tuiles Immortel, la règle du jeu.

Référence : SWGOS
Boîte : H22 x L22 x 6cm
Colis : par 6



14+



40 min

GOSU X - ABUNAKKASHII

Cœur de cible : joueurs passionnés
Mécanisme principal : jeu d'affrontement, combinaisons



Studio SWAF
David Sitbon

UN NOUVEAU CLAN ENTRE EN SCÈNE

Abunakkashii le Corrupteur et ses démons bouleversent l'équilibre de Gosu X !

Abunakkashii est une extension pour Gosu X qui met à l'honneur un nouveau clan de démons et d'êtres corrompus. Elle contient 15 cartes formant le clan d'Abunakkashii ainsi que des cartes altérées et des jetons spécifiques aux nouvelles mécaniques.



Contenu : 18 cartes, 1 tuile Immortel, 9 jetons en bois, 1 livret de règle.

Référence : SWABU
Boîte : H9,5 x L7 x 5 cm
Colis : par 24



14+

SORRY
WE ARE
FRENCH2
4

90 min



IKI

Bienvenue à Edo

TOP

Cœur de cible : joueurs passionnés

Mécanisme principal : placement d'ouvrier, gestion de ressources

Koota Yamada
David Sitbon

Vivez une année entière à Edo et tentez de devenir le meilleur Edokko en veillant au bien-être et à la prospérité de la ville et de ses habitants. Recrutez des personnages aux métiers différents, faites-les travailler dans la grande rue de Nihonbashi et faites-leur accumuler de l'expérience jusqu'à ce qu'ils partent à la retraite. Le meilleur Edokko est le joueur avec le plus d'IKI au terme des 13 tours de jeu.



Contenu : 1 plateau, 4 plateaux joueur, 70 cartes, 83 éléments en bois, 147 jetons, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : SWIKI
Boîte : H30 x L30 x 7 cm
Colis : par 6



7 141041 901437

14+

SORRY
WE ARE
FRENCH2
4

90 min



IKI - AKEBONO

Cœur de cible : joueurs passionnés
Mécanisme principal : Rondel / Collection



Koota Yamada
David Sitbon

Le premier pont de Nihonbashi fut construit en 1603, année où Tokugawa Ieyasu devint shogun. La rivière Nihonbashi et les fossés construits aux alentours étaient utilisés pour le déplacement des bateaux. Des marchands aux activités variées et originaires de tout le pays se déplaçaient dans ce quartier, faisant de celui-ci le plus grand centre commercial et culturel du Japon. La période Edo fut une période de paix et de prospérité qui dura pendant 260 ans. L'extension Akebono vous propose de découvrir le pont de Nihonbashi en y construisant des bateaux et en y rencontrant des célébrités de la période Edo. Vous aurez également l'opportunité de recruter de nouveaux personnages et de construire de nouveaux bâtiments afin d'en connaître un peu plus sur la notion d'Iki.



Contenu : 1 plateau rivière, 1 plateau ville, 13 pions en bois, 55 cartes (59x91mm), 34 jetons, 1 carnet de score, 2 livrets de règles (anglais, français)

Référence : SWIKIE
Boîte : H30 x L30 x 5 cm
Colis : par 6



3 616450 010406

14+

SORRY
WE ARE
FRENCH

2
4

30 min



Galileo Project

NOUVEAU

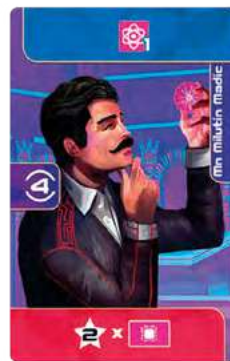
Cœur de cible : initié, expert

Mécanisme principal : construction de moteur, combinaison, développement, gestion de ressources

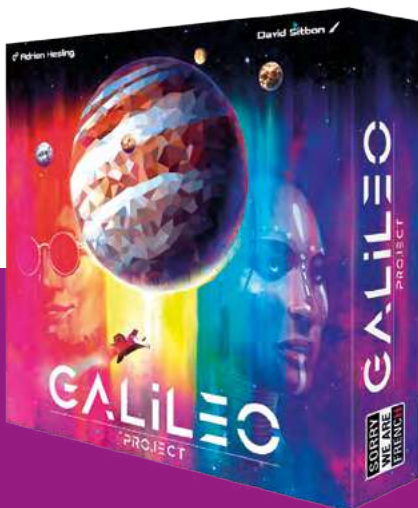


Adrien Hesling
David Sitbon

30 ans après avoir envoyé les premiers vaisseaux de colons depuis la base de lancement de Ganymède, l'humanité a décidé de lancer le Projet Galileo ! Son but : aménager les 4 satellites principaux de Jupiter (Io, Europe, Ganymède et Callisto) afin d'étendre la présence humaine dans le système solaire.



GALILEO PROJECT



Contenu : 1 plateau central, 4 plateaux joueur, 106 cartes, 44 ressources (Mégacrédit et Technologie), jetons et marqueurs divers, 1 carnet de score, 2 règles du jeu (anglais, français).

Référence : SWGAL
Boîte : H26.5 x L26.5 x 6.5cm
Colis : par 6



3 616450 010208

10+



60 min

D-START

L'aventure vous tend les bras !

Cœur de cible : joueur passionné, expert

Ambiance : science-fiction / space-opéra



Fabien Fernandez
Estelle Panel, Jean-Marie Noël,
Radja Sauperamaniane, Sabrina Tobal

Découvrez le premier jeu de rôle intégralement prêt à jouer en une heure. Que vous soyez un débutant ou un rôliste confirmé, *D-Start* permet aux joueurs de se lancer dans une aventure haletante à l'ouverture de la boîte ! Les 10 scénarios proposés permettent de se plonger dans des univers variés parmi les plus renommés de la pop culture.

Avec une prise en main instantanée et des parties rapides, *D-Start* est un jeu inimitable qui constitue la parfaite introduction aux mécaniques du jeu de rôle, tout en proposant de prolonger l'expérience en créant vos propres personnages et aventures !



Contenu : 1 livret de règles, 1 paravent, 10 livrets d'aventures dans des univers différents, 45 dés spéciaux à six faces, 50 fiches de personnages recto-verso, 10 fiches de santé à découper.

Référence : OPDST
Boîte : H30,9 x L23 x P3,8 cm
Colis : par 12



10+



2
6

60 min

D-START EXPERT

L'aventure vous tend les bras !

Cœur de cible : joueur passionné, expert
Ambiance : science-fiction / space-opéra



Fabien Fernandez
Estelle Panel, Jean-Marie Noël,
Radja Sauperamaniane, Sabrina Tobal

D-Start Expert est construit sur le même modèle de règles que D-Start, cependant il propose désormais aux joueurs non pas des scénarios individuels mais quatre campagnes de plusieurs scénarios, entre lesquels les joueurs peuvent faire progresser leurs personnages et apprendre de nouvelles capacités.

Une de ces campagnes est la continuation du scénario «l'école des mages» de D-Start, les trois autres campagnes sont des histoires inédites ; l'une met en scène un univers de western, une autre une histoire de vampires, et la dernière une histoire médiévale à la robin des bois.



Contenu : Livret de règle, 4 livrets de campagne, 1 set de dés, 50 fiches de personnages, plans imprimés à part.

Référence : OPDSTE
Boite : H30,9 x L23 x P3,8 cm
Colis : par 12



16+



CHANTS DE LOSS

Le jeu de rôle

Cœur de cible : joueur passionné, expert
Ambiance : cape et épée, aventure



A. Loretan, A. Bouet, É. Latieule, G. Féraud, N. Bernard, V. Lelavechef
A. Pitié, A. Bouet, C. Deschamps, E. Denis ...



Explorez un monde où les hommes, venus des étoiles, ont bâti une civilisation digne d'une Renaissance forte de mille merveilles de sciences et de technologies. Un monde écartelé entre humanisme et progrès, religion et obscurantisme, et déchiré entre deux puissances antagonistes assoiffées de pouvoir. Arpentez une planète de mystères et de complots, où les apparences sont trompeuses et la vérité toujours complexe. Une planète de mythes et de superstitions où la Légende prend le pas sur l'Histoire.

Découvrez un jeu dont les règles et principes font la part belle à l'action et à l'héroïsme, aux dilemmes moraux et aux machinations politiques. Cette boîte de jeu contient tout le nécessaire pour les joueurs et le meneur de jeu afin de se lancer à l'aventure dans le monde de Loss.



Contenu :

Le coffret est composé de 3 livres :
Le Monde de Loss (univers),
Les Lois de Loss (règles),
Les Secrets de Loss (livre du meneur)

Référence : OPCHA
Boîte : H32 x L23 x P5,5 cm
Colis : par 4



9 791097 434458

PARAVENT



Paravent cartonné en 3 volets illustré par Axelle Bouet, avec des tables de jeu essentielles au verso.

THÉSAURUS



Thésaurus est une aide de jeu à destination de tous les joueurs des *Chants de Loss*. Elle rassemble toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer, de manière synthétique.

Outre une fiche de personnage, vous y trouverez un résumé des sujets suivants : Les Vertus et les Traits, la résolution des Actions et des Tests, les Exploits, les Fursas, les Inspirations, le Combat, les Exploits en combat.

VOYAGES



Ce supplément vous invite au voyage dans les vastes étendues du monde de Loss, une des activités parmi les plus passionnantes et les plus périlleuses que les Adventores aient à accomplir. Vous y trouverez tout sur les navires qui parcourent

les Mers de la Séparation, les grandes routes et les relais commerciaux, l'organisation des expéditions, mais aussi les risques de tout périple en terre inconnue et les rencontres que vous serez amenés à y faire.

Référence : OPCHAP
Boîte : H30 x L22 x P7 cm
Colis : par 14



9 791097 434496

Référence : OPCHAT
Boîte : H21 x L29.7 x P1 cm
Colis : par 6



9 791097 434489

Référence : OPCHAV
Boîte : H21 x L29.7 x P5 cm
Colis : par 6



9 791097 434472

14+



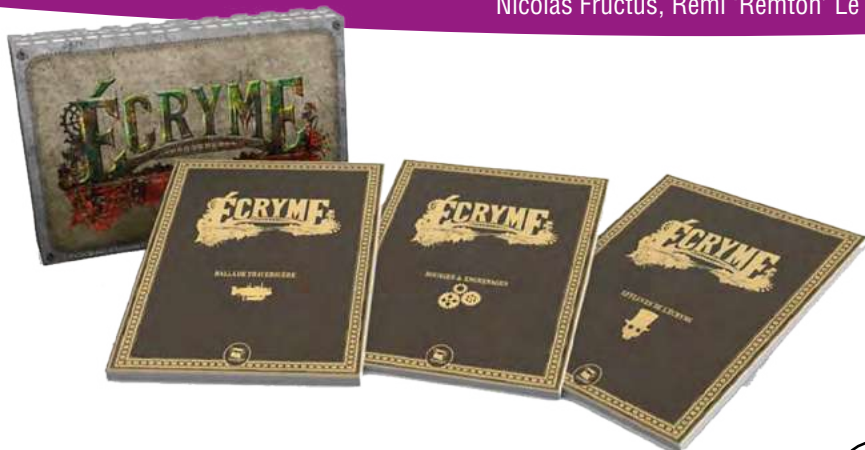
ÉCRYME

Coffret de base

Cœur de cible : expert
Ambiance : steampunk



Alexandre Clavel, Samuel Metzener, Mathieu Gaborit
Camille Durand-Kriegel, Emile Denis, François Schuiten,
Nicolas Fructus, Rémi 'Remton' Le Capon, Sabrina



Contenu : Coffret avec 3 livres couverture souple,
Intérieur couleur, fiches de personnages en couleur.

Écryme est un jeu de rôle steampunk dystopique où le monde a été submergé par un liquide corrosif appelé l'écryme. Pour survivre, les humains se sont retranchés dans des cités industrielles reliées entre elles par les traverses, de gigantesques ponts de pierre et de métal où rôdent parias et bandits sous la coupe des seigneurs de l'ancien temps.

Référence : OPECR
Boite : H24 x L31 x P6 cm
Colis : par 3



9 782916 323176

Écran + Boîte à outils



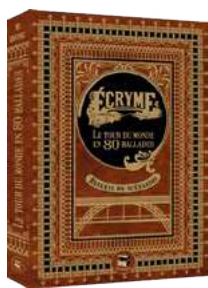
Contenu : Paravent 3 volets cartonné,
livret de 48 pages

Référence : OPECRE
Boite : H28 x L22 x P7 cm
Colis : par 22



9 782916 323190

Le tour du monde en 80 balades



Voyagez au-dessus de l'écryme sur les majestueuses traverses, intriguez dans des cités labyrinthiques et côtoyez des gens aussi différents qu'un franc-voleur en guenilles ou un archiviste à la mise précieuse.

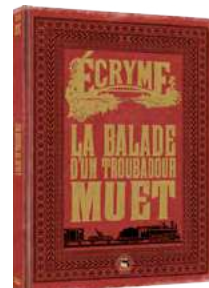
Livre de 288 pages,
couverture souple, intérieur noir et blanc.

Référence : OPECRTM
Boite : H21 x L14 x P2 cm
Colis : par 24



9 782916 323336

La balade du troubadour muet



Quel est le point commun entre une traverse oubliée, une fillette mélancolique, un groupe de terroristes, des scientifiques renégats et des meurtres rituels ? Découvrez des mystères qui bouleverseront à jamais le destin des personnages-joueurs.

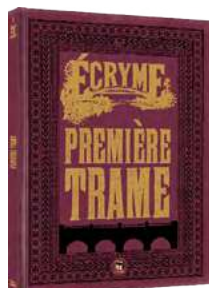
Livre de 96 pages,
couverture souple, intérieur noir et blanc.

Référence : OPECRBT
Boite : H28 x L22 x P1cm
Colis : par 30



9 782916 323367

Première trame



Les sombres complots d'une organisation terroriste, une sinistre gilde effaçant les écrits sur papier, des automates qui se muent en assassins, des décoctions faisant perdre la raison, un étrange et ensorcelant morceau de musique à l'origine de bien des convoitises...

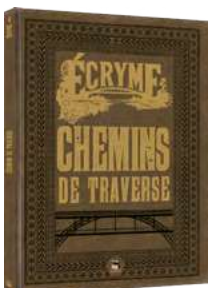
Livre de 96 pages,
couverture souple, intérieur noir et blanc.

Référence : OPECRPT
Boite : H28 x L22 x P1cm
Colis : par 20



9 782916 323343

Chemins de traverses



Sur les traverses, la vie au contact de l'écryme est dangereuse et éprouvante. Pourtant, la mer acide offre un océan de possibilités à qui sait s'en saisir. Loin des cités, la fortune sourit aux audacieux et aux désespérés.

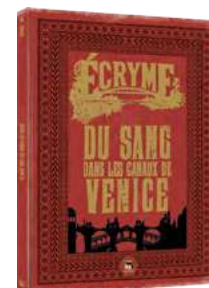
Livre de 96 pages,
couverture souple, intérieur noir et blanc.

Référence : OPECRCT
Boite : H28 x L22 x P7 cm
Colis : par 20



9 782916 323350

Du sang dans les canaux de Venise



Baroque, démesurée, raffinée... Mille adjectifs manquent encore pour décrire Venise. Mais quelque chose rampe sous ses fondations. Et à Venise, quand les créateurs deviennent fous, le sang ne tarde guère à couler...

Livre de 128 pages,
couverture souple, intérieur noir et blanc.

Référence : OPECRSA
Boite : H28 x L22 x P1 cm
Colis : par 23



9 782916 323374

14+



METAL ADVENTURE

Cœur de cible : expert

Ambiance : space-opera



Arnaud Cuidet

Dimitri Bielak, Rémi 'Remton' Le Capon, Camille Durand Kriegel, Ervin, Jérôme Oyhenart, Geoffrey Stepoure



Dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, une humanité désespérée agonise dans une guerre qui paraît sans fin.

Face à cette folie, des femmes et des hommes au cœur vaillant ont décidé de vivre leur propre destin, débarrassés de la domination fratricide des nations stellaires. Ils ont choisi une existence dangereuse, mais émancipatrice, vibrante de liberté et d'exotisme.

On les appelle les pirates de l'espace !

Contenu : Livre de 288 pages, couverture rigide, intérieur en couleur.

Référence : OPMAJ
Boite : H30 x L22 x P2 cm
Colis : par 5



9 791097 434502

Guide du meneur



Livre de 256 pages, couverture rigide, intérieur en couleur.

Référence : OPMAJ
Boite : H30 x L22 x P2 cm
Colis : par 6



9 782916 323367

Livret + écran



Paravent rigide en 3 volets
livret de 32 pages couleur

Référence : OPMAE
Boite : H31 x L21 x P1 cm
Colis : par 12



9 791097 434526

Livret capitaine



Destiné au capitaine de l'équipage :
10 Fiches, journal de bord, calendrier

Référence : OPMALC
Boite : H30 x L21 x P1 cm
Colis : par 100



9 791097 434540

Livret pirate



Le livret Pirate est le compagnon idéal
pour les joueurs.

Référence : OPMALP
Boite : H30 x L21 x P1 cm
Colis : par 120



9 791097 434533

La prise & le profit



Livre de 160 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur.

Référence : OPMAPP
Boite : H30 x L21.5 x P1.7 cm
Colis : par 16



9 782916 323244

Le roi & le peuple



Livre de 160 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur.

Référence : OPMARP
Boite : H30 x L21.6 x P1.7 cm
Colis : par 14



9 782916 323268

Guerre & Désolation



Livre de 160 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur.

Référence : OPMAGD
Boite : H30 x L22 x P2 cm
Colis : par 16



9 782916 323251

Sciences & Infini



Livre de 160 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur.

Référence : OPMASI
Boite : H30 x L22 x P1.7 cm
Colis : par 14



9 782916 323275

Le fer & le sang



Livre de 176 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur,

Référence : OPMAFS
Boite : H30 x L21.6 x P1.7 cm
Colis : par 14



9 782916 323282

La belle & la bête



Livre de 176 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur,

Référence : OPMABB
Boite : H30 x L21.6 x P1.7 cm
Colis : par 14



9 782916 323299

pirates de l'espace



Livre de 208 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur.

Référence : OPMAP
Boite : H30 x L21.6 x P1.8 cm
Colis : par 12



9 782916 323305

Les trésors du dernier millénaire



Livre de 240 pages, couverture rigide,
intérieur en couleur.

Référence : OPMAT
Boite : H30 x L21.6 x P2 cm
Colis : par 10



9 782916 323312

12+



CAPTAINS' WAR

Hissez haut ! Souquez les artimuses !



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : fun, rapidité, interactivité



Alexandre Aguilar
Olivier Derouetteau

Capitaines ! Accumulez des richesses, dotez-vous des attributs d'un pirate de légende et d'un navire digne de ce nom, et lancez-vous à l'abordage !



1

ROLL

Le joueur actif lance les dés, en écarte 1, puis tout le monde choisit 2 résultats pour se développer.

2

WRITE

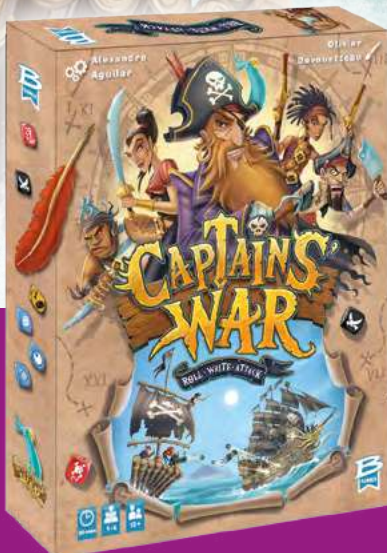
Récupérez des ressources et des pièces d'or. Dépensez-les pour les attributs d'un capitaine ou une nouvelle embarcation. Et n'oubliez pas de recruter des pirates dans votre équipage !

3

ATTACK

Le joueur actif peut déclencher un abordage ! Tremblez !

MODE DE JEU SOLO INCLUS



Contenu : 2 blocs de 50 feuilles, 6 dés en bois, 1 paquet de 20 cartes, 2 enveloppes scellées, 1 sac pour ranger les dés, la règle du jeu.

Référence : BRCAP
Boîte : H22 x L28 x 4 cm
Colis : par 6



12+



MAGNUM OPUS

Le Grand Œuvre !

Cœur de cible : joueur régulier
Mécanisme principal : draft, majorité



Lionel Borg
Arnaud Demaegd

« Rejoignez la ville des alchimistes pour accomplir votre Grand Œuvre avec plus de brio que vos pairs ! »

Sous le règne de Rodolphe II, Prague était une capitale des arts occultes. Des alchimistes et des personnalités de tous horizons s'y côtoyaient. Sur la place de l'horloge astronomique comme dans la célèbre ruelle d'or, les bonnes rencontres permettaient aux alchimistes d'acquérir leurs mystérieux composants lors d'habiles tractations. L'Empereur, grand amateur d'ésotérisme, intervenait en influençant les acteurs de ces brigues. Il faisait connaître ses volontés grâce à un messenger porteur d'un sceau énigmatique représentant un Ouroboros...

Chaque joueur incarne un alchimiste venu à Prague pour réunir les Composants alchimiques nécessaires à la réalisation d'une ou deux formules destinées à son Magnum Opus.

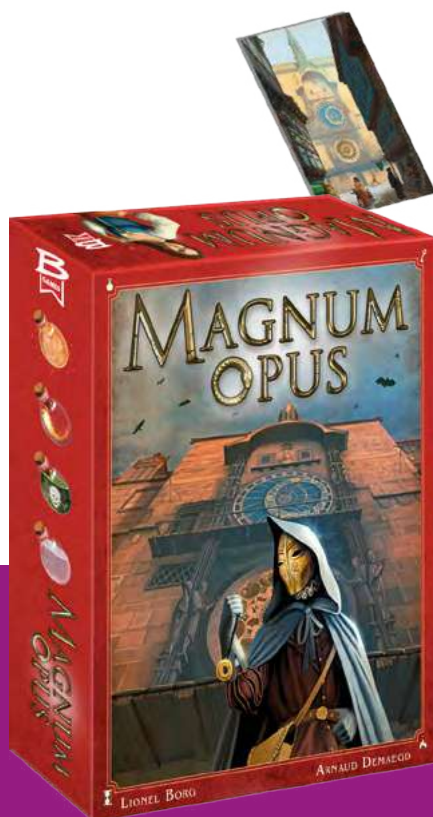
Chaque Composant acquis, chaque formule complétée et chaque paire de Composants en vue rapportent des points de prestige. Le joueur en ayant le plus au terme de la partie est déclaré vainqueur.

1. Sollicitez des personnalités pour les faveurs qu'elles peuvent vous accorder.



2. Achetez des composants alchimiques ou gênez le développement de vos concurrents.

3. Réunissez les composants nécessaires à votre Magnum Opus.



Contenu : 2 plateaux, 54 cartes Personnalité (6 paquets de 9 cartes Personnage), 10 Composants en vue, 10 cartes Grand Œuvre, 1 médaillon en métal Ouroboros, 30 jetons Monnaie, 30 jetons Composants alchimique, la règle du jeu française, la règle du jeu anglaise.

Référence : BRMAG
Boîte : H27.5 x L21.3 x 6.7cm
Colis : par 6



10+



ALMADI

Bâtissez le royaume de Shéhérazade !

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : placement de tuiles, optimisation

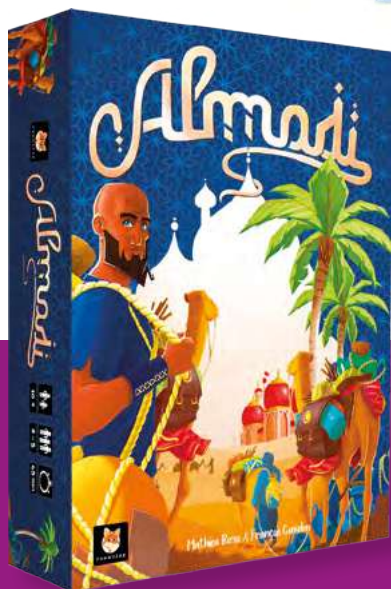


Mathieu Bossu et François Gandon
Victor Dulon

À l'issue de la 1 001^e nuit, le sultan Shahriar souhaite bâtir un nouveau royaume en l'honneur de l'intelligence et la sagesse de son épouse Shéhérazade. Ce royaume sera nommé Almadi. En tant que conseiller du sultan, vous êtes l'artisan de cette grande oeuvre et tentez de composer un territoire prospère : palais somptueux, fraîches oasis, marchés opulents et majestueuses caravanes. Agencez habilement les paysages entre eux et utilisez au mieux leurs effets pour réussir votre oeuvre !

Les joueurs construisent devant eux le royaume d'Almadi en agençant les différents types de Paysages à droite de leur tuile de départ. À son tour, un joueur choisit une tuile Paysage sur une ligne du plateau central et la place dans son royaume, dans la ligne portant le même numéro. En plaçant cette tuile, le joueur peut activer des effets grâce aux tuiles voisines.

En fin de partie, les joueurs marquent des points en fonction de l'agencement des Paysages dans leur royaume, du nombre de rubis collectés, grâce à l'activation de certains effets et la réalisation des objectifs donnés par le couple royal. Le joueur qui cumule le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



Contenu : 88 tuiles Paysage, 1 plateau central, 5 tuiles de départ, 32 cartes Objectif, 32 cartes Mosaïque, 32 cartes Etal, 26 cartes Personnages, 30 rubis, 5 aides de jeu, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : FUALM
Boîte : H26.3 x L19.6 x 6.5 cm
Colis : par 6



3 616450 000117

10+



DINNER IN PARIS

La course aux terrasses est lancée !



Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel
Mécanisme principal : pose de tuiles, contrats et majorités, course



les Trolls Associés
Alain Boyer

Le milieu de la restauration à Paris est en pleine effervescence !

L'inauguration d'une nouvelle place piétonne dans un quartier prisé attire les touristes. L'occasion rêvée pour vous, restaurateurs, d'ouvrir l'une des adresses qui participeront à la diversité culinaire et la renommée de la capitale française. Cependant, il n'y aura pas de place pour tout le monde et vos adversaires pourraient bien vous mettre des bâtons dans les roues !

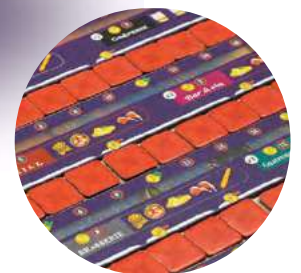
1 OUVREZ DES RESTAURANTS...

2 CONSTRUISEZ DES TERRASSES...

3 RÉALISEZ DES OBJECTIFS...

5 POUR GAGNER LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE ET REMPORTER LA PARTIE !

4 REMPORTEZ DES MAJORITÉS...



Contenu : Plateau principal, 4 plateaux individuels, 48 cartes Ressource, 24 cartes Objectif, 24 cartes Pigeon, 8 cartes Majorité, 248 tuiles Terrasse, 72 tuiles Propriété, 18 restaurants, 60 unités de toit, 1 feuille d'autocollants, 1 carnet de scores, 8 cubes, la règle du jeu.

Référence : FUDIN
Boîte : H30 x L30 x 7.3cm
Colis : par 6



14+

SORRY
WE ARE
FRENCH

2
4

20 min



NINE

Une lutte de majorités entre les Immortels

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : jeu de plis



Hope S. Hwang
David Sitbon

Se déroulant dans le même univers que *Immortal 8*, *NINE* vous permet de jouer des cartes Héros et Influence, puis d'utiliser leurs capacités afin de marquer le plus de Points de Victoire possible lors du décompte de fin de partie, à la fin de la 8^{ème} manche. Vous ne pouvez déclencher la capacité d'un type de carte que si vous en contrôlez la majorité.



Contenu : 63 cartes, 50 jetons, la règle du jeu.

Référence : SWNIN
Boîte : H20 x L20x 4.7cm
Colis : par 6



7 141041 901642

10+

SORRY
WE ARE
FRENCH

2
4

40 min



EDAMAME

Faites évoluer vos dragons pour le combat final

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : collection d'ensembles



Kentaro Yazawa
Aiko Kitamura & Yoko Takei

Un edamame est une graine de soja originaire du Japon. Vous incarnez un chef de clans d'edamame désirant élever un dragon pour le préparer au combat final contre vos adversaires.



Contenu : 55 cartes, 2 plateaux principaux, pièces et cubes ressources, la règle du jeu.

Référence : SWEDA
Boîte : H22.4 x L22.4 x 5.1cm
Colis : par 6



10+

2/5

20 min



VAALBARA

Un jeu accessible pour des parties courtes et intenses

Cœur de cible : tout public, ados/adultes
Mécanisme principal : gestion de main, collection



Olivier Capiere
Félix DONADIO & Alexandre REYNAUD

Sous-continent de Vaalbara, ère néolithique. Votre tribu se lance à l'exploration de terres inconnues afin d'établir des villages sédentaires. Utilisez intelligemment les talents variés de vos membres pour optimiser votre développement, étendre votre territoire et imposer votre hégémonie !

Chaque joueur incarne un chef de clan et dispose du même jeu de 12 cartes représentant les membres de sa tribu. À chaque tour, les joueurs en choisissent un de leur main secrètement. Dans l'ordre d'initiative des Personnages révélés, les joueurs pourront activer leurs pouvoirs et s'emparer d'un Territoire parmi ceux disponibles. Chaque type de Territoire a sa propre manière de marquer des points (collection, paire, diversité, risque...). Les décisions seront difficiles entre jouer les meilleurs pouvoirs et les hautes initiatives au moment le plus opportun.

À l'issue de 9 tours de jeu, le joueur avec le plus de points remporte la partie et unifie les tribus du continent sous sa bannière !

1) **Étendez votre domaine** en prenant l'initiative au bon moment !



2) **Exploitez judicieusement les talents** des membres de votre communauté !



3) **Anticipez le jeu de vos rivaux** pour unifier tous les clans sous votre bannière !

Contenu : 60 cartes Personnages, 51 cartes Territoire, 75 jetons points de victoire, la règle du jeu.

Référence : STVAA
Boîte : H18 x L13 x 40 cm
Colis : par 6



10+

2/4

30 min



VIVARIUM

Pour la science et pour le Vivarium !

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adulte, joueurs passionnés

Mécanisme principal : collection, objectifs



Frédéric Vuagnat
Satoshi Maturaa

1898, Sibérie, le sismologue Edgar Vuntaf découvre un continent vierge de toute présence humaine, abritant une vie foisonnante, sous des formes jamais rencontrées auparavant ! Face à cette bouleversante découverte, l'élite scientifique mondiale, réunie à Paris pour l'Exposition Universelle, fonde en hâte la première société savante internationale : « Le Vivarium ».

Explorateurs, zoologistes, botanistes, cartographes... vous êtes missionnés pour recenser les fascinantes espèces de ce mystérieux continent, et remplir au mieux les requêtes de vos commanditaires. Pour la science et pour le Vivarium !

Un jeu de collection efficace et tendu, servi par une direction artistique originale ! À chaque tour, les joueurs utilisent des paires de dominos pour s'emparer de la carte correspondant aux coordonnées indiquées. Parmi cette grille de cartes : les créatures fantastiques réparties selon leurs espèces et biotopes, des objectifs scientifiques mais également de polyvalentes cartes Équipement pour faciliter la prise de cartes futures !



Contenu : 1 plateau de jeu, 75 cartes Créatures, 34 cartes Objectifs, 8 dominos Coordonnées, 30 jetons divers, 1 bloc-notes, la règle du jeu.

Référence : STVIV
Boîte : H23 x L16 x 5 cm
Colis : par 6



3 616450 014879

10+



HIROBA

Une revisite compétitive et haletante du Sudoku

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel

Mécanisme principal : pose de pions, contrôle de zones, majorités

25 min



Johan Benvenuto, Alexandre Droit et Bertrand Roux
Alain Boyer

Dans *Hiroba*, placez astucieusement vos galets numérotés afin d'être majoritaires dans le plus de jardins. Reprenant le principe du *Sudoku*, il ne peut jamais y avoir deux galets de même valeur dans un même jardin, une même ligne ou une même colonne. Soyez fins stratèges pour contrer vos adversaires et ne négligez pas les très convoitées carpes koï qui pourront vous rapporter de précieux points. Parviendrez-vous à garder le contrôle et rester zen face à vos adversaires ?



Contenu : 12 tuiles, 4 plateaux individuels, 36 galets, 15 jetons Carpe Koï, 4 jetons Caillou, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : FUHIR
Boîte : H20 x L15 x 4,5 cm
Colis : par 6



3 616450 000261

8+



RAINFOREST

NOUVEAU

Parviendrez-vous à faire de votre jungle un berceau de la diversité ?

Cœur de cible : ado/adultes, famille, joueurs occasionnels
Mécanisme principal : placement de tuiles et course aux objectifs



Johannes Goupy
Alain Boyer

30 min



2-4

Dans Rainforest, agencez harmonieusement votre jungle avec les différents types de végétation et réintroduisez les espèces animales emblématiques de la région pour aider à leur préservation : singes, grenouilles, papillons ou encore perroquets. Mais n'oubliez pas d'assurer la pérennité de votre animal totem, car il pourrait vous rapporter de précieux points.

1



Récupérez une tuile Jungle ainsi que tous les jetons Espèce d'un même type ou d'une même couleur dans la même zone.



2



Complétez les tuiles de votre zone vierge avec les bons jetons Espèce.



3



Agencez astucieusement votre jungle pour remporter de précieux bonus !



RAINFOREST

Contenu : 1 plateau central, 4 plateaux personnels, 55 tuiles Jungle, 10 jetons Zone Protégée, 4 jetons Équilibre, 1 jeton Jumelles, 112 jetons Espèce, 1 sac en tissu, la règle du jeu.

Référence : FURAI
Boîte : H 24.5 x L 24.5 x 50 cm
Colis : par 6



12+



AURIGNAC

Sapiens, Néandertal et Mère Nature...

Cœur de cible : expert

Mécanisme principal : asymétrique

Loïc Lamy
Loïc Vaiarello

AURIGNAC est un jeu asymétrique, dans lequel vous dirigez un clan de Néandertaliens ou d'Homo-Sapiens.

Utilisez de stratégie et d'habileté pour survivre aux saisons et à l'âpreté de Mère Nature qui, de son côté, cherche à se débarrasser à tout prix de ces... futurs Humains !



Contenu : 1 plateau de jeu, 5 plateaux individuels,
30 cartes 44 x 68mm, 75 cartes 58 x 88mm,
14 meeples, 85 cubes en bois, la règle du jeu.

Référence : OKAUR
Boîte : H24 x L24 x 7 cm
Colis : par 6



14+

2
5

75 min



LE CLAN DES LOUPS

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : Contrôle de territoires, majorités



Ashwin Kamath et Clarence Simpson
Pauliina Linjama

Le Clan des Loups est un jeu de contrôle de territoires et de majorités pour 2 à 5 joueurs. La loi du plus fort règne alors que vous tentez de créer la meute la plus grande et la plus puissante en revendiquant des territoires, en ralliant des loups solitaires à l'Alpha et en chassant des proies. Mais attention à ne pas vous étendre de façon inconsidérée vers des territoires où les clans rivaux prospèrent, ou les membres de votre meute pourraient changer d'allégeance !



Contenu : 1 Plateau de départ, 10 Plateau Région, 5 Plateaux de joueur recto-verso, 1 Plateau cycle lunaire recto-verso, 30 Tuiles Terrain double-face, 20 pions en bois Loups Alpha (4 de chaque couleur), 40 pions en bois Loups de meute (8 de chaque couleur), 60 pions Tanière, 20 pions Antre, 20 jetons Loup solitaire, 20 jetons Proie, 10 jetons de scores par région (3 sortes), 50 jetons Point de victoire (3 sortes), 12 jetons Action bonus, 12 jetons Terrain bonus, 4 jeton Rappel de score par Région, 5 cartes Aide de jeu, la règle du jeu.

Référence : JPCL
Boîte : H29,4 x L29,4 x 7,2 cm
Colis : par 6



3 421274 278013



10+



40 min



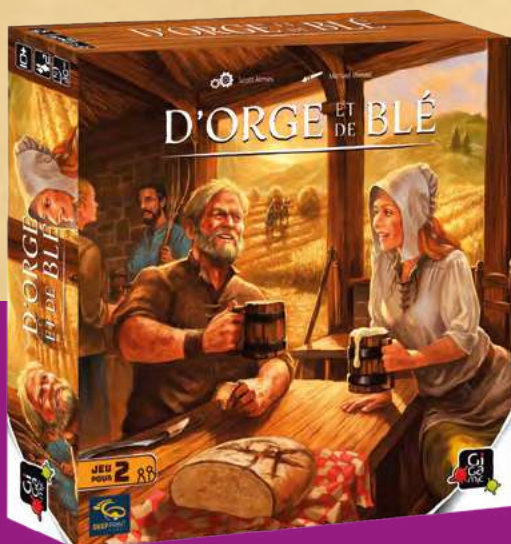
D'ORGE ET DE BLÉ

Cœur de cible : Ado/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : Gestion de ressources choix tactiques



Scott Almes
Michael Menzel

Chaque joueur doit récolter les ressources présentes sur le plateau pour fabriquer de la bière et du pain. Mais les ressources sont limitées selon les périodes plus ou moins abondantes de l'année. Les joueurs collectent des cartes qui leur permettent soit de récupérer des ressources, soit de fabriquer une sorte de bière ou de pain, ou enfin d'améliorer leur village avec des effets sur les tours suivants.



Contenu : 1 Plateau, 60 cartes, 84 jetons ressources en bois, 1 jeton Moulin à vent en bois, 1 jeton Année en bois, la règle du jeu.

Référence : JDOR
Boîte : H20 x L20 x 4,5 cm
Colis : par 6



14+



3+

90 min



METAL ADVENTURES MUTANT APOCALYPSE



Cœur de cible : adulte
Ambiance : space-opera



Auteur : Arnaud Cuidet
Illustrateurs : Dimitri Bielak, Sabrina Tobal, Ervin,
Jérôme Oyhenart, Camille Durand-Kriegel

Voilà un mois que la terreur s'est emparée des nations stellaires. Monde après monde, leurs citoyens succombent à une contamination d'origine inconnue qui les transforme physiquement et mentalement en une nouvelle espèce de mutants agressifs... et toutes leurs forces armées mobilisées ne parviennent pas à enrayer l'infestation. Dans cette galaxie tétanisée par la peur et la paranoïa, un jeune mutant nommé Yuri invoque l'aide d'une bande de valeureux pirates. Le reste dépendra d'eux !



Mutant Apocalypse est une campagne pour le jeu de rôle *Metal Adventures*. Il nécessite la possession des livres du jeu de base.

Dans *Mutant Apocalypse*, vous trouverez :

- Les cinq aventures complètes de la campagne *Mutant Apocalypse*
- Deux aventures supplémentaires optionnelles s'inscrivant dans la campagne
- La description complète du système Tarnek et de ses factions



Contenu : 1 livre.

Référence : OPMAMA
Boîte : H21 x L29.7 x 1.2 cm
Colis : par 200



8+



COSY CASA

Qui aura la bibliothèque la mieux organisée ?

Cœur de cible : famille +
Mécanisme principal : pose de tuiles



Auteur : Phil Walker Harding, Matthew Dunstan
Illustrateur : Shannon Grosenbacher

Ca y est ! Votre nouvelle bibliothèque est installée et le moment est venu d'y exposer tous vos objets préférés : rassemblez vos livres, vos plantes, vos jeux de société, vos cadres et vos trophées... sans oublier de laisser de la place pour vos chats !

Qui aura la bibliothèque la mieux organisée ?

Avec ses règles simples, ses choix stratégiques et sa sympathique touche 3D, Cosy Casa est un jeu qui s'adresse à tout le monde. Réorganiser vos affaires n'a jamais été aussi amusant !



1 Choisissez des objets du salon...

2 ... et exposez-les dans votre bibliothèque !

3 Poursuivez votre objectif personnel...

4 ou visez les objectifs communs !



Contenu : 4 bibliothèques en plastique, 1 plateau principal, 24 cartes, 132 tuiles d'objet, 8 tuiles d'objectif, 1 tuile de premier joueur, 1 tuile de fin de partie, 1 sac, la règle du jeu.

Référence : JCCO
Boîte : H26 x L26 x 5.5 cm
Colis : par 6



8+

1/6

45 min

DORFROMANTIK

Le jeu de société

NOUVEAU

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : pose de tuiles, coopératif, évolutif



Lukas Zach, Michael Palm
Paul Riebe

Issu du jeu vidéo du même nom, Dorfromantik est un jeu de placement de tuiles coopératif dans lequel vous créez tous ensemble un village idyllique. Au fur et à mesure que vous évoluez dans la campagne de jeu, vous débloquez de nouveaux éléments qui renouvellent grandement les parties!

1 Placez les tuiles Paysage afin de réaliser les objectifs demandés sur les différents terrains.



2 Gagnez des points et dépassez vos scores tout au long des parties de votre campagne...



3 ...afin de déverrouiller de nouveaux éléments : ces nouveaux défis et paysages vous permettent de marquer encore plus de points ! Quel sera votre record ?



Contenu : 104 tuiles hexagonales, 33 jetons Objectif, 1 bloc de score, 1 bloc de Campagne, 5 boîtes au contenu secret à déverrouiller, la règle du jeu.

Référence : PDORF
Boîte : H29,5 x L29,5 x P7 cm
Colis : par 6



8+

2

40min

DORFROMANTIK DUEL



Cœur de cible : Famille, Tout public
Mécanisme principal : pose de tuiles, choix stratégiques, course aux objectifs



Lukas Zach, Michael Palm
Paul Riebe

Dans *Dorfromantik – Le Duel*, deux joueurs ou deux équipes s'affrontent pour créer le plus beau paysage de tuiles hexagonales. Qui d'entre vous parviendra le mieux à satisfaire aux besoins des villageois et à remplir les nouveaux types d'objectifs fournis dans cette édition ? Deux modules supplémentaires optionnels viennent ajouter des défis inédits et une interaction plus prononcée. À vous de jouer !



Contenu : 157 tuiles, 61 jetons Objectif, 36 jetons Photo, 2 plateaux Stockage, 18 cartes, 6 cœurs en bois, 3 tuiles Photographe, 3 socles, 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : PDORFD
Boîte : H29.5 x L29.5 x7cm
Colis : par 6



8+



45 min



SUNRISE AVENUE

Concurrence féroce dans les beaux quartiers



Cœur de cible : Famille, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : Stratégie de placement et de majorités, gestion de main



Reiner Knizia
Francesco De Benedittis

Même le quartier résidentiel le plus paisible et le plus charmant peut en réalité être le théâtre d'une concurrence féroce de promoteurs immobiliers ! Emparez-vous des parcelles les plus prestigieuses pour y construire de magnifiques demeures, mais n'oubliez pas les critères du plan de la ville pour cumuler des points bonus et revendiquer la victoire !



1 Jouez des cartes correspondant à la couleur des terrains pour construire de nouvelles demeures.

2 Réunissez des cartes de la même couleur pour construire des demeures à plusieurs étages et multiplier vos points !

3 Recherchez les plus belles parcelles et marquez les points indiqués.

4 Visez également les points bonus de fin de partie qui récompensent les demeures les plus hautes et les majorités au sein d'un quartier !



Contenu : 1 plateau, 112 Demeures, 20 jetons Parc, 55 cartes, 1 jeton Premier joueur, 4 marqueurs de score, 1 tuile de référence, la règle du jeu.

Référence : HSUN
Boîte : H26,7 x L26,7 x 6,3 cm
Colis : par 6



10+



45 min



MYTIKAS



Cœur de cible : Tout public, Ado/Adultes
Mécanisme principal : Placement d'ouvrier, gestion de ressources



Augusto Rocha
Alain Boyer

Dans Mytikas, les joueurs incarnent des bâtisseurs qui doivent construire des cités et des temples sur le mont Olympe. Plus ils construiront haut, plus le prestige sera grand. Pour cela, ils devront produire des ressources et les faire progresser aux niveaux supérieurs du mont Olympe, en gardant toujours un œil sur leurs adversaires. Pour les aider dans leur tâche, ils devront s'attirer les faveurs des dieux et leur faire des offrandes pour bénéficier de capacités spéciales. En fin de partie, les joueurs marqueront des points en fonction de l'emplacement de leurs constructions, mais aussi grâce aux cartes Divinité qu'ils contrôlent. Le joueur qui cumulera le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur et remportera le titre de grand bâtisseur des dieux.

Produisez des ressources et faites-les progresser aux différents niveaux du mont Olympe.

1



2

Attirez-vous les faveurs des dieux pour pouvoir jouer au tour de vos adversaires !

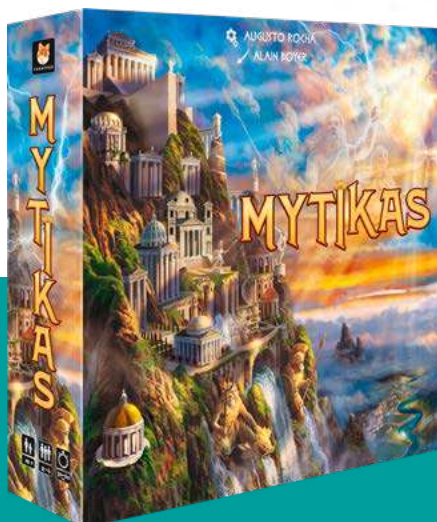


Ne négligez pas les offrandes aux divinités pour bénéficier de capacités spéciales et de précieux points en fin de partie.

3



Bâissez des cités et des temples au plus proche du sommet pour gagner le plus de prestige et remporter la partie.



Contenu : 1 plateau Mont Olympe, 1 plateau Action, 4 plateaux individuels, 16 cartes divinités, 4 pions Bâtitteur, 12 petites cités, 8 grandes cités, 8 petits temples, 4 grands temples, 1 pion Joueur actif, 16 jetons Faveur, 17 jetons Niveau, 45 jetons Offrande, 6 jetons Cadenas, 105 cubes de ressources, 11 jetons 3 ressources, 1 livret de règles.

Référence : FUMYT
Boîte : H26 x L26 x 6 cm
Colis : par 6



14+



90 min



VIRTUAL REVOLUTION



Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : contrôle de territoires, gestion de ressources



Guy-Roger Duvert
 Benjamin Sjöberg

2047. La majeure partie de l'humanité fuit la réalité dans des Verses, des univers virtuels. Ces derniers sont développés par des méga corporations toutes puissantes, prêtes à tout pour gagner des parts de marché. Vous appartenez à l'une d'elle, et votre mission est de vous rendre maître de Néo-Paris.

Placez vos Cadres dans Néo-Paris pour recruter des agents, générer des revenus, construire des serveurs, lancer de nouvelles Verses ou vous mettre en règle. Car vos actions ne sont pas toujours légales et vous risquez de subir les attaques des activistes Nécro. Jusqu'où êtes vous prêts à aller pour vous emparer de la ville ?



Contenu : 80 pions Influence, 17 figurines Cadres et Agents, 96 pions divers, 60 jetons Eurocrédits, 157 cartes diverses, 1 plateau

Référence : STVIR
 Boîte : H29,5 x L29,5 x 7,5 cm
 Colis : par 6



14+



90 min

SOUS-SCELLÉS

C'est vous le détective !

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes
Mécanisme principal : résolution d'enquête

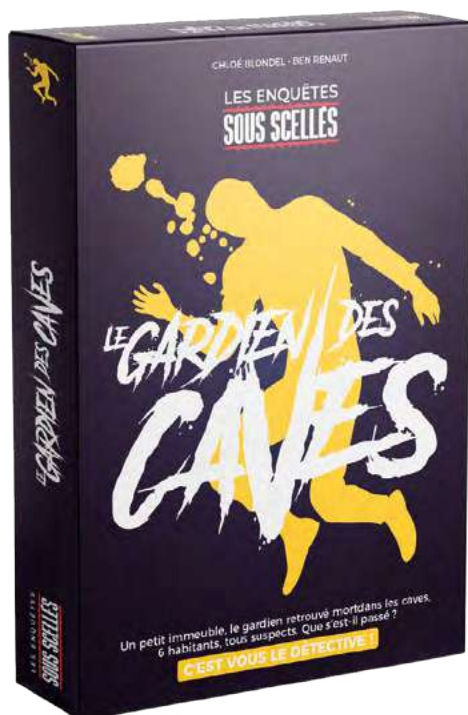


Ben Renaut, Chloé Blondel

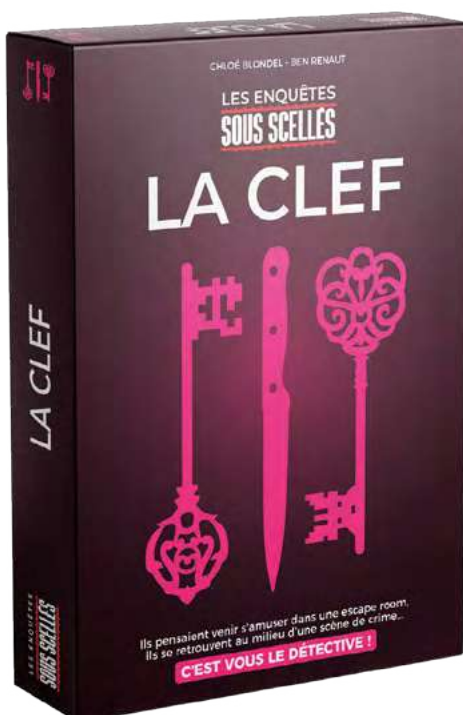


Ben Renaut

Sous scellés est une gamme de jeu d'enquêtes réalistes où vous devrez reprendre une affaire non résolue. Découvrez un contenu riche et réaliste qui vous permettra de mener votre enquête et de faire la lumière sur les évènements tragiques ayant poussé au meurtre de la victime.



Plongée dans le quotidien d'un petit immeuble dans la banlieue de Clermont Ferrand où le concierge vient d'être retrouvé mort. Chaque habitant avait de bonnes raisons de lui en vouloir, mais qui est passé à l'acte ?



Un célèbre gérant d'escape game parisien convie plusieurs personnes triées sur le volet à venir tester sa dernière invention. A l'issue du jeu, il est retrouvé mort et personne n'a pu entrer ou sortir. Ils invités sont donc tous suspects. Quels étaient leurs liens avec le gérant ? Comment et quand a-t-il été tué et surtout, pourquoi ?



La mort d'une jeune fille dans un village reculé du Poitou plonge la soixantaine d'habitants dans l'horreur. Et son prétendu suicide paraît étrange. Que s'est-il passé dans ce village, qui a vu quoi et pourquoi Morgane a perdu la vie ?



+ Simon Caruso

Référence : ENGAR
Boîte : H34.0 x L25.0 x 4.5cm
Colis : par 6



3 421275 287113

Référence : ENCLE
Boîte : H34.0 x L25.0 x 4.5cm
Colis : par 6



3 421275 287212

Référence : ENAME
Boîte : H34.0 x L25.0 x 4.5cm
Colis : par 6



3 421275 287311

Contenu : Enquête.

14+

1-5

90min

SOUS-SCELLÉS (suite)

C'est vous le détective !

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes

Mécanisme principal : résolution d'enquête, déduction



Chloé Blondel, Ben Renaut



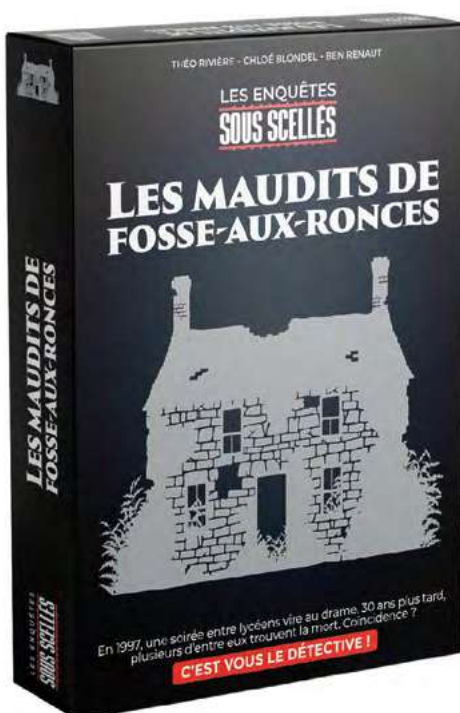
Ben Renaut

Sous scellés est une gamme de jeu d'enquêtes réalistes où vous devrez reprendre une affaire non résolue. Découvrez un contenu riche et réaliste qui vous permettra de mener votre enquête et de faire la lumière sur les évènements tragiques ayant poussé au meurtre de la victime.



+ Taos Merakchi

Les réunions de famille sont souvent l'occasion de passer de très bons moments ensemble mais parfois, c'est tout le contraire... C'est le cas de la famille Frécharde dont Daniel, le fils cadet de 42 ans, est retrouvé mort dans la cave de la maison après un repas de famille mouvementé. Que s'est-il passé ce soir-là ?



+ Théo Rivière

En 1997, une soirée entre lycéens vire au drame avec le décès de l'un des adolescents. Des années plus tard, plusieurs d'entre eux trouvent la mort. Que s'est-il vraiment passé dans cette maison abandonnée ?



Une jeune fille fait une chute de 3 étages en pleine nuit. Accident ou homicide ? A vous d'enquêter sur ce qui a pu se passer derrière les murs de ce petit appartement. Pour cela, vous avez à disposition un dossier d'enquête complet : rapport de police, autopsie, photos de la scène de crime, témoignages des amis et des voisins, contenu du sac à main, etc. A vous de mener l'enquête !

Référence : ENULT
Boîte : H31 x L22.4x P4cm
Colis : par 6



Référence : ENMAU
Boîte : H31 x L22.4x P4cm
Colis : par 6



Référence : ENFIL
Boîte : H31 x L22.4x P4cm
Colis : par 6



Contenu : Documents d'enquête.

14+



90 min

ZHANGUO : The first empire

NOUVEAU

Cœur de cible : expert

Mécanisme principal : gestion de main et majorité



Marco Canetta, Stefania Niccolini
Ulric Maes, David Sitbon

«221 avant J.C. Avec la défaite du royaume de Qi, les Royaumes Combattants (en chinois, “Zhanguo”) sont unifiés sous l’égide de Ying Zheng, roi de Qin. C’est la naissance du vaste empire de Chine, duquel le roi de Qin se proclame lui-même empereur. Au cours des 5 manches de la partie, vous devrez suivre les plans de l’Empereur en recrutant des Ouvriers pour construire de magnifiques Palais et contribuer à la réalisation de la Grande Muraille.



40



Contenu : 1 plateau principal (recto verso), 1 plateau Cour, 4 plateaux joueur, 207 jetons et tuiles, 175 cartes, 145 éléments en bois, 4 aides de jeu, 2 livrets de règles (anglais, français), 1 carnet de score, 1 plateau principal (recto verso), 1 plateau Cour, 4 plateaux joueur, 207 jetons et tuiles, 175 cartes, 145 éléments en bois, 4 aides de jeu, 2 livrets de règles (anglais, français), 1 carnet de score.

Référence : SWZHA
Boîte : H30 x L30 x 8 cm
Colis : par 6



3 616450 010062

10+



VAMPIRE VILLAGE



Cœur de cible : ados, adultes
Mécanisme principal : draft, placement de tuiles



Maxime Rambourg
Jérôme Lereculey & Guillaume Tavernier

Au cœur d'une région hostile, vous êtes à la tête d'un village fortifié. Dans les ténèbres environnantes, d'indiscibles dangers vous guettent... À la tombée de la nuit, sorcières, vampires et loups-garous sortent de l'ombre pour prendre d'assaut vos remparts ! Pour éviter le carnage, organisez les défenses de votre village, faites appel à des héros et... orientez les créatures les plus dangereuses vers vos voisins !



Contenu : 66 cartes Village, 60 cartes Créature, 125 pions Villageois, 4 tuiles Ordre d'attaque, 1 livret de règles.

Référence : STVAM
Boîte : H23 x L16 x 5.12 cm
Colis : par 6



8+

2
4

30 min

LANFEUST DE TROY

CHAPITRE PREMIER : EVILHÈNE

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : Roll&Explore



Nathalie & Rémi Saunier
Tarquin

Lanfeust de Troy est un jeu d'exploration où vous incarnerez l'un des héros de la célèbre Bande-Dessinée. Un univers de magie, riche en aventures, où tous les exploits sont possibles.

Combattez des monstres, explorez de sombres cavernes, pillez des trésors... Grâce à ces exploits, vous gagnerez des points d'expérience qui vous feront monter de niveaux et gagner de nouveaux pouvoirs. Mais pour réussir, chacun devra collaborer avec ses compagnons d'aventure, eux-même à la recherche de la victoire. Dans Lanfeust, celui qui aura cumulé le plus de points d'expérience remportera la partie!



Contenu : 72 villages en bois, 56 villes en bois, 36 soldats en bois, 28 cubes en bois, 24 remparts en bois, une roue du temps, 4 paravents, 4 plateaux Clan, 10 Billets, 4 crayons effaçables noir, 1 chiffonnette, la règle du jeu.

Référence : OKLAN
Boîte : H31 x L22 x P3.5 cm
Colis : par 6



LOOOT

NOUVEAU

10+

2/4

35 MIN

Cœur de cible : Famille +
Mécanisme principal : gestion/agencement de ressources



Charles Chevallier & Laurent Escoffier
Naïade

Apercevant à l'horizon les voiles de vos fiers drakkars, les habitants de cette terre ont fui courageusement. Emparez-vous des nombreux biens et des bâtiments laissés presque sans défense et rapportez-les dans votre fjord pour devenir le prochain roi des vikings !

1 Choisissez une case adjacente à un viking.

2 Posez votre viking et amassez des richesses.

3 Agencez vos trésors pour devenir le prochain roi des vikings.



Contenu : 4 tuiles Territoire, 4 fjords, 43 tuiles Bâtiment, 12 boucliers, 52 vikings, 15 tuiles Chantier, 1 tuile Mer, 1 tuile Trophée, 5 trophées, 90 ressources, 30 drakkars, 1 sac, 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : GLOO
Boîte : H26 x L26 x 6 cm
Colis : par 6



10+



20 min



POINT CITY



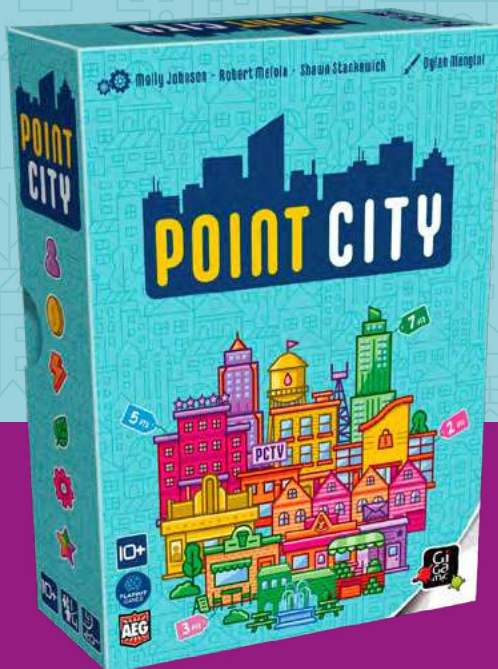
Cœur de cible : Ado/adultes

Mécanisme principal : Combos, création de moteur, collection



Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich
Dylan Mangini

Par les auteurs de Salade 2 points, Point city est un jeu d'acquisition de ressources et de combos accessible à tous! À chaque nouveau tour, choisissez 2 cartes qui peuvent être soit des ressources, soit des bâtiments. Gérez-les au mieux et utilisez les effets procurés par vos bâtiments pour créer votre ville et obtenir un maximum de points en fin de partie!



Contenu : 160 cartes recto ressource/verso bâtiment, 4 cartes Ingénieur de départ, 1 carte de référence, 22 jetons Municipaux, 2 jetons Marché, la règle du jeu.

Référence : JPO1
Boîte : H19,5 x L14,5 x 4,7 cm
Colis : par 6



10+



40 min

LE MATCH DU SIECLE



Cœur de cible : Ado, Adultes
Mécanisme principal : Réflexion, stratégie, anticipation.



Paolo Mori
Atelier 198

LE MATCH DU SIECLE nous propulse au cœur de la guerre froide lors de la finale mondiale d'échec de 1972, entre Bobby Fischer et Boris Spassky. Tension permanente et choix cornéliens vous attendent dans ce duel au sommet : jouez les cartes de vos jeux asymétriques et prenez l'avantage lors des échanges ou renoncez-y pour déclencher de puissants effets. Remportez plus de parties que votre adversaire pour gagner le Match du siècle.

Jouez les cartes de vos **jeux asymétriques**...

et **prenez l'avantage** lors des échanges...

OU renoncez-y pour déclencher de **puissants effets**.



Remportez plus de parties que votre adversaire pour **gagner le Match du siècle**.



Contenu : 1 plateau, 34 cartes, 16 pions, 2 rois, 1 dame, 2 marqueurs d'état, 1 marqueur Avantage, la règle du jeu.

Référence : JDMA
Boîte : H20 x L20x 4,5 cm
Colis : par 6



10+

2/4

20 min

MOORLAND

Créez votre écosystème unique au cœur des tourbières



Cœur de cible : Ado, adultes

Mécanisme principal : Réflexion, gestion de ressources



Steffen Bogen
Annika Heller

La lumière du soleil naissant peine à disperser la brume matinale qui s'étend sur la tourbière. Au pied des arbres centenaires, une terre humide abrite de nombreux animaux et plantes, créant un écosystème aussi fragile que fascinant, vital pour notre environnement.

1 À votre tour, choisissez une **carte marécage** et un **type de ressource** parmi celles disponibles.



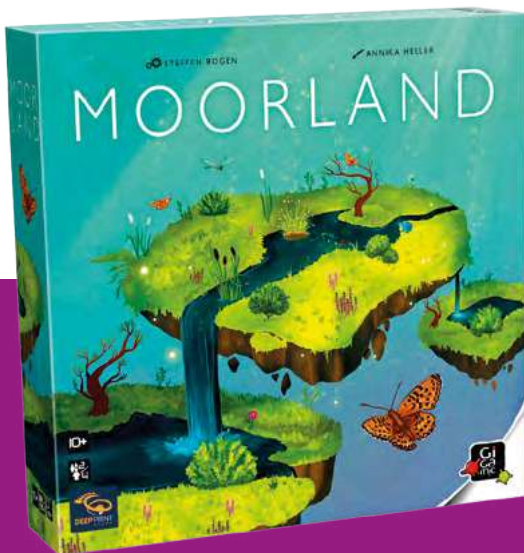
2 Posez votre carte dans le réseau de votre tourbière sur les ressources disponibles et faites dériver les plantes excédentaires vers les meilleurs emplacements.



3 Créez ainsi la tourbière **la plus riche** et **la plus équilibrée** pour remporter la partie !

Décompte final

Plantes enracinées 1 par	Biodiversité 1 2 3 4 5 6 1 2 3 5 8 12	Paires d'espèces 2 par	Araignées d'eau 1 ^{er} 2 ^e 3 ^e 7 3 1	Cours d'eau le plus long 1 1	Pions Eau 1 par	Plantes excédentaires -1 par
-----------------------------	---------------------------------------------	---------------------------	---------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	--------------------	---------------------------------



Contenu : 16 tuiles Tourbière, 78 cartes, 4 plateaux Joueur, 100 pions en bois, 1 pion Champignon en bois, 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : JDMO
Boîte : H24,5 x L24,5 x 6,5 cm
Colis : par 6



3 421272 391714

10+

3-4

20min

AURUM

Et si vous aviez le pouvoir de tout changer en or ?



Cœur de cible : Ados, Adultes

Mécanisme principal : Jeu de plis, gestion de main, stratégie



Shreesh Bhat
Stevio Torres, Peter Wocken

Aurum est un jeu de plis compétitif ou en équipe des plus subtils. Vous y incarnez un alchimiste qui transforme des métaux communs en or, et marquez des points en accumulant cet or et en pariant sur le nombre de plis que vous allez remporter.

1 **Rempportez des plis** en jouant la carte de plus forte valeur...

2 ... Ou de précieuses cartes Or si vous jouez la plus faible.



Mais attention à la règle d'or : vous ne pouvez pas jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée !

3 Rempportez 2 manches pour gagner la partie.



Contenu : 69 cartes, 3 pépites d'or, 1 pion 1^{er} Joueur, la règle du jeu.

Référence : JPAU
Boîte : H16x L11,5 x 3,5 cm
Colis : par 6



3 421272 398812

10+



MIDDLES AGES

L'avenir de votre royaume est entre vos mains !



Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : collection de tuiles



Marc André

Claire Conan

Vous êtes à la tête d'un fief et son avenir est entre vos mains.

Serez-vous un Seigneur bienveillant qui construit des remparts et protège ses villages ? Allez-vous développer l'agriculture à l'aide de champs et de moulins ? Ou bien deviendrez-vous un Seigneur pieux bâtisseur d'églises ?

Peut-être préférerez-vous festoyer dans vos somptueux palais ?

Ou partirez-vous en guerre en recrutant dans vos casernes ?

Développez vos terres à votre image et devenez le Seigneur le plus prospère du royaume.



Contenu : 5 pions Seigneurs, 5 pions Éclaireurs, 84 tuiles Parcelle, 15 tuiles Événements, 5 plateaux Fief, 8 pions Parcelle, 8 pions Pièce Supplémentaire, jetons monnaie.

Référence : STMID
Boîte : H18,9 x L27,3 x P6,5 cm
Colis : par 6



10+

1-5

40min

AVANT-GARDE



Cœur de cible : ados, adultes
Mécanisme principal : deckbuilding



Mary Flanagan et Max Seidman
Ishita Banerjee

Présentez la meilleure exposition d'Avant-Garde : faites appel à des Mécènes et à leur pouvoirs spécifiques pour optimiser votre deck de cartes et de gagner le plus de Prix pour remporter la victoire !



Contenu : 166 cartes, dans leurs boîtes déroulantes, 2 jetons Joyau caché, 5 jetons Monnaie, 1 marqueur Premier Joueur, la règle du jeu.

Référence : JAVA
Boîte : H14,5 x L10,8 x P6cm
Colis : par 6



3 421277 300414

14+



SHACKLETON BASE

Cœur de cible : Joueurs passionnés

Mécanisme principal : Placement d'ouvriers - Sandbox et modulaire - mode solo



Fabio Lopiano, Nestore Mangone
David Sitbon

La partie dure pendant 3 manches, chacune d'elles étant divisée en 3 phases : la phase de navette, la phase d'action et la phase de maintenance.

La Phase de Navette : au cours de ce draft, vous allez choisir votre tuile Navette parmi celles proposées. Chaque Navette indique les types d'astronautes et les ressources que vous allez recevoir pour cette manche, ainsi que votre place dans l'ordre du tour.

La phase d'Action : à votre tour, déployez l'un de vos astronautes sur la Lune pour récupérer des ressources, construire des structures ou financer des projets.

Au cours de la phase de Maintenance les astronautes déployés sur le cratère sont assignés aux structures des joueurs (accordant des bonus). Puis les joueurs collectent leurs revenus et payent leurs coûts de maintenance. En fonction des Corporations présentes dans la partie, des habiletés particulières peuvent s'activer pendant les différentes étapes du jeu. L'agence spatiale avec le plus de points de victoire à la fin de la partie sera déclarée gagnante !



Contenu : 1 plateau principal, 4 plateaux joueur, 116 éléments en bois, 77 cartes, 436 jetons et tuiles, 11 boîtes de rangement, 1 livret de règles, 7 fiches de corporations

Référence : SWSHA
Boîte : 30 x 30 x 9 cm
Colis : par 6



10+



DRAGONS DES MERS



Cœur de cible : Famille +

Mécanisme principal : contrôle de zone, majorité, scoring multiples



Yaniv Kahana, Pini Shekhter et Simone Luciani
Weberson Santiago

Jouez astucieusement vos cartes de formes de dragons avant de les placer sur le plateau. Coulez les bateaux, récoltez les récompenses et occupez au mieux le plateau face à vos adversaires et devenez protecteur légendaire des royaumes marins.



À votre tour, jouez une carte avec une forme spéciale.



Placez astucieusement votre dragon des mers sur le plateau...



... pour couler des bateaux pirates et obtenir des récompenses.



Terminez des missions et remportez des majorités dans les royaumes marins !



Contenu : Plateau de jeu en 5 éléments, 244 pions en bois, 119 jetons, 137 cartes, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : JDRA
Boîte : H26 x L26 x 6 cm
Colis : par 6



3421272 398119

12+

1

LE ROYAUME DE *la petite* Sirène

Cœur de cible : Ado/Adultes
Mécanisme principal : Puzzle, énigmes



Baptiste Derrez
Fanélia

Comment aider Le Roi des mers à défaire le maléfice de la Sorcière ? Révélez la magie à l'aide de votre lame UV, et résolvez les énigmes phosphorescentes dans l'illustration du puzzle.

Trouvez les bons symboles sur les perles et rendez-vous sur le site pour obtenir la récompense !



Lampe UV

Contenu : Puzzle 1000 pièces, feuillet d'explications A5, feuillet énigmes A4, lampe UV

Référence : GPRP
Boîte : 27.3 x 37.3 x 5.7 cm
Colis : par 6



Les Trésors de *la petite Sirène*

12+

1

Cœur de cible : Ado/Adultes
Mécanisme principal : Puzzle, énigmes



Baptiste Derrez
Fanélia

Comment aider La Petite Sirène à défaire le maléfice de la Sorcière des mers ? Résolez les énigmes sonores cachées dans l'illustration du puzzle afin de trouver les bons symboles des coquillages. Rendez-vous sur le site pour obtenir la récompense !



Contenu : Puzzle 1000 pièces, feuillet d'explications A5, feuillet énigmes A4

Référence : GPTP
Boîte : 28.5 x 38.5 x 6.6 cm
Colis : par 6



8+



30 min



TRIOLET

Le grand classique des jeux de chiffres

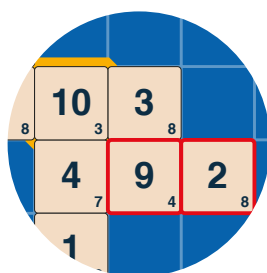
Cœur de cible : tout public, senior

Mécanisme principal : calcul mental, placement de tuiles



André & John Perriolat

Triolet est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille. Le but étant de marquer à chaque tour le plus de points possible en posant sur une même ligne un, deux ou trois jetons sans que leur somme ne dépasse jamais 15 points. Calculez juste, entrecroisez les chiffres sur le plateau et placez-les judicieusement sur les cases bonus pour marquer davantage de points !



*Ex : le joueur pose les jetons 9 et 2.
Il marque les points des nouveaux ensembles créés par le placement de ses 2 jetons :*

$4 + 9 + 2 = 15$ (trio > bonus 15 pts.)

$9 + 3 = 12$

Le trio (ensemble de 3 jetons d'une valeur de 15) rapporte un bonus de 15 points

Total : 42 points



Contenu : grand plateau de jeu, 83 jetons en bois, 4 chevalets en bois, sac en tissu, la règle du jeu.

Référence : GZFTR
Boîte : H23 x L36 x 4 cm
Colis : par 6



6+

TANTRIX POCKET

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : connexion



Mike Mc Manaway

Cette édition pocket offre toutes les possibilités de jeux du *Tantrix* dans un tout petit format. Ses 56 tuiles en résine sont gravées et peintes à la main. Cette version sera votre compagnon ludique idéal pour tous vos voyages.



Contenu: 56 petites tuiles hexagonales numérotées, sac de transport, la règle du jeu.

Référence : JTXP
Boite : H21 x L13x P2,3 cm
Colis : par 6



3 421271 302346

TANTRIX DISCOVERY

Un avant-goût de *Tantrix*

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : connexion



Mike Mc Manaway

Avant d'affronter *Tantrix*, découvrez ce *Tantrix Discovery* composé de 10 tuiles et qui se joue en solo, avec 8 niveaux de difficulté ! Prenez le nombre de tuiles souhaité, regardez la couleur du chiffre gravé au dos de la dernière tuile et tentez de créer une boucle de la couleur correspondante. Pas aussi simple qu'il y paraît !



Contenu : 10 tuiles hexagonales numérotées, support métallique, la règle du jeu.

Référence : JTXD
Boite : H19 x L20 x P6,5 cm
Colis : par 1x12



3 421271 302322

6+



30 min



TANTRIX

Restez connecté

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : connexion



Mike Mc Manaway

Les tuiles hexagonales de *Tantrix* ont chacune trois lignes de couleur différente. La règle d'or à respecter : il faut juxtaposer les tuiles en respectant toujours la connexion des couleurs entre elles. Dans le mode de jeu familial, soyez le premier à placer toutes vos tuiles. Dans le mode stratégie, tentez de réaliser la plus grande ligne ou encore mieux, la plus grande boucle de votre couleur. Si vous jouez seul, la règle propose de très nombreux défis dont la difficulté va croissante : un véritable casse-tête !



SAC DE TRANSPORT Tantrix

Ref : JTXS
Boîte : H19 x L17 x P4,5cm
Colis : par 6



Contenu : 56 tuiles hexagonales numérotées, sac de transport, la règle du jeu.

Référence : JTXC
Boîte : H20 x L20 x P5 cm
Colis : par 6



8+

MOON BASE

Une nouvelle mission commence

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : majorité, influence



Naotaka Shimamoto
Yoshiaki Tomioka

Plus d'un demi-siècle après le premier pas de l'homme sur la lune avec la mission Apollo, le projet « Moon Base » est lancé conjointement par les nations de la Terre.

Dans *Moon Base*, deux joueurs s'affrontent pour le contrôle de la lune en construisant une base sur la surface lunaire en six manches. Élargissez votre base en piochant et en plaçant des anneaux sur les cratères de la lune, tout en construisant efficacement des colonies et des bases de ressources. Contrôlez la progression de votre adversaire en transférant astucieusement la tour de recherche pendant toute la durée de la partie. Serez-vous en mesure de construire une base lunaire qui fera la fierté de l'humanité ?



Contenu : 24 Grands anneaux, 24 Petits anneaux, 12 Colonies, 12 Bases de ressources, 1 Tour de recherche mobile, 1 Marqueur Terre, 1 Plateau de jeu, 10 Soutiens de construction, 2 Marqueurs de score, 2 Aides de jeu et plateau de score, la règle du jeu.

Référence : ITMOO
Boîte : H19 x L19 x P5,5 cm
Colis : par 6



3 421272 331017

12+

PUZZLE ÉNIGMES

Bienvenue dans l'univers des puzzles-énigmes ARCANA !

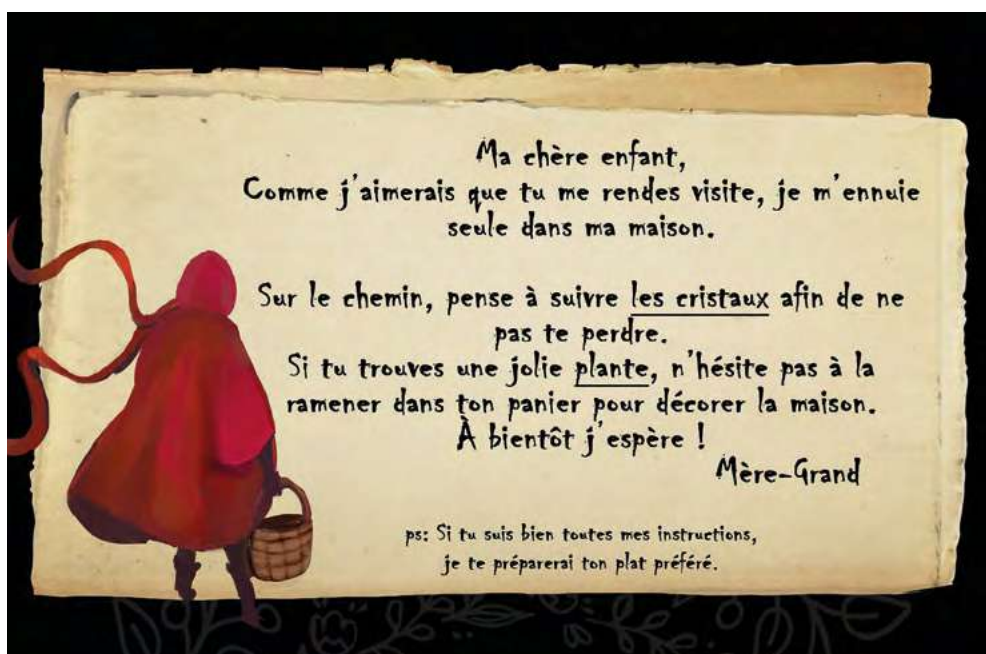


Cœur de cible : joueur occasionnel
Mécanisme principal : puzzle, énigme



Baptiste Derez
Fanélia

Un certain nombre d'énigmes sont cachées dans les illustrations de ces puzzles. Observez bien la boîte et le puzzle complété : certains détails font référence à des énigmes. À vous de les résoudre pour trouver les symboles qui vous permettront de déchiffrer le mot clé. Si vous avez trouvé la solution... Bravo ! Une illustration exclusive vous sera alors révélée en récompense sur le site Arcana puzzle !



Contenu : 1000 pièces, 2 feuillets.

Référence : GPPC
Boîte : H38,5 x L28,5 x P6,5 cm
Colis : par 6



3 421271 764519

12+

PUZZLE ÉNIGMES

Bienvenue dans l'univers des puzzles-énigmes ARCANA !

NOUVEAU

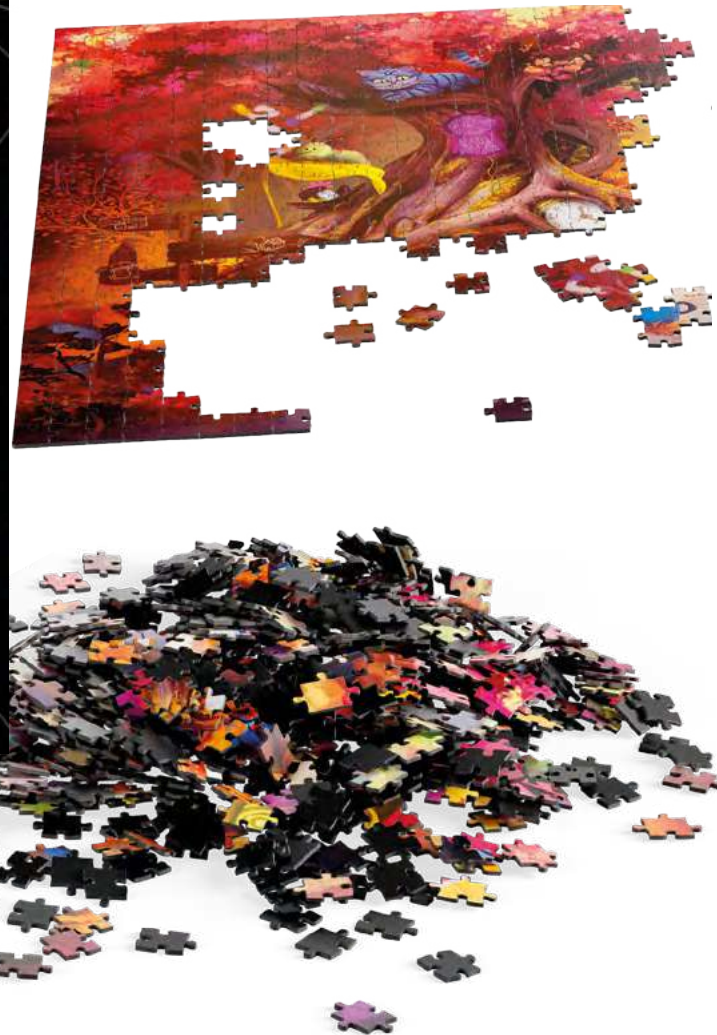
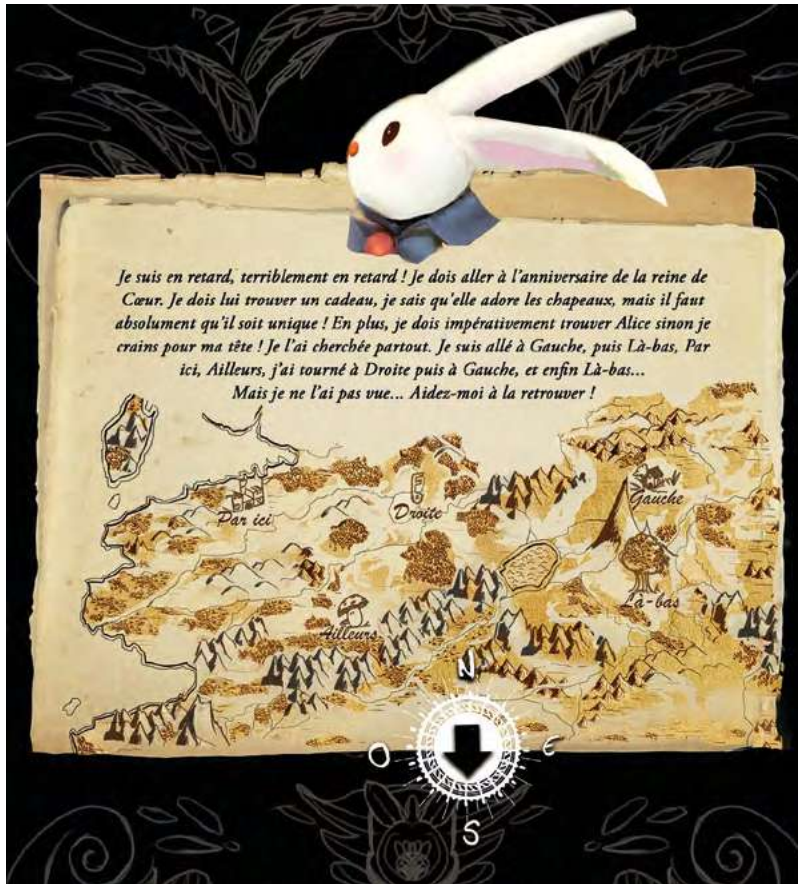


Cœur de cible : joueur occasionnel
Mécanisme principal : puzzle, énigme



Baptiste Derez
Fanélia

Un certain nombre d'énigmes sont cachées dans les illustrations de ces puzzles. Observez bien la boîte et le puzzle complété : certains détails font référence à des énigmes. À vous de les résoudre pour trouver les symboles qui vous permettront de déchiffrer le mot clé. Si vous avez trouvé la solution... Bravo ! Une illustration exclusive vous sera alors révélée en récompense sur le site Arcana puzzle !



Contenu :
1000 pièces,
2 feuillets.

Référence : GPAL
Boîte : H38,5 x L28,5 x P6,5 cm
Colis : par 6



8+



PYLOS

Guerre au sommet !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : empilement, réflexion, placement



David G. Royffe

Gérez intelligemment votre stock de billes afin d'être celui qui posera la dernière bille au sommet de la pyramide. *Pylos* est un jeu abstrait tout en bois à la fois étrange et beau, récompensé par plusieurs titres dans le monde.

Classic



Mini



Un joueur joue les billes claires, l'autre les foncées. Chaque joueur à son tour place une bille de sa réserve sur une case de son choix.



a.

b.

Il est possible de déplacer une de ses billes déjà présente sur le plateau, si ce déplacement monte la bille d'un ou plusieurs niveaux. Cela permet d'économiser une bille de sa réserve (a). Si un joueur complète un carré de sa couleur, alors il peut récupérer 1 à 2 billes du plateau et les remettre en réserve (b).



Le gagnant est celui qui en économisant les billes de sa réserve au cours de la partie, parvient à poser sa dernière bille au sommet de la pyramide.

Contenu : 30 billes claires ou foncées en hêtre, 1 plateau verni et gravé, sac en tissu, la règle du jeu.



Pylos Classic
Référence : GCPY
Boite : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



Pylos Mini
Référence : GDPY
Boite : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



8+



QUIXO

Le jeu du pousse-pousse

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

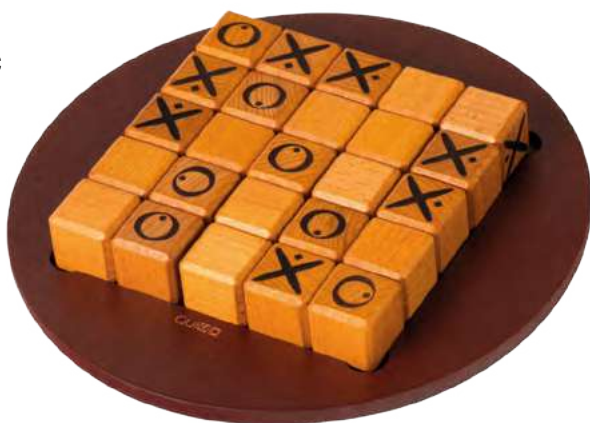
Mécanisme principal : alignement, glissement, réflexion



Thierry Chapeau

Choisissez votre camp, croix ou rond, et alignez cinq cubes identiques par un astucieux principe de pousse-pousse. *Quixo* est un jeu abstrait tout en bois, très simple mais pas simpliste, qui se joue aussi bien à deux qu'à quatre.

Classic



Mini



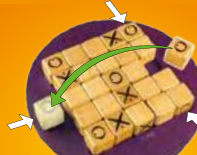
1 Les joueurs décident qui jouent les croix ou les cercles. Les 25 cubes sont placés sur le plateau, faces vierges visibles sur le dessus.



2 Exemple de tour de jeu du joueur À son tour, le joueur retire un cube vierge ou un cube portant son propre symbole de la périphérie du plateau.



3 Exemple de tour de jeu du joueur Puis ce joueur place ce cube (avec son symbole face visible) sur l'un des emplacements opposés et pousse les cubes jusqu'à ce que l'emplacement vide disparaisse.



4 Le gagnant est le joueur (ou l'équipe) qui aligne 5 de ses symboles sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale.



Quixo classic
Référence : GCQI
Boîte : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



Contenu : 25 cubes pyrogravés en hêtre, 1 plateau de jeu verni et gravé, sac en tissu, la règle du jeu.



Quixo Mini
Référence : GDQI
Boîte : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



8+



15 min



QUARTO

L'un des jeux les plus primés au monde



Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : choisir la pièce que l'autre va jouer



Blaise Muller

Quarto est un best-seller qui fête ses 30 ans cette année !

Dans ce jeu tout en bois, le gagnant est le premier joueur à aligner quatre pièces ayant une caractéristique commune. Mais à la différence de tous les autres jeux, c'est vous qui choisissez la pièce que votre adversaire sera autorisé à placer sur le plateau ! En d'autres termes, gare à ne pas donner la pièce qui vous fera perdre !

Classic



Mini



1

Grand Petit Carré Rond

Clair Foncé Creux Plein

Chaque pièce a 4 caractéristiques : hauteur, forme, couleur, et trouée ou non.

2

Votre adversaire choisit la pièce que vous allez poser sur le plateau.

3

Creux Taille

Si vous formez une ligne de 4 pièces ayant au moins une caractéristique en commun, vous gagnez.

Forme Couleur

4

Si ce n'est pas le cas, choisissez une pièce pour votre adversaire et continuez la partie.

Contenu : 16 pièces en hêtre, plateau de jeu verni et gravé, sac de rangement, la règle du jeu.



Le Pion d'Or® est une récompense décernée à un jeu de société en fonction du nombre d'exemplaires vendus dans le monde. Platine : 1 million d'exemplaires vendus.



Quarto classic
Référence : GCQA
Boite : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



3 421273 322816



Quarto Mini
Référence : GDQA
Boite : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



3 421273 323028

8+



QUARTO ACCESS

Mettez vos sens en alerte

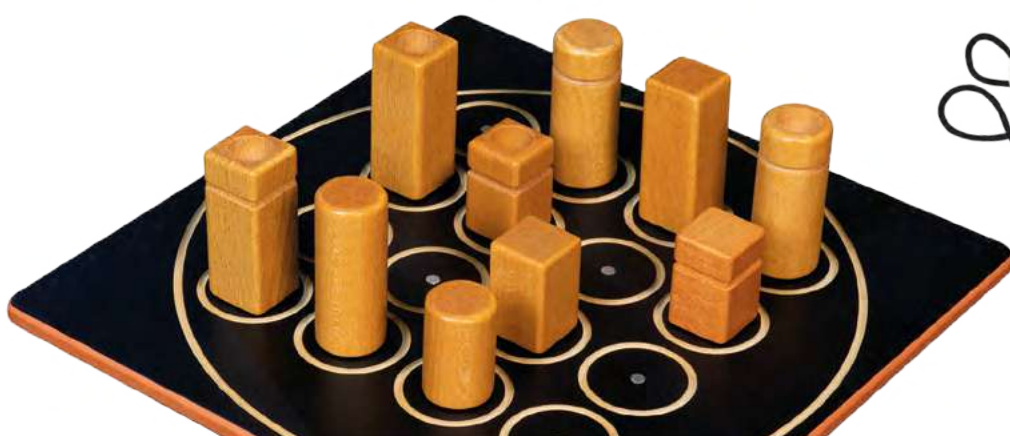


Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : placement alignement réflexion



Blaise Muller

Développé en partenariat avec l'association AccessiJeux, le *Quarto Access* a été pensé pour permettre aux joueurs non-voyants de profiter pleinement de ce best-seller. Le but du jeu est d'aligner quatre pièces ayant une caractéristique commune, tout en prenant soin de ne pas donner la pièce qui vous fera perdre... car dans ce jeu, c'est vous qui choisissez la pièce que votre adversaire sera autorisé à placer sur le plateau !



La présence de masques permet à tous, de jouer à égalité de chances, tout en mettant l'accent sur le sens du toucher et la mémoire.

1

Petit Grand Rond Carré
Rainuré Lisse Creux Plein

Chaque pièce a 4 caractéristiques : hauteur, forme, rainurage et trouée ou non.

2

Votre adversaire choisit la pièce que vous allez poser sur le plateau.

3

Taille

Forme

Si vous formez une ligne de 4 pièces ayant au moins une caractéristique en commun, vous gagnez.

4

Si ce n'est pas le cas, choisissez une pièce pour votre adversaire et continuez la partie.

Rainurage

Creux



Contenu : 1 plateau de jeu, 16 pièces en bois, 2 masques, 1 sac en tissu, la règle du jeu.

Référence : GCQA-AC
Boîte : H28 x L28 x 5.5 cm
Colis : par 6



8+



QUORIDOR

Sortez du labyrinthe mouvant

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : course, blocage



Mirko Marchesi

Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de votre adversaire pour être le premier à traverser le plateau. *Quoridor* est devenu un must des jeux de réflexion, accessible pour toute la famille et très prenant.

Classic



Mini



1 Le premier joueur à atteindre le côté opposé du plateau gagne.



2 Lors de votre tour, 2 options s'offrent à vous :



3 Vous ne pouvez bloquer complètement votre adversaire. Il doit toujours pouvoir atteindre sa destination.



4 Vous pouvez sauter par-dessus un pion adverse.



Contenu : 4 pions en hêtre, 20 barrières en hêtre, 1 plateau de jeu verni et gravé, sac de rangement, la règle du jeu.



Le Pion d'Or® est une récompense décernée à un jeu de société en fonction du nombre d'exemplaires vendus dans le monde. Platine : 1 million d'exemplaires vendus.



Quoridor Classic
Référence : GCQO
Boite : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



Quoridor Mini
Référence : GDQO
Boite : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



8+

2
5

15_{mn}

QUORIDOR PAC-MAN

La rencontre de 2 icônes !



Cœur de cible : Famille

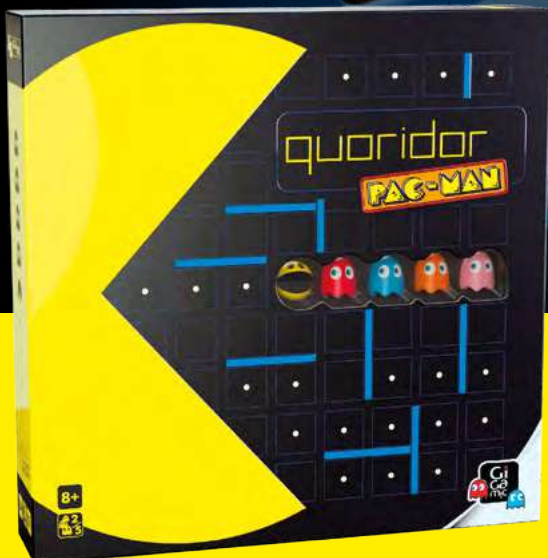
Mécanisme principal : Déplacement / Poursuite



Mirko Marchesi - Variante PAC-MAN : Alain Mihranyan

Mise en œuvre graphique : Simon Watel

Dans cette magnifique édition limitée du QUORIDOR, choisissez d'incarner PAC-MAN ou l'un des 4 fantômes. Deux modes de jeux sont disponibles : QUORIDOR classique, dans lequel vous devez relever le défi du labyrinthe ou une variante qui vous permettra de retrouver les sensations du célèbre jeu vidéo PAC-MAN !



PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

Contenu : 1 plateau de jeu de 81 cases, 4 pions Fantôme, 1 pion PAC-MAN, 20 barrières, ainsi que 4 PAC-GOMMES et 3 jetons vie supplémentaire (à utiliser avec la variante PAC-MAN).

Référence : GCPAC
Boîte : H28 x L28x 6 cm
Colis : par 6



3+

2

15 min

QUANTIK

Une pure abstraction

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : placement, alignement



Nouri Khalifa

but du jeu est d'être le premier joueur à poser la quatrième forme différente d'une ligne, d'une colonne ou d'une zone carrée. Chacun leur tour, les joueurs vont poser une de leurs pièces sur le plateau. Il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une zone sur laquelle cette même forme a déjà été posée par l'adversaire. On ne peut doubler une forme que si l'on a joué la précédente soi-même.

Classic



Mini



Chaque joueur possède un set de 8 pièces à sa couleur : 2 sphères, 2 cylindres, 2 cubes et 2 cônes. Le plateau combine 4 lignes, 4 colonnes et 4 zones carrées distinctes.



Chacun leur tour les joueurs vont poser une pièce sur un espace vide du plateau en respectant cette unique règle : il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une zone sur laquelle cette même forme a déjà été posée par l'adversaire.



Le premier joueur qui pose la quatrième forme différente dans une ligne, zone ou colonne remporte la partie.

Contenu : 16 pièces en bois, 1 plateau verni, la règle du jeu.



Quantik Classic
Référence : GCQU
Boite : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



3 421271 318910



Quantik Mini
Référence : GDQU-MLV
Boite : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



3 421271 322214

8+



SQUADRO

Mettez les voiles !

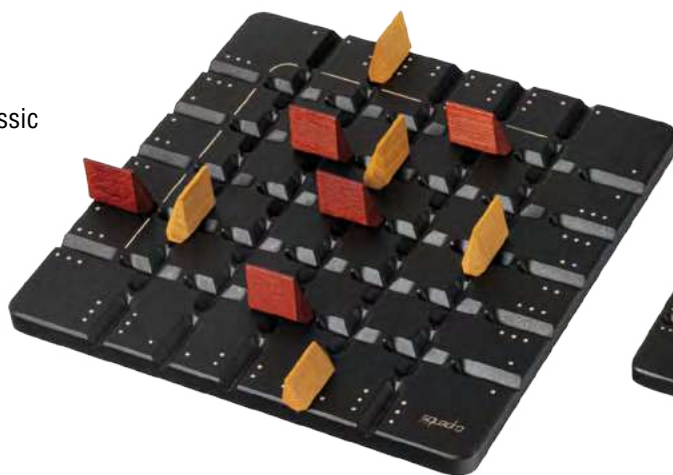
Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : déplacement, blocage, programmation



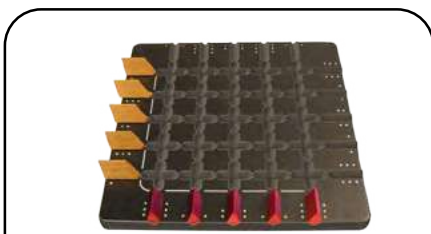
Adrià Jiméneiz Pascual

Dans *Squadro*, il faut être le premier à faire faire un aller-retour à 4 de ses 5 pièces sur le plateau. Les pions avancent selon la force indiquée sur leur zone de départ puis, quand ils arrivent dans la zone opposée, ils font demi-tour et avancent alors selon la force indiquée dans cette zone de retournement. Dès qu'un pion passe au-dessus d'un pion adverse ce dernier retourne dans sa base. Il faut donc bien calculer ses coups et faire preuve d'anticipation pour espérer gagner.

Classic



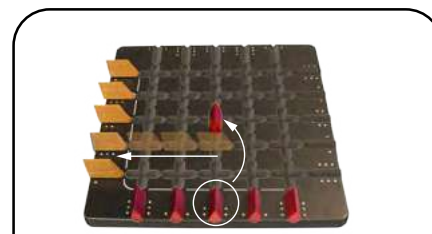
Mini



Il s'agit d'être le premier à faire un aller-retour avec 4 de ses 5 pièces sur le plateau.



Les pièces avancent selon la force indiquée sur leur zone de départ puis, une fois arrivées sur le côté opposé, elles font demi-tour et avancent alors selon la force indiquée dans leur zone de retournement.



Dès qu'une pièce passe par-dessus une pièce adverse, cette dernière retourne sur sa base.

Contenu : 10 pièces, 1 plateau de jeu, sac de rangement, la règle du jeu.



Squadro Classic
Référence : GCSQ
Boite : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



Squadro Mini
Référence : GDSQ-MLV
Boite : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



8+

QAWALE

Simple et tactique à la fois

Cœur de cible : ado, adultes
Mécanisme principal : alignement, réflexion



Didier Lenain Bragard, Romain Froger

Qawale trouve son inspiration dans les piles de galets que l'on trouve au bord des chemins. À l'image de ces pierres qui voyagent, préparez-vous à être transporté par les multiples rebondissements de ce jeu incroyable. À tour de rôle, les joueurs vont poser un galet sur une pile avant de l'égrener galet par galet. Pour remporter la partie, il faudra former une ligne de 4 galets à sa couleur !

Chacun des joueurs dispose de 8 galets de sa couleur. La troisième couleur est neutre et ces galets sont placés aux 4 coins du plateau.



Durant leur tour, les joueurs ajoutent un galet au sommet de la pile de leur choix avant de la déplacer.

Pour ce faire, ils égrènent un galet de la pile sur chaque case rencontrée. Le premier joueur qui parvient à former une ligne de 4 galets de sa couleur en vue de dessus remporte la partie.



Contenu : 1 plateau de jeu, 8 galets clairs, 8 galets foncés, 8 galets noirs, 1 sachet, la règle du jeu.

Référence : GCQW
Boîte : H28 x L28x 6 cm
Colis : par 6



6+



KATAMINO

Prêt à relever 500 défis ?

Cœur de cible : ado/adulte, tout public
Mécanisme principal : logique, géométrie dans l'espace



André & Johnathan Perriolat



Katamino est un casse-tête passionnant qui se présente comme un puzzle évolutif. Prenez les pièces imposées par le défi, faites le vide dans votre esprit et tentez de remplir l'espace délimité par la réglette. Les enfants comme les adultes se laisseront prendre aux défis logiques de ce beau jeu en bois !

Référence : GZFKA
Boîte : H19,3 x L31,3 x 6 cm
Colis : par 6



Contenu : 12 pentaminos, 1 plateau de jeu et sa réglette, planche d'exemples, 6 tableaux-grilles, la règle du jeu.



1 - Choisissez un défi.



2 - Prenez les pièces correspondantes.



3 - Positionnez la réglette.



4 - Tentez de remplir l'espace délimité.



5 - Puis, avancez la réglette d'un cran, ajoutez la pièce suivante et c'est parti pour un nouveau défi !



6 - Et ainsi de suite, suivre les mêmes consignes jusqu'au bout de la ligne !



KATAMINO POCKET

Tout le plaisir de *KATAMINO* dans votre poche !

Tout le plaisir de *Katamino* dans votre poche !
Katamino est un casse-tête solitaire très intelligent qui se présente comme un puzzle évolutif. Remplissez l'espace délimité par la réglette avec des pièces imposées. Plus l'espace augmente, plus la difficulté s'accroît. Il y a 500 défis à résoudre !

Contenu : 12 pièces dites pentaminos, réglette, plateau de jeu avec tiroir, la règle du jeu.

Référence : GZKP
Boîte : H22,5 x L11,5 x P5 cm
Colis : par 6



6+



KATAMINO TOWER

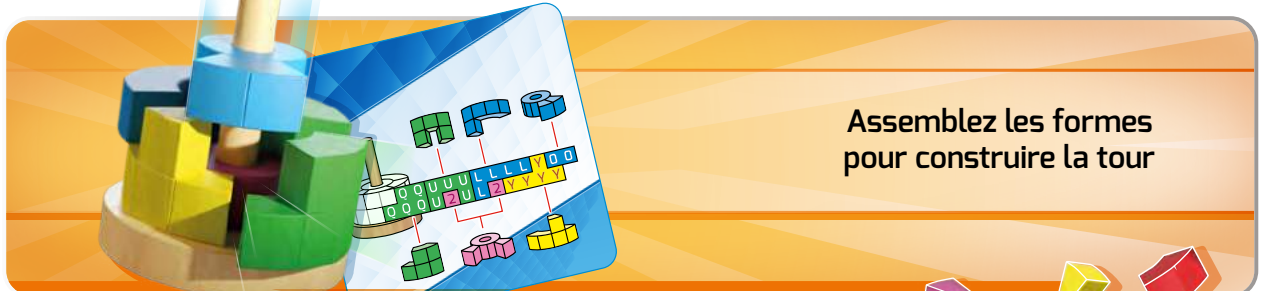
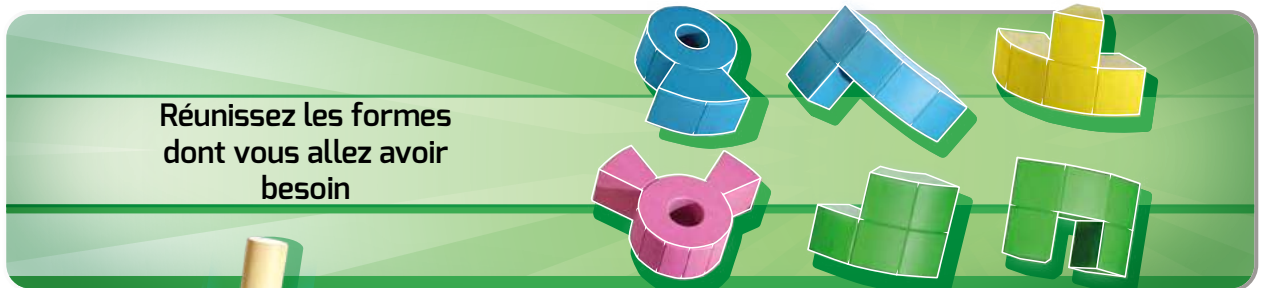
Simple et tactique à la fois



Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Emboîtement logique



Katamino Tower est un jeu de logique qui se joue avec des pièces en bois qu'il va falloir emboîter au mieux afin de reconstituer une tour de plus en plus haute. Chaque pièce du jeu est unique.



Contenu : 10 pentaminos répartis en 5 couleurs, 5 anneaux répartis en 5 couleurs, 1 base de jeu, 40 cartes défis Expert, la règle du jeu.

Référence : GZKT
Boîte : H20 x L12,5 x 12,5 cm
Colis : par 6





MR.PLAYWOOD

LES PUZZLES QUI PRENNENT VIE

14+

Maquette articulée en bois Modèle de collection

Réveillez le bricoleur qui sommeille en vous !

Développez créativité et imagination avec la gamme Mr Playwood et sa magnifique collection de puzzles en bois et en 3D qui s'animent comme par magie. Construisez les plus beaux monuments de l'histoire, donnez vie à des animaux fantastiques et à des inventions loufoques. Surprenez-vous à devenir le créateur de demain ! Ludiques et décoratifs, les puzzles Mr. Playwood trouveront une parfaite place dans votre intérieur. Ce jeu de construction peut être assemblé sans colle, la boîte contient tout ce qu'il vous faut dont un outil universel qui peut être utilisé pour dégager les pièces des planches sans les abîmer, pour monter les engrenages sur les axes et pour effectuer des mesures.



BOÎTE À SECRETS - Fantaisie florale -



220 PIÈCES

Référence : PWBSF
Boîte : H180 mm x L360 mm x P30 mm
Colis : par 8



BOÎTE À SECRETS - TIGRE -



89 PIÈCES

Référence : PWBST
Boîte : 180mm x 240mm x 30mm
Colis : par 8



LABYRINTHE



100 PIÈCES

Référence : PWLA
Boîte : H180 mm x L360 mm x P30 mm
Colis : par 8



MICROSCOPE



104 PIÈCES

Référence : PWMI
Boîte : H447 mm x L280 mm x P43 mm
Colis : par 4



CARROUSEL



159 PIÈCES

Référence : PWCA
Boite : H360mm x L240mm x P45 mm
Colis : par 4



CARROUSEL « S » Petit modèle



88 PIÈCES

Référence : PWCAS
Boite : H180 mm x L240 mm x P30 mm
Colis : par 12



GLOBE



145 PIÈCES

Référence : PWGL
Boite : H280 mm x L447 mm x P64 mm
Colis : par 4



GLOBE « S » Petit modèle



125 PIÈCES

Référence : PWGLS
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 4



LICORNE



156 PIÈCES

Référence : PWLI
Boite : H360mm x L240mm x P45 mm
Colis : par 4



LICORNE « S » petit modèle



140 PIÈCES

Référence : PWLIS
Boite : H180 mm x L360 mm x P30 mm
Colis : par 8



DINOCAR



206 PIÈCES

Référence : PWDI
Boite : H180 mm x L360mm x P30 mm
Colis : par 8



ROBOT AVION



119 PIÈCES

Référence : PWRO
Boite : H180 mm x L240 mm x P30 mm
Colis : par 12



STARBIKE



149 PIÈCES

Référence : PWST
Boite : 360mmx180mmx30mm
Colis : par 8



TIRELIRE – Esprit de la forêt



63 PIÈCES

Référence : PWAR
Boite : H180 x L240 x P30mm
Colis : par 12



TOWER BRIDGE «S» petit modèle



226 PIÈCES

Référence : PWTOS
Boite : H180 mm x L360 mm x P30 mm
Colis : par 8



BIG BEN



215 PIÈCES

Référence : PWBI
Boîte : H240 mm x L180 mm
x P30 mm
Colis : par 12



TOUR DE PISE



379 PIÈCES

Référence : PWTP
Boîte : H180 mm x L240 mm x P30 mm
Colis : par 12



ARC DE TRIOMPHE



96 PIÈCES

Référence : PWAT
Boîte : H180 mm x L240 mm x P30 mm
Colis : par 4



ÉCOLE DE MAGIE



223 PIÈCES

Référence : PWCHA
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 8

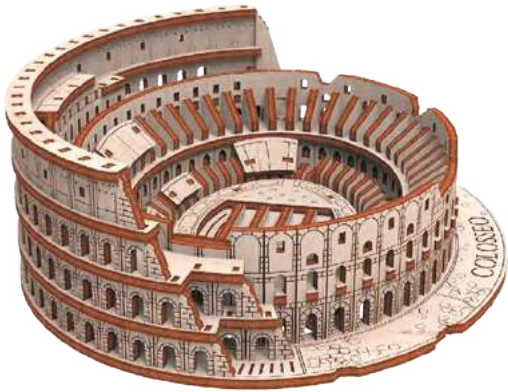


BATEAU PIRATE



156 PIÈCES

Référence : PWBAT
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 8



COLISÉE



305 PIÈCES

Référence : PWCOL
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12



CATHÉDRALE NOTRE DAME



148 PIÈCES

Référence : PWCAT
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12



PHARE D'ALEXANDRIE



169 PIÈCES

Référence : PWPHA
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12



STATUE DE LA LIBERTÉ



109 PIÈCES

Référence : PWSTA
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12

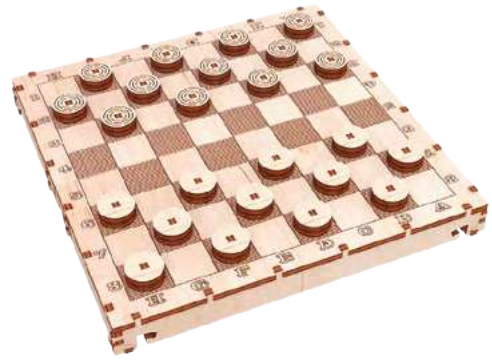


JEU D'ÉCHECS



129 PIÈCES

Référence : PWECH
Boîte : H204 mm x L202 mm x P65 mm
Colis : par 6








JEU DE DAMES



105 PIÈCES

Référence : PWDAM
Boîte : H204 mm x L202 mm x P27 mm
Colis : par 6

JEUX SURDIMENSIONNÉS

						REF
QUARTO	8 +	2	15 min	65 X 65	68 x 66 x 10	GXQA
PYLOS	8 +	2	15 min	60 X 60	64 x 64 x 11	GXPY
QUORIDOR	8 +	2-4	15 min	65 X 65	72 x 72 x 11	GXQO
QUIXO	8 +	2-4	15 min	65 X 65	67 x 67 x 11	GXQI
MARRAKECH	8 +	2-4	20 min	90 X 90	47 x 47 x 11	GXMA
KATAMINO	8 +	1	15 min	75 X 35	79 x 38 x 10	GXKT
SQUADRO	8 +	2	20 min	60 X 60	80 x 71 x 5	GXSQ
QUANTIK	8 +	2	20 min	60 x 60	64 x 64 x 11	GXQU
GAGNE TON PAPA	3-10	1-2	15 min	76 x 36	88 x 47 x 10	GXKF



14+



40+



LA CLEF : Tome 1 - Astolie

Histoire illustrée avec énigmes et encre invisible

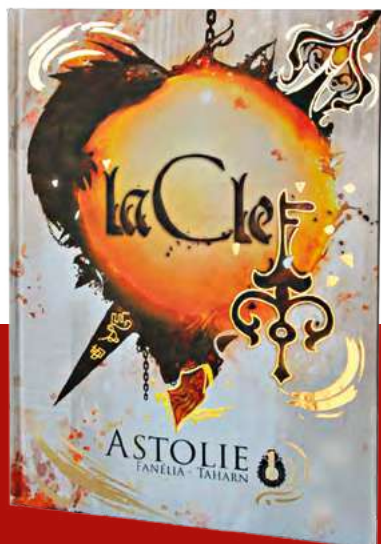
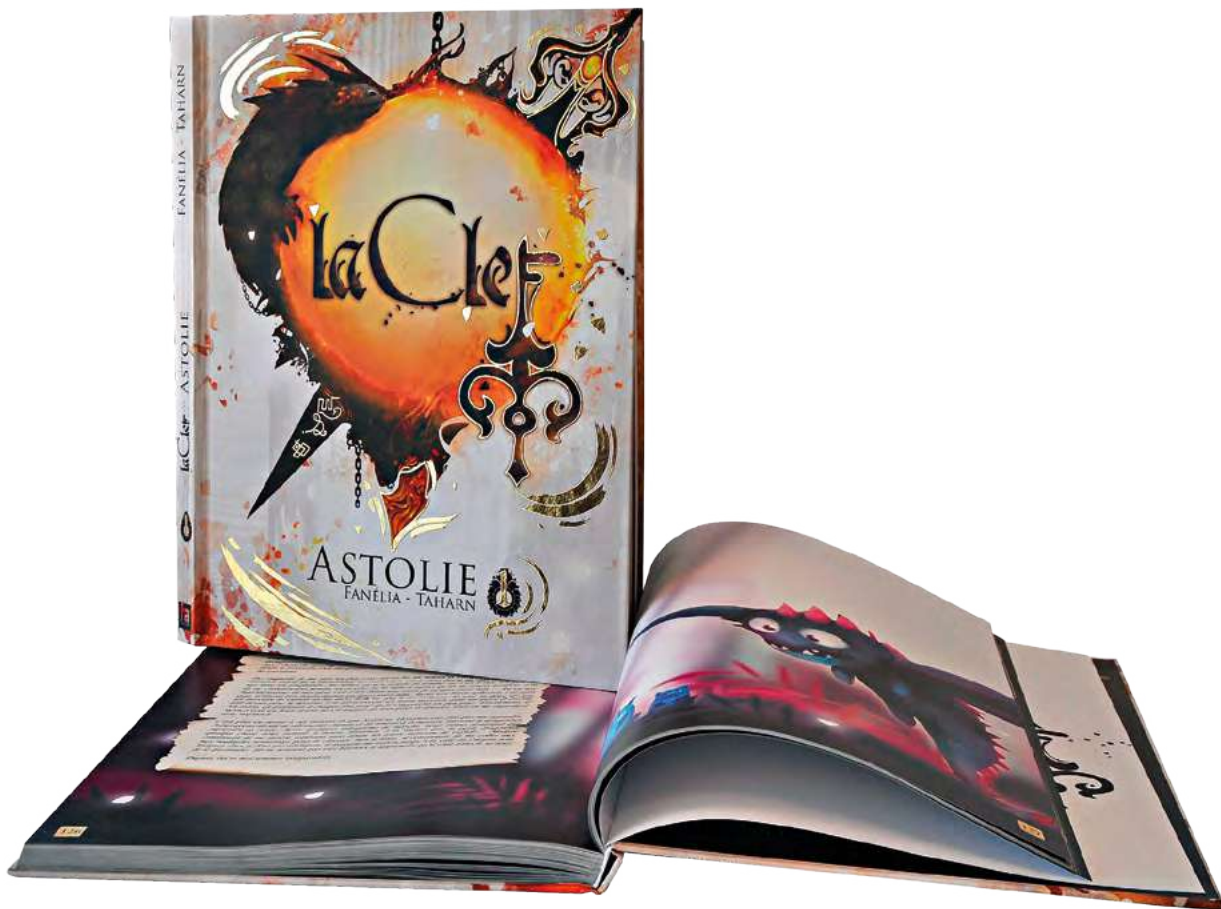
Cœur de cible : adultes, adeptes d'énigmes et de fantasy

Mécanisme principal : énigme



Fanélia et Taharn
Fanélia

La Clef est un livre d'énigmes illustrées avec de l'encre invisible. Sur chaque double page une énigme demande à être résolue ! Mais attention ce n'est pas un livre classique, puisqu'il raconte avant tout une histoire ancrée dans un berceau fantasy. Dans ce premier opus *Astolie*, on découvre la naissance de *La Clef*, une jeune femme bien énigmatique.



Contenu : livre d'énigmes illustrées, lampe UV.

Référence : FACLE
Boîte : H42 x L14.8 x 1cm
Colis : par 6



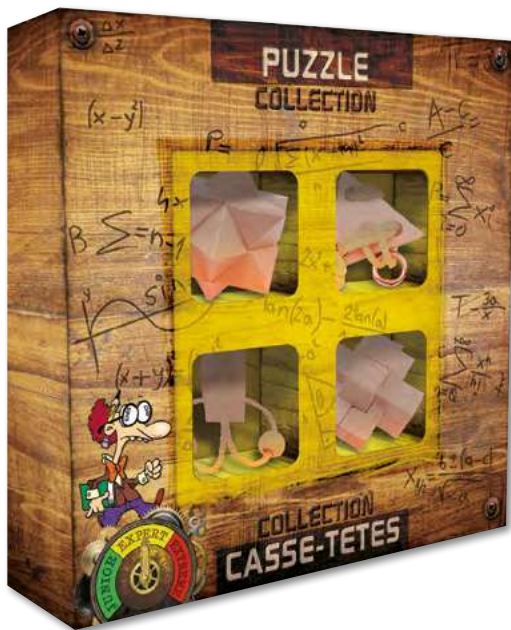
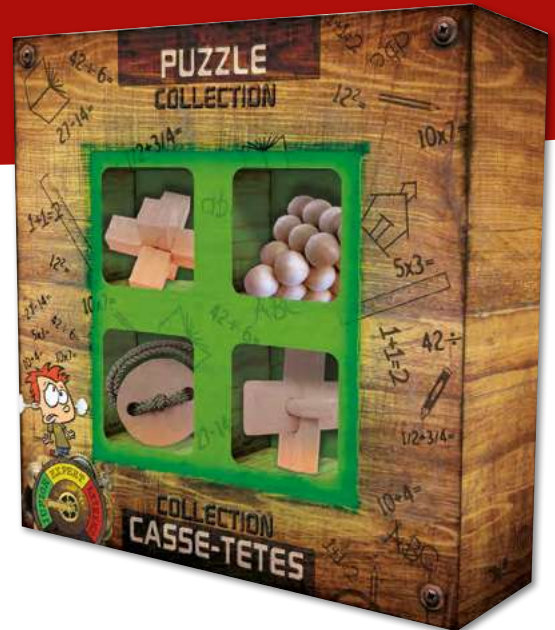
SET DE 4 CASSE-TÊTES EN BOIS

JUNIOR

Ref : CECBJ
 Diff : 1/4
 H20 x L20 x P3,5 cm
 Colis par 6



5 425004 733665



EXPERT

Ref : CECBE
 Diff : 3/4
 H20 x L20 x P3,5 cm
 Colis par 6



5 425004 733672

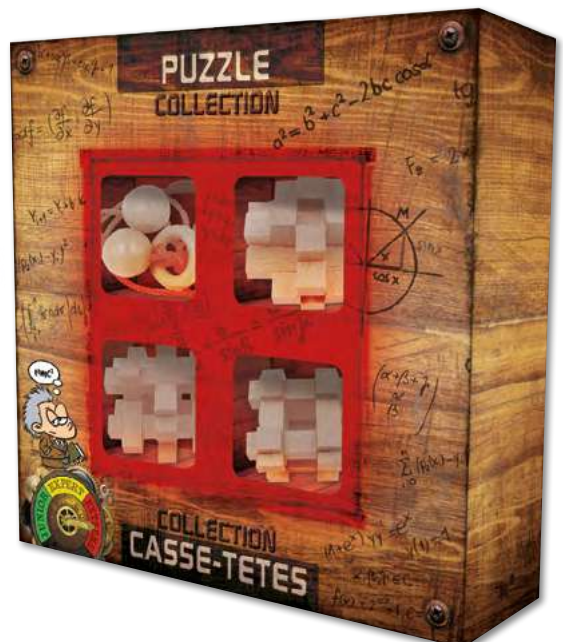
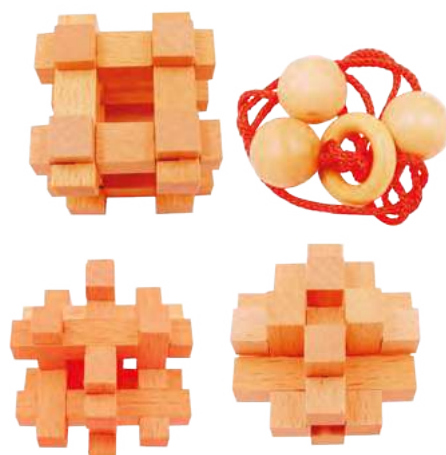


EXTRÊME

Ref : CECBX
 Diff : 4/4
 H20 x L20 x P3,5 cm
 Colis par 6



5 425004 733689



EUREKA METAL RACING WIRE



Assortiment de 27 modèles
Référence : CEDRA
Dim : H25 x L29 x P45 cm
Vente uniquement en présentoir
Boîte : L8 x H8 x P2,8 cm

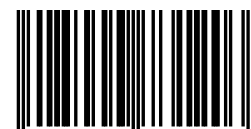


5 425004 732705

3D BAMBOO



Dim : L32 x H30 x P25
Référence : CEDBA
Boite : H5 x L10 x P5 cm
Vente uniquement en présentoir de 36 pièces.
(6x6 modèles)



5 425004 731203

EUREKA 3D PUZZLE MINI AMAZE UFO



Référence : CEAMU
Boite : H20 x L12 x P20 cm
Colis : par 6



Présentoir avec 20 pièces
Référence : CEMAU
Boite : H255 x L333 x P340 mm
Vendu uniquement en présentoir
(Article : 60 x 60 x 115 mm)
Colis : par 6



EUREKA 3D AMAZE CUBE

EUREKA 3D AMAZE BALL



Référence : CEAMC
Dim : L10,5 x H10,5 x P10,5
Colis : par 6



Référence : CEAMB
Dim : L10,5 x H10,5 x P10,5
Colis : par 6



CASSE-TÊTES BAMBOU

PYRAMIDE
Diff : 3/5
Ref : FDBPY



ENTRELAÇS
Diff : 3/5
Ref : FDBEN



SPHERE
Diff : 3/5
Ref : FDBSP



ATOMIUM
Diff : 3/5
Ref : FDBAT



DOUBLE CROIX
Diff : 3/5
Ref : FDBDC



VERROU
Diff : 3/5
Ref : FDBVE



CASSE-TÊTES BAMBOU



ETOILE
Diff : 4/5
Ref : FDBET



ANANAS
Diff : 4/5
Ref : FDBAN



ESCALIER
Diff : 4/5
Ref : FDBES



CRISTAL
Diff : 4/5
Ref : FDBCI



BAGUETTES
MAGIQUES
Diff : 4/5
REF : FDBBA



ARCHITECTURE
Diff : 4/5
Ref : FDBAR



CASSE-TÊTES BAMBOU



IMBROGLIO
Diff : 4/5
Ref : FDBIM



QUADRATURE
Diff : 4/5
Ref : FDBQA



Boîte : L9 x P9 x H8 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●○○○○○



LOOP
Ref : CPLOO



5 407005 150016



DIAMOND
Ref : CPDIAM



5 407005 150023



ABC
Ref : CPABC



5 407005 150030



LOVE
Ref : CPLOV



5 407005 150054



FLAG
Ref : CPFLA



5 407005 150047

Difficulté ●●○○○○



KEY II
Ref : CPKE2



5 407005 150122



HORSE
Ref : CPHOR



5 407005 150115



SNOW
Ref : CPSNO



5 407005 150177



HOOK
Ref : CPHOO



5 407005 150139



BOX
Ref : CPBOX



5 407005 150146



HARMONY
Ref : CPHAR



5 407005 150153



DOT
Ref : CPDOT



5 407005 150160

COLLECTION HUZZLE

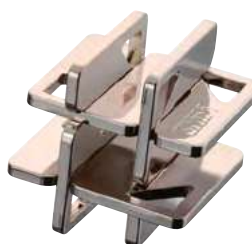
Difficulté ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



STAR
Ref : CPSTA



ARROWS
Ref : CPARO



HASHTAG
Ref : CPHAS



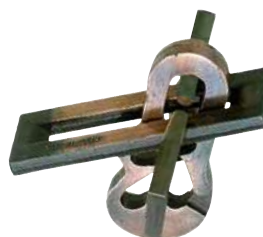
S & S
Ref : CPSNS



CAGE
Ref : CPCAG



O'GEAR
Ref : CPOGE



VIOLON
Ref : CPVIO



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●○○○



GALAXY
Ref : CPGAL



5 407005 150399



DOLCE
Ref : CPDOL



5 407005 150344



G & G
Ref : CPGNG



5 407005 150382



SLIDER
Ref : CPSLI



5 407005 150429



DELTA
Ref : CPDEL



5 407005 150375



CROSS
Ref : CPCRO



5 407005 150443



HEX
Ref : CPHHE



5 407005 150450



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ○○○○○○



UFO
Ref : CPUFO



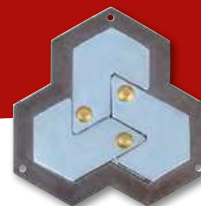
5 407005 150665



DIAL
Ref : CPDIAL



5 407005 150658



HEXAGON
Ref : CPHEX



5 407005 150627



HEART
Ref : CPHEA



5 407005 150528



BAROQ
Ref : CPBAR



5 407005 150535



RING
Ref : CPR11



5 407005 150511



OEUF
Ref : CPOEU



5 407005 150542



COASTER
Ref : CPCOA



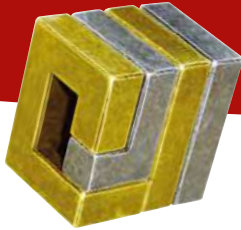
5 407005 150559



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●○



COIL
Ref : CPCOI



5 407005 150566



DONUTS
Ref : CPDON



5 407005 150573



CYLINDER
Ref : CPCYL



5 407005 150580



U & U
Ref : CPUNU



5 407005 150603



TWIST
Ref : CPTWI



5 407005 150597



KEYHOLE
Ref : CPKEH



5 407005 150610



MOBIUS
Ref : CPMOB



5 407005 150634



CAKE
Ref : CPCAK



5 407005 150641



VALVE
Ref : CPVAL



4 977513 075466



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●●●



CYCLONE
Ref : CPCYC



5 407005 150962



RATTLE
Ref : CPRAT



5 407005 150948



AMOUR
Ref : CPAMO



5 407005 150825



DEVIL
Ref : CPDEV



5 407005 150832



PADLOCK
Ref : CPPAD



5 407005 150955



RING II
Ref : CPRI2



5 407005 150863



SPIRAL
Ref : CPSP1



5 407005 150856



LABY
Ref : CPLAB



5 407005 150849

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

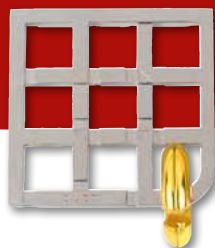
Difficulté ●●●●●○



RADIX
Ref : CPRAD



5 407005 150870



DUET
Ref : CPDUE



5 407005 150887



EQUA
Ref : CPEQU



5 407005 150894



HELIX
Ref : CPHEL



5 407005 150917



SQUARE
Ref : CPSQU



5 407005 150924



ELK
Ref : CPELK



5 407005 150818



MARBLE
Ref : CPMAR



5 407005 150900



H & H
Ref : CPHNH



5 407005 150931



TUBE
Ref : CPTUB



5 407005 150931



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●



CHAIN
Ref : CPCHA



5 407005 151112



NEWS
Ref : CPNEW



5 407005 151129



HOURGLASS
Ref : CPHOU



5 407005 151198



NUTCASE
Ref : CPNUT



5 407005 151143



ROTOR
Ref : CPROT



5 407005 151204



QUARTET
Ref : CPQUA



5 407005 151150



VORTEX
Ref : CPVOR



5 407005 151167



ENIGMA
Ref : CPENI



5 407005 151136



INFINITY
Ref : CPINF



5 407005 151174



TRINITY
Ref : CPTRI



5 407005 151181



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

HUZZLE ZELDA



HYRULE CREST
Ref : CPZHY



Difficulté ●●●●●●



TRIFORCE
Ref : CPZTR



Difficulté ●●●●●●



MASTER SWORD
Ref : CPZMS



Difficulté ●●●●●●

Faites pivoter les faces du cubes pour rassembler les couleurs :
12 modèles différents pour les débutants comme pour les joueurs les plus chevronnés.



V-Cube 2 classic plat (Ref : VCP2)



5 206457 000104

V-Cube 2 classic bombé (Ref : VCB2)



5 206457 000081



V-Cube 3 classic plat (Ref : VCP3)



5 206457 000159

V-Cube 3 classic bombé (Ref : VCB3)



5 206457 000166



V-Cube 4 classic plat (Ref : VCP4)



5 206457 000227

V-Cube 4 classic bombé (Ref : VCB4)



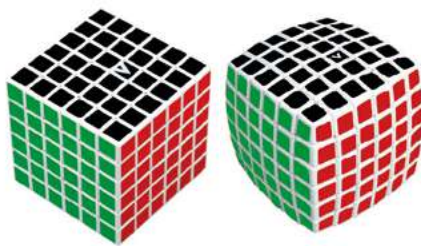
5 206457 000203



V-Cube 5 classic plat (Ref : VCP5)



5 206457 000050



V-Cube 6 classic plat (Ref : VCP6)



5 206457 000067

V-Cube 6 classic bombé (Ref : VCB6)



5 206457 000241



V-Cube 7 classic bombé (Ref : VCB7)



5 206457 000074



V-Cube 8 classic bombé (Ref : VCB8)



5 206457 000234



V-Sphère (Ref : VCSP)



5 206457 002627



NOUVEAU

Porte clé V-Cube bombé (Ref : VCPB)



5 206457 003242

Porte clé V-Cube plat (Ref : VCPP)



5 206457 003235

6+



PONTU

Isolez c'est gagné !

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : réduction du plateau, déplacement



Nicolas Delclite

Parviendrez-vous à isoler tous les lutins de vos adversaires ?

Chaque joueur à son tour déplace un de ses lutins d'une case et retire un pont sur le plateau. Le dernier joueur à pouvoir encore bouger un de ses lutins a gagné !

Traverse un pont pour déplacer un de tes pions.



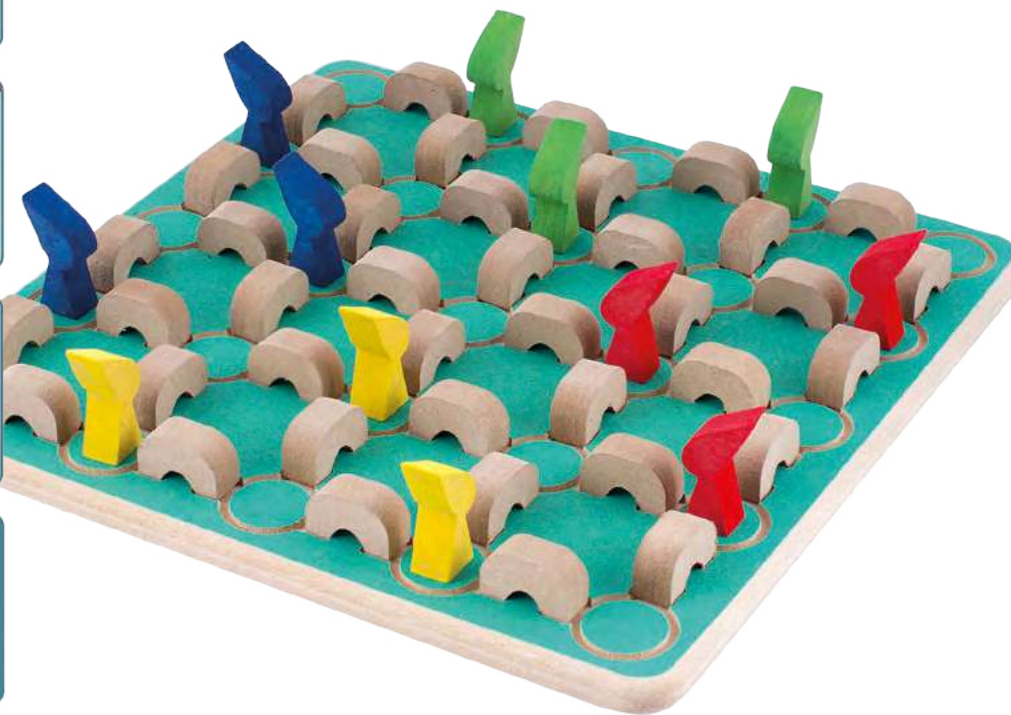
Retire un pont du plateau.



Isole tous tes adversaires.



Et remporte la victoire !



Contenu : 1 plateau, 12 lutins, 40 ponts, la règle du jeu.

Référence : JPON
Boîte : H29 x L30 x 3.2cm
Colis : par 6



8+

2
6

30 min



SLY'NE

Qui sera le plus rusé ?

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : abstrait, déplacements



Nicolas Delclite

NOUVEAU



Sly'ne est un jeu de stratégie avancée, de 2 à 6 joueurs, dont l'objectif est d'aligner ses 4 billes. Le plateau n'est pas fixe, les hexagones sont à placer au même titre que les billes ce qui influe sur le jeu et le rend très original. Ces règles simples permettent une prise en main du jeu facile. Mais restez vigilants, la partie peut vite basculer : une erreur et vous voilà peut-être piégé ! Le plus rusé sera récompensé.



Contenu : 36 tuiles (6 par couleur), 24 billes (4 par couleur), 18 blocs, la règle du jeu.

Référence : JSLY
Boîte : H15 x L25 x 7,5 cm
Colis : par 6



7+



BOUSSANGA

Un jeu familial de réflexion



Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : réflexion, abstrait



Madani Traoré & Nicolas Orange
Suzanne Demontrond

Eau, Terre, Feu ou Air, c'est quand ils sont alignés que les éléments sont les plus puissants. Grâce aux cartes données par la chamane, réalisez l'alignement parfait – le "Boussanga" – et mettez les forces de la Nature de votre côté.

Boussanga est un jeu de stratégie dans lequel chaque joueur doit placer des pions selon le schéma d'une carte combinaison et tenter d'aligner au moins 4 pions d'une même couleur pour marquer des points. Le tour du joueur se décompose en trois temps :

- 1 – Choisissez une carte combinaison.
 - 2 – Visualisez l'emplacement de vos jetons grâce à la transparence des cartes.
 - 3 – Disposez vos jetons selon la combinaison et créez des alignements de même couleur pour marquer des points !
- En mode compétitif, le premier joueur – ou équipe – cumulant 15 points gagne la partie.

En mode coopératif ou solo, il faudra atteindre 15 points avec un nombre limité de coups.



Contenu : 1 contenu, 1 plateau de jeu, 4 plateaux individuels, 54 cartes combinaisons, 64 jetons en résine, 1 boîte réserve, la règle du jeu.

Référence : OKBOU
Boîte : H24 x L24 x 5 cm
Colis : par 6



Wim'

PUZZLES WIM

Ces puzzles aux allures d'affiche déco originale et colorée vous font voyager.

NOUVEAU



VIDEO

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : puzzle 1000 pièces

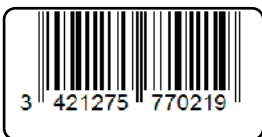


Wim'
Wim'



Ville cosmopolite, avant-gardiste et chargée d'histoire, la capitale allemande est tout un symbole. L'un d'entre eux est la plus ancienne porte d'entrée de la ville, la Porte de Brandebourg, située sur la Pariser Platz, l'un des lieux les plus importants et les plus agréables de la capitale allemande. Cette porte est surplombée d'une statue représentant la Déesse de la Victoire sur un quadriga, char tiré par quatre chevaux. Elle est le symbole de la capitale ainsi que de l'unité retrouvée de l'Allemagne après la chute du mur de Berlin.

Willkommen in Berlin !



3 421275 770219

Référence : WPBER
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm
Colis : par 6



Dans un style oscillant entre le Baroque et la Renaissance, la place principale de la capitale Belge est élue « La plus belle place du Monde » par Victor Hugo qui y habita en 1852 lors de son exil. La Grand'Place de Bruxelles renvoie à un bijou de beauté bordé de bâtiments aux architectures historiques et majestueuses, à l'image de son Hôtel de ville. Elle représente le centre géographique, historique, événementiel et commercial de Bruxelles. La Grand'Place constitue le coeur de la capitale, le lieu le plus fréquenté de la ville.

Bienvenue à Bruxelles !



3 421275 770318

Référence : WPBRU
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm
Colis : par 6

Référence : WPLIS
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm
Colis : par 6



3 421275 770417

Pittoresque et accueillante, la capitale portugaise est nichée au milieu de sept collines et se trouve baignée par le Tage. Le charme envoûtant de son architecture, du linge étendu aux fenêtres ainsi que les bâtiments aux tons pastel de la vieille ville vous transporteront dans une capitale piétonne étonnante et riche en découvertes. La célèbre ligne 28 de tramway ainsi que le funiculaire de Bica font partis des trajets les plus touristiques pour sillonner la ville, ses rues typiques et pleines de vie...

Bem-vindo a Lisboa !



Wim'

PUZZLES WIM

NOUVEAU

Ces puzzles aux allures d'affiche déco originale et colorée vous font voyager.

Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : puzzle 1000 pièces



Wim'

Wim'



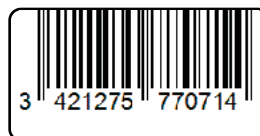
Capitale du Romantisme, cœur de la culture française et de la mode européenne, la ville de Paris regorge de trésors et se prête à merveille aux défis et rêves en tout genre. Ainsi, Eiffel bâtit sa tour pour l'Exposition Universelle de 1889, sous le signe du progrès industriel et des grandes constructions de fer & d'acier. Pour l'admirer dans son décor parisien, direction l'avenue de Camoëns, à deux pas du Trocadéro, en haut d'un des plus beaux escaliers de la capitale, la vue est imprenable sur la Grande Dame...

Bienvenue à Paris !

Référence : WPPAB

Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm

Colis : par 6



Capitale de l'Empire romain pendant l'Antiquité, Rome est surnommée la « Ville éternelle ». Elle abrite l'une des plus grandes œuvres de l'architecture et de l'ingénierie romaine : le Colisée. Achevé en 80 après J.C., cet amphithéâtre ovoïde était une salle de spectacles, de combats de gladiateurs, de chasses d'animaux sauvages, de reconstitutions d'environnements ainsi... qu'un lieu d'exécution de condamnés à mort. Le Colisée est resté en service environ 500 ans, jusqu'au VIe siècle. Il est classé depuis 2007 comme l'une des Sept Merveilles du Monde moderne.

Benvenuti a Roma !

Référence : WPRM

Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm

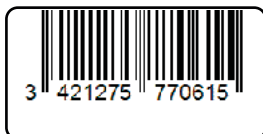
Colis : par 6



Référence : WPMAD

Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm

Colis : par 6



Connue sous le nom de « Villa y Corte », la capitale de l'Espagne est une ville qui regorge de beautés architecturales. La Gran Vía est l'avenue la plus célèbre de Madrid, animée de jour comme de nuit et regroupe cinémas, restaurants et magasins de prêt-à-porter. Parmi les incontournables de cette avenue, l'immeuble Métropole, édifié en 1911 pour une compagnie d'assurance, surmonté de sa statue de la Victoire Ailée, est un des plus grands symboles de cette ville.

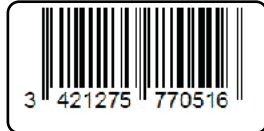
Bienvenido a Madrid !



Référence : WPLON

Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm

Colis : par 6



Capitale multi-culturelle lui valant l'appellation de « Ville-Monde », Londres est symbolisée dans la conscience collective par ses taxis noirs, ses cabines téléphoniques, ses bus rouges à impériale... Certains monuments prestigieux peuvent se contempler depuis le Westminster Bridge, qui traverse la Tamise, comme le célèbre Palais de Westminster. Ce dernier est composé de la célèbre cloche Big Ben, au sein de la Tour Elizabeth, ainsi que l'édifice néogothique Houses of Parliament.

Welcome to London!

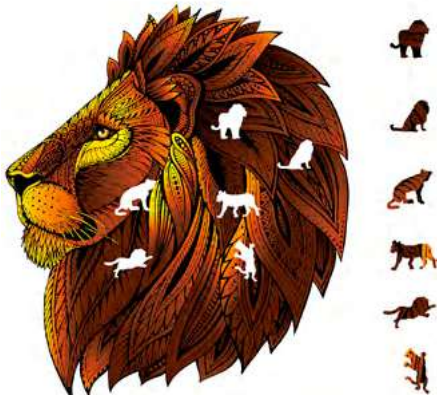


PUZZLE BOIS SÉRIE RAINBOWOODEN

Boîte : H 23 x L 5 x 15 cm
Colis : par 6

Rainwooden puzzle propose une série de modèles colorés et originaux du règne animal.
Ces puzzles en bois offrent dans chacun des modèles des formes de pièces uniques.

Modèle **LION** 121 pièces
ref : CRLIO



Modèle **TIGRE** 138 pièces
ref : CRTIG



Modèle **LOUP** 180 pièces
ref : CRLOU



Modèle **CHAT** 99 pièces
ref : CRCHA



Modèle **ÉLÉPHANT** 120 pièces
ref : CRELE



Modèle **HIBOU** 137 pièces
ref : CRHIB





PUZZLE BOIS SÉRIE RAINBOWOODEN

Boîte : H 23 x L 5 x 15 cm
Colis : par 6

Rainbowooden puzzle propose une série de 6 modèles colorés et originaux du règne animal. Ces puzzles en bois offrent dans chacun des modèles des formes de pièces uniques.

Modèle **CHAT PIRATE** 116 pièces
ref : CRCHP



Modèle **BALEINE** 101 pièces
ref : CRBAL



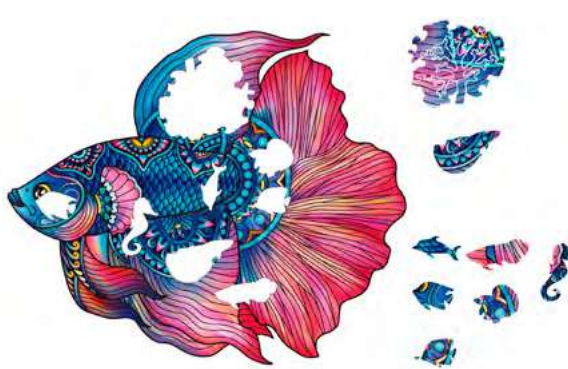
Modèle **LICORNE** 110 pièces
ref : CRLIC



Modèle **MÉDUSE** 106 pièces
ref : CRMED



Modèle **POISSON** 112 pièces
ref : CRPOI

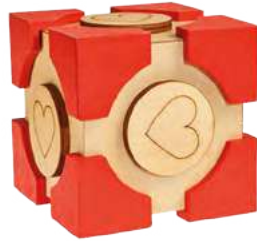


Modèle **TORTUE** 125 pièces
ref : CRTOR





SECRET ESCAPE BOX



Le thème de cette secret escape box Coeur ne peut être rendu plus clair qu'avec les 6 cœurs sur ce cube. Un cadeau entre amoureux ou bons amis ? Ou peut-être pour se réconcilier ? Notez qu'un cœur tordu est parfois le début du bonheur et cette énergie vous mènera au secret qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la boîte du compagnon et cachez-y vos secrets de cœur en toute sécurité.

Difficulté : ★★☆☆

Référence : CSCOE
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm
Colis : par 6



Nous voyons dans cette ESCAPE Box Lucky un cadeau idéal pour un ami ou un parent qui n'a pas eu de chance, ou pour ceux qui entament un nouveau chapitre de leur vie. Au lieu d'envoyer une carte de vœux, cette Lucky Escape Box pourrait tout aussi bien faire l'affaire, avec un trèfle à quatre feuilles comme signe international de chance. La «chance» est un cadeau formidable à partager et le «sentiment de chance» conduira à l'énergie qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la Lucky Box et placez-y vos portes-bonheur.

Difficulté : ★★☆☆

Référence : CSLUC
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm
Colis : par 6



Une boîte clairement destinée à garder les choses en sécurité. Avez-vous déjà imaginé le travail d'un perceur de coffres-forts ? Avez-vous déjà rêvé du vol du siècle ? Voici l'occasion de tester vos compétences.

Objectif : Êtes-vous assez criminel pour ouvrir le coffre-fort ? Si non, suivez notre conseil et trouvez une position verticale.

Référence : CSCOF
Boîte : H11,7 x L7 x 16,7 cm
Colis : par 6



Difficulté : ★★☆☆



L'entrée des pyramides égyptiennes a toujours été tenue secrète et comportait des défis inattendus. Il s'agissait principalement de sécuriser les nombreux objets de valeur qui se trouvaient à l'intérieur, y compris le pharaon momifié bien sûr. Cette boîte secrète du sphinx offre également un tel défi avant que vous puissiez y cacher votre trésor.

Objectif : Pouvez-vous trouver votre chemin et ouvrir la boîte ? Il n'y a que 9 étapes à franchir pour y entrer et 9 étapes pour la refermer.

Référence : CSSPH
Boîte : H12 x L5 x 16 cm
Colis : par 6



Difficulté : ★★☆☆



L'entrée des pyramides égyptiennes a toujours été tenue secrète et comportait des défis inattendus. Il s'agissait principalement de sécuriser les nombreux objets de valeur qui se trouvaient à l'intérieur, y compris le pharaon momifié bien sûr. Cette boîte secrète du sphinx offre également un tel défi avant que vous puissiez y cacher votre trésor.

Objectif :

Pouvez-vous trouver votre chemin et ouvrir la boîte ? Il n'y a que 9 étapes à franchir pour y entrer et 9 étapes pour la refermer.

Difficulté : ★★☆☆
Référence : CSCAR
Boîte : H15,5 x L5,5 x 9,7 cm
Colis : par 6



PRÉSENTOIRS



TOURNIQUET

Format ZOBAZ

- 6 qui surprend
- Bazar bizarre
- Bazar bizarre 2.0
- Bazar bizarre junior
- Mille sabords
- Pickomino
- Canardage
- Règlement de contes
- Marshmallow Test
- Chili Dice
- Lama le jeu de dés
- Saboteur 2
- Pina koala

Format MITO

- Mito
- Dard dard
- Détrak
- Le poker des cafards
- Salade de cafards
- Dodelido
- Chrono-mots
- Similo
- Texto / Texto 2.0
- Snack arnaque

Format boîte métal

- 2 sans 3
- 6 qui prend
- Bohanza
- Carro Combo
- Différence
- Gang de castors
- Kontour
- Lama
- Les 5 rois
- Lobo 77
- Non merci
- Panic lab
- Papayoo
- Qwinto
- Qwix
- Saboteur
- Saboteur Duel
- Salade 2 points
- Set
- Stupide vautour
- Coyote
- Hilo
- La fin des artichauts
- Wizard
- Saboteur : la mine se rebelle



Repère	Réf	Libellé	Dimensions (cm)			Capacité max
			H	L	P	
①	2PRCA	Carrousel pivotant pour petits jeux	166	40	40	96
	2PRTAB	Table de démonstration carton Hexagonale	85	65	65	-
	2PRTABC	Table de démonstration carton Carrée	85	65	65	-
③	2PRTCLA	Présentoir de démonstration Classic	180	40	35	20

BtoB : passez vos commandes où et quand vous voulez !

<http://commandes.gigamic.com/>

Son utilisation très simple permet notamment :

- la saisie de vos commandes en direct, ce qui garantit leur traitement prioritaire ;
- une navigation facile et intuitive, avec aperçu des nouveautés et top-ventes ;
- la consultation de votre reliquat et la visualisation de nos disponibilités ;
- la réception d'une confirmation et la sauvegarde du panier en cas de déconnexion ;
- consulter votre chiffre d'achat ainsi que vos factures ;
- l'ajout de commentaires additionnels, et bien d'autres atouts à découvrir...

Notre service après vente

Malgré le soin apporté à la fabrication et à l'expédition de nos produits, nous ne sommes pas à l'abri d'un défaut qui nécessite un renvoi de pièce manquante ou abîmée. En cas de souci rapporté par vos clients, n'hésitez pas à leur indiquer qu'ils peuvent faire une demande de SAV directement depuis notre site : <https://www.gigamic.com/faq>

Rubrique FAQ, un formulaire de SAV est à disposition et nos équipes feront le maximum pour que la pièce soit envoyée dans les plus brefs délais.

GIGAMIC s.a.r.l.

CONDITIONS GENERALES DE VENTE 2023

ARTICLE 1 : APPLICATIONS DES CONDITIONS GENERALES

Conformément aux dispositions du Code de Commerce, les présentes conditions générales constituent le socle et la base contractuelle de toute relation commerciale entre GIGAMIC et chacun de ses CLIENTS.

Toute commande de la part de tout CLIENT implique donc de plein droit l'acceptation intégrale des présentes conditions, auxquelles il ne peut être dérogé que par accord écrit. En conséquence, le CLIENT renonce à ses propres conditions, sauf accord écrit et signé de GIGAMIC sur celles-ci, précédé de la mention manuscrite « *bon pour dérogation à nos conditions générales* », sous la condition suspensive que cette dérogation n'entraîne pas un déséquilibre significatif des droits du vendeur.

Les présentes conditions prennent effet au 1^{er} janvier 2023 et remplacent toutes les conditions antérieurement convenues entre GIGAMIC et chacun de ses CLIENTS.

ARTICLE 2 : FORMATION DU CONTRAT

Le contrat ne pourra être formé qu'après la communication préalable au CLIENT des présentes conditions générales de vente, lesquelles sont indissociables du barème de prix, des éventuelles remises et des conditions de paiement.

Les commandes ne seront définitives qu'après acceptation par GIGAMIC, qui fera tous les efforts raisonnablement envisageables pour satisfaire les besoins du CLIENT.

ARTICLE 3 : TARIFS

3.1 Les barèmes de prix comportant les conditions de règlement et de transport sont établis selon les catégories de clientèle et ne s'appliquent qu'à des acheteurs d'une même catégorie. GIGAMIC se réserve le droit de les modifier à tout moment, en respectant les dispositions légales en vigueur.

3.2 Les prix facturés sont ceux du tarif en vigueur au jour de la validation de la commande par GIGAMIC.

3.3 Des conditions particulières de vente pourront être négociées en contrepartie de services spécifiques rendus par le CLIENT, lesquels services devront alors justifier une valeur marchande équivalente aux avantages accordés par GIGAMIC.

3.4 Les barèmes de prix sont communicables dans les conditions fixées par l'article L441-1 du Code de Commerce.

ARTICLE 4 : COMMANDES

4.1 Le minimum de commande est fixé à 2000 € (deux mille EUROS) net hors taxes après remises.

4.2 Pour être valable, toute commande doit être effectuée par écrit et préciser exactement la marchandise commandée selon les caractéristiques fournies par GIGAMIC. Toute commande précisant des informations autres que celles fournies par GIGAMIC pourra être refusée.

4.3 Toute commande écrite engage expressément le CLIENT.

A titre exceptionnel, GIGAMIC pourra accepter une annulation ou une modification de commande, à condition expresse que cette annulation ou modification lui soit demandée par écrit, au plus tard 15 jours ouvrés avant la date de livraison initialement prévue. En cas d'annulation acceptée par GIGAMIC, le CLIENT sera redevable d'une indemnité forfaitaire de 5% du montant HT de la commande, au titre des préjudices subis par GIGAMIC, qui se réserve le droit de la réclamer.

4.4 En cas de commande passée de manière anormale, GIGAMIC se réserve la possibilité de la refuser, notamment s'il y a manquement du CLIENT à ses propres obligations. GIGAMIC pourra à tout moment exiger une garantie pour l'exécution des engagements du CLIENT, notamment en termes de paiement.

4.5 L'insertion de produits dans son catalogue n'implique pas pour GIGAMIC une obligation de livraison, notamment en cas d'impossibilité de commercialisation pour quelque cause que ce soit.

4.6 Sauf disposition contraire, tout reliquat de commande est gardé en mémoire pour s'ajouter automatiquement à la prochaine commande du CLIENT.

ARTICLE 5 : LIVRAISONS ET DELAIS

5.1 Transport. Les livraisons sont assurées exclusivement par GIGAMIC et ses sous-traitants logisticiens et transporteurs. Sauf accord écrit préalable, le CLIENT ne pourra en aucun cas procéder ou faire procéder par lui-même à l'enlèvement des produits commandés.

5.2 Frais de port. Sauf dérogation contraire, toute commande à livrer en France métropolitaine ou en Belgique, de montant total net hors taxes après remises égal ou supérieur à 3000 € (trois mille EUROS) sera expédiée en franco, sans frais de port et d'emballage.

Toute commande à livrer en France métropolitaine ou en Belgique, de montant total hors taxes compris entre 2 000 et 3 000 € fera l'objet d'une facturation forfaitaire hors taxes fixée à 17 € (dix-sept EUROS) pour frais de port. Toute expédition hors de ces deux territoires fera l'objet de frais de port calculés au cas par cas.

5.3 Réception des marchandises. Le CLIENT s'engage à réceptionner la marchandise le jour même de la livraison ; à défaut, la société GIGAMIC pourra solliciter de justes dommages et intérêts et se considérer dispensée de son obligation de délivrance tout en sollicitant paiement de la commande de la part du CLIENT, lequel y sera tenu. Si, après acceptation de GIGAMIC, une nouvelle livraison était effectuée, GIGAMIC facturera son coût additionnel.

5.4 Dénonciation des pertes et avaries. Dans le cas d'avaries ou de colis manquants à la réception d'une livraison de GIGAMIC, le CLIENT devra impérativement formuler auprès du transporteur les réserves conformes aux dispositions de l'article L.133-3 du Code de Commerce. Le destinataire prenant livraison sans réserves reconnaît implicitement avoir reçu des marchandises en bon état et conformes aux indications spécifiées sur le titre de transport.

Toute réclamation concernant une livraison ne pourra être effectuée que dans les conditions respectant le Code du Commerce, avec notification d'une réclamation détaillée au transporteur dans les 3 jours suivant la réception, réclamation produisant la preuve de l'avarie ou des manquants.

Toute livraison reconnue conforme, tant en qualité qu'en quantités, au moment de sa réception sur le point de vente final ou sur la plate-forme logistique du CLIENT, ne pourra faire l'objet d'aucune réclamation ultérieure.

5.5 Délais de livraison. Les délais de livraison sont purement indicatifs et aucune pénalité ne pourra sanctionner un retard raisonnable.

Les délais minimaux de livraison sont les suivants :

- pour tout nouveau CLIENT dont GIGAMIC ne dispose pas déjà du N° de TVA intra-communautaire et des coordonnées bancaires :

30 jours ouvrables à compter de la réception de la commande ;

- dans les autres cas : 20 jours ouvrables à compter de la réception de la commande.

Ces délais minimums ne s'appliquent pas pour les produits en rupture de stock, pour les nouveaux produits, pour les quantités exceptionnellement supérieures à 10 colis d'une même référence et non programmées préalablement par le CLIENT, ainsi que pour tous produits spéciaux réalisés sur demande. Dans ces situations, le délai de livraison sera celui confirmé par GIGAMIC en fonction de la disponibilité des marchandises.

ARTICLE 6 : TRANSFERT DES RISQUES

De convention expresse et dérogatoire, les marchandises voyagent aux risques du CLIENT. Le transfert de risques, pertes ou détériorations des marchandises interviendra dès leur remise au transporteur, après les opérations de chargement, nonobstant la clause de réserve de propriété stipulée ci-après à l'article 8.

ARTICLE 7 : INTERDICTION DE RETOUR

Aucun retour ne sera accepté par la société GIGAMIC pour cause d'inventus, et ce même dans le cas où des dispositions contraires figureraient dans les conditions d'achats ou dans tout autre document émis par le client.

Tout retour de marchandises pour vice de fabrication devra expressément faire préalablement l'objet d'une demande de la part du CLIENT et d'une acceptation écrite de GIGAMIC. En ce cas, les marchandises concernées feront l'objet d'un échange standard, sauf accord dérogatoire exceptionnel formulé par écrit.

ARTICLE 8 : CLAUSE DE RESERVE DE PROPRIETE

8.1 **Les marchandises commandées sont vendues avec une clause subordonnant expressément leur transfert de propriété au paiement intégral du prix en principal et accessoires, le paiement n'intervenant qu'après encaissement par GIGAMIC.**

8.2 Ces dispositions ne font pas obstacle au transfert à l'acheteur des risques de perte ou de détérioration des marchandises soumises à réserve de propriété, ainsi que des dommages qu'elles pourraient occasionner.

8.3 Le CLIENT s'interdit de donner en gage ou de céder à titre de garantie la propriété des marchandises, et ce jusqu'à leur paiement intégral à GIGAMIC.

8.4 En cas de saisie arrêt ou de toute autre intervention d'un tiers sur les marchandises, le CLIENT devra impérativement en informer immédiatement GIGAMIC afin de lui permettre de s'y opposer pour préserver ses droits ; en ce cas, le CLIENT devra informer le tiers que les marchandises sont soumises à la présente clause.

8.5 Toute facture impayée entraînera de plein droit, en cas de revente par le CLIENT des marchandises à un tiers, le transfert automatique de la créance au profit de GIGAMIC, qui sera substitué dans les droits du débiteur des marchandises affectées de la présente clause.

ARTICLE 9 : CONDITIONS DE REGLEMENT et ESCOMPTE

9.1 Les factures inférieures à 2500€ (deux mille cinq cents EUROS), sont payables au comptant par chèque ou virement bancaire. Au-delà de 2500€, le paiement est dû au plus tard au soixantième jour à compter de la date de facturation et, en tout état de cause, avant expiration du délai maximum imposé par la loi.

9.2 Les factures supérieures à 2500 € sont payables :

1° soit par virement, prélèvement SEPA, LCR magnétique ou retour de chèque sous 10 jours ;

2° soit par LCR magnétique à 60 jours nets, sous réserve de la fourniture préalable par le CLIENT de ses coordonnées bancaires complètes, ainsi que leur mise à jour immédiate en cas de changement.

9.3 En dehors des moyens de paiement par transfert bancaire direct, les règlements doivent être adressés dans un délai maximum de 10 jours à :

« Comptabilité Gigamic - Z.A.L. les Garennes - F62930 Wimereux ».

9.4 Conformément aux articles n° L441-6 et D441-5 du code de commerce, tout retard de paiement entraîne de plein droit :

- des pénalités de retard dès le lendemain de la date d'échéance figurant sur facture, au taux d'intérêt égal à 3 fois le taux d'intérêt légal, majoré de 10% (dix pour cent),

- une indemnité forfaitaire de 40 euros au titre de couverture des frais de recouvrement,

- la faculté pour GIGAMIC de procéder à la résolution de la vente aux torts et griefs du CLIENT, après mise en demeure restée infructueuse dans un délai de 8 jours à compter de sa réception, et la revendication immédiate des marchandises conformément à la clause de réserve de propriété visée à l'article 8 des présentes,

- la faculté pour GIGAMIC d'exiger le paiement comptant de toute autre commande en cours ou à venir, voire de refuser toute nouvelle commande, et ce sans préjudice de la réparation, dans les conditions de droit commun, de tout autre dommage résultant de ce retard.

9.5 Dans l'hypothèse où la société GIGAMIC aurait accepté par écrit des modalités de paiement dérogatoires, notamment par l'effet d'un échancier de paiement, l'absence de respect d'une seule échéance entraînera en cas de non-paiement à l'échéance les mêmes conséquences que celles stipulées ci-avant, de sorte que dès constatation d'un retard de paiement par rapport à une échéance convenue, l'intégralité des sommes dues deviendra immédiatement exigible.

9.6 Aucun règlement ne peut être l'objet d'une compensation à la seule initiative du CLIENT, pour quelque raison que ce soit, et ce même si des dispositions contraires figurent dans ses propres conditions d'achats.

9.7 De convention expresse, aucun escompte ne sera pratiqué.

ARTICLE 10 : PENALITES

Sauf accord préalable dûment confirmé par écrit, GIGAMIC n'acceptera aucune pénalité de quelque nature que ce soit, et ce même si des dispositions contraires figurent dans les conditions d'achats ou les commandes émises par le CLIENT.

ARTICLE 11 : SERVICES PROPRES A FAVORISER LA COMMERCIALISATION DES PRODUITS

Tous les éventuels services propres à favoriser la commercialisation des produits, détachables des opérations d'achat-vente et proposés par le CLIENT à GIGAMIC, devront satisfaire au formalisme prévu par les dispositions légales en vigueur. Toute demande de rémunération faite à ce titre devra en conséquence correspondre à un service effectivement rendu, afin de ne pas placer GIGAMIC en situation d'accord à des avantages discriminatoires et dépourvus de contreparties réelles. Tous les services spécifiques qui se révéleraient dépourvus de cause entraîneront la nullité pure et simple du contrat et des factures s'y rapportant.

Le règlement de tels services ne pourra en aucun cas faire l'objet d'une compensation comptable, et ce même si des dispositions contraires figuraient dans les conditions émises par le CLIENT.

ARTICLE 12 : PROPRIETE INTELLECTUELLE

Les produits proposés par GIGAMIC font l'objet de droits de propriété intellectuelle liés à leurs conceptions, droits d'auteur, marques, dessins, modèles, textes, etc.

Tout CLIENT prenant connaissance soit d'une contrefaçon par un tiers, soit d'une proposition susceptible de concurrence déloyale, soit d'un quelconque litige portant sur ces droits, devra en informer GIGAMIC sans délai et sans prendre d'initiative non concertée, GIGAMIC étant seule en droit de déterminer les actions à mener.

ARTICLE 13 : GARANTIE et SERVICE APRES-VENTE

13.1 Au regard des articles Article L211-4, L211-5 et L211-12 du code de la consommation, GIGAMIC s'engage à livrer des biens conformes à leur descriptif initial et respectueux des normes en vigueur. Les produits vendus bénéficient des garanties légales pour autant que l'utilisation en ait été normale. Dans ce cadre, GIGAMIC répond de tout défaut de conformité avéré lors du déballage du produit. Conformément à l'Article 1648 du Code Civil, l'action résultant d'un tel défaut se prescrit automatiquement au bout de deux ans après livraison. Pour pouvoir bénéficier de la garantie, il convient impérativement de conserver la facture d'achat.

13.2 GIGAMIC garantit la fourniture gratuite de toute pièce qui s'avèrerait soit manquante au déballage du produit, soit défectueuse pendant sa première année d'utilisation. Cette garantie ne couvre pas l'usure liée à une surutilisation ou à une utilisation négligente. La seule obligation liée à cette garantie est le remplacement gratuit du ou des composants incriminés afin de remise en état du produit reconnu défectueux, sans aucune autre prestation ni indemnité.

13-3 Afin d'alléger la charge de ses CLIENTS revendeurs, GIGAMIC a mis en place un Service Après-Vente directement dédié à l'utilisateur final. Pour bénéficier de ce service, il suffit au revendeur interrogé par un consommateur de renvoyer celui-ci sur le lien « SAV » du site internet de GIGAMIC (<http://www.gigamic.com>). GIGAMIC s'engage à prendre ensuite en charge la communication avec le consommateur concerné ainsi que tout frais lié à la solution convenue avec lui. A défaut de diriger son client consommateur vers le service précité, le CLIENT revendeur devra impérativement convenir avec GIGAMIC de la procédure qu'il souhaiterait gérer par lui-même ; chaque procédure de ce type devra être validée préalablement et au cas par cas, par courriel à « sav@gigamic.com » ou par courrier à « Service S.A.V. Gigamic - Z.A.L. les Garennes - F62930 Wimereux ». En conséquence, GIGAMIC est seul habilité à déterminer, au cas par cas, tout processus lié à l'application de la garantie portée sur ses produits. Toute initiative prise unilatéralement par le CLIENT ne peut en aucun cas engager GIGAMIC, qui se désolidarise par avance de toute démarche opérée sans son consentement formel.

ARTICLE 14 : ECO-MOBILIER

Gigamic, en sa qualité de metteur sur le marché, est enregistré au Registre national des metteurs sur le marché de l'Agence De l'Environnement et de la Maîtrise de l'Energie (ADEME) pour la filière Jouets sous le numéro FR028459_12YBSF. Ce numéro garantit que Gigamic, en adhérant à Ecomobilier, est en conformité avec les obligations réglementaires qui lui incombent en application de l'article L. 541-10 du Code de l'environnement.

ARTICLE 15 : TRAITEMENT DES DONNEES PERSONNELLES

La Société est en conformité avec le Règlement Général Européen de Protection des Données. Les données personnelles recueillies sont utilisées dans le cadre de la relation commerciale et peuvent, à ce titre, être communiquées à des sous-traitants de la Société.

Le Client dispose :

- d'un droit d'accès, d'interrogation et de rectification qui lui permet de faire rectifier, compléter, mettre à jour ou effacer les données personnelles le concernant qui sont inexactes, incomplètes, équivoques, périmées ou dont la collecte, l'utilisation, la communication ou la conservation est interdite ;
- d'un droit à la portabilité des données qui lui permet de récupérer ses données personnelles ;
- d'un droit d'opposition au traitement de ses données pour des motifs légitimes.

Pour exercer ses droits, le Client peut contacter à tout moment le responsable de traitement de Gigamic, dont les coordonnées sont disponibles sur le site internet de la société. Les données collectées sont conservées pendant une période de cinq ans suivant la fin de la relation commerciale. A l'expiration de cette durée, les données sont définitivement supprimées. Le Client peut introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle s'il considère que ses droits ne sont pas respectés.

ARTICLE 16 : EXONERATION DE RESPONSABILITE

La responsabilité de GIGAMIC ne pourra en aucun cas être engagée en cas de problèmes liés à des avaries, manquants, retards ou absence de livraison, dès lors que l'inexécution partielle ou totale résulterait d'une cause lui étant étrangère. GIGAMIC ne pourra pas être tenue pour responsable en cas de force majeure, étant entendu que sont considérés comme des événements correspondant à des cas de force majeure, outre ceux habituellement retenus par la jurisprudence, tout événement indépendant de la volonté de GIGAMIC, telles les intempéries, la grève ou tout accident affectant la production ou le transport. La responsabilité de GIGAMIC ne pourra en aucun cas être engagée pour des préjudices matériels ou immatériels tels que la perte de chiffre d'affaires.

La responsabilité de GIGAMIC sera, dans tous les cas et même en cas de produits défectueux, limitée à la valeur des produits facturés.

ARTICLE 17 : PRESCRIPTION et TOLERANCE

Toute action née ou à naître à l'occasion de l'exécution des présentes conditions générales ou d'une prestation par GIGAMIC résultant des présentes, se prescrit à l'expiration d'un délai d'un an à compter de l'événement qui lui a donné naissance. Le fait pour GIGAMIC de ne pas se prévaloir à un moment donné de l'une ou l'autre des dispositions précitées ne peut en aucun cas être considéré comme une renonciation à s'en prévaloir ultérieurement.

ARTICLE 18 : ATTRIBUTION DE JURIDICTION

Les présentes conditions générales de vente sont soumises au droit français. Nonobstant toute autre clause attributive de juridiction et notamment au cas où des dispositions contraires figureraient dans les correspondances émises par le CLIENT, tout différend entre le CLIENT et la société GIGAMIC sera, de convention expresse, de la compétence exclusive du Tribunal de Commerce de Boulogne-sur-Mer.

Gigamic, une équipe de passionnés
au service des spécialistes du jeu.
Merci pour votre fidélité !

Direction

Benjamin



Directeur Général

Olivier



Responsable administratif
et financier

Administration

Olivier



Contrôleur de gestion

Frédéric



Comptable

Régis



Responsable
commercial France

Valentin



Sales OPS

Logan



Coordinateur
Pôle détaillants

Bastien



Commercial détaillants
Est

David



Attaché
Grands comptes

Hélène



Commerciale détaillants
sédentaire

Sébastien



Commercial détaillants
Nord

Christopher



Commercial détaillants
sédentaire

Alexis



Commercial détaillants
Vendée

Alexandre



Commercial détaillants
Auvergne

Alice



Commerciale détaillants
Rhône-Alpes

Julie



Administratrice
des ventes

Thibault



Bretagne

Frank



DOM-TOM

Nicolas



Sud-Est

Robert



Sud-Ouest

Olivier



Île-de-France

Équipe commerciale France

Export

Benoit



Commercial export

Thibaut



Responsable commercial export

Pierre



Commercial export

Jérémy



Responsable achats

Steffie



Acheteuse approvisionnement

Sophie



Assistante achats

Équipe approvisionnement et logistique

Antoine



Responsable Entrepôt

Philippe



Magasinier

Claude



Magasinier

Stéphane



Magasinier

Romain



Magasinier

Ismael



Magasinier

Hafedh



Magasinier

Anthony



Assistant événementiel

Ariane



Chargée de communication

Lionel



Responsable événementiel et communication

Rawan



Chargée de marketing digital

Arnaud



Développeur web

Alain



Responsable Édition

Joseph



Chef de projet édition

Caroline



Cheffe de projet édition

Etienne



Responsable co-édition

Aurélia



Cheffe de projet co-édition

Joey



Infographiste

Clément



Infographiste

Grégoire



Infographiste

Simon



Responsable PAO

Marketing - Édition - Distribution



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
Tel: (33) 0 321 333 737
mail : revendeur@gigamic.com
www.gigamic.com