



Catalogue professionnel

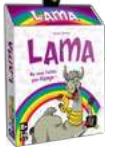
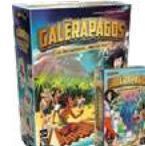
2026

Ambiance

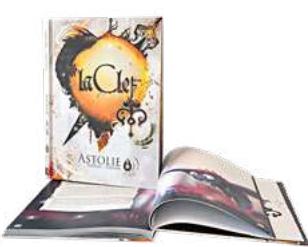
Junior & Famille

Les indispensables

Pour aller plus loin...



Réflexion



Les indispensables

Pour aller plus loin...

Junior & Famille

Dès 3 ans, des jeux où les parents s'amusent 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 stratégies comme les débutants.**

5-9
ans

2
10

20
min



SPECIFIC

Le jeu malin comme un singe !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : connaissance des animaux, observation, rapidité



J.C.Pellin & C. Kruchten

Connaissez-vous un animal carnivore qui a 4 pattes et qui vit sur terre ?

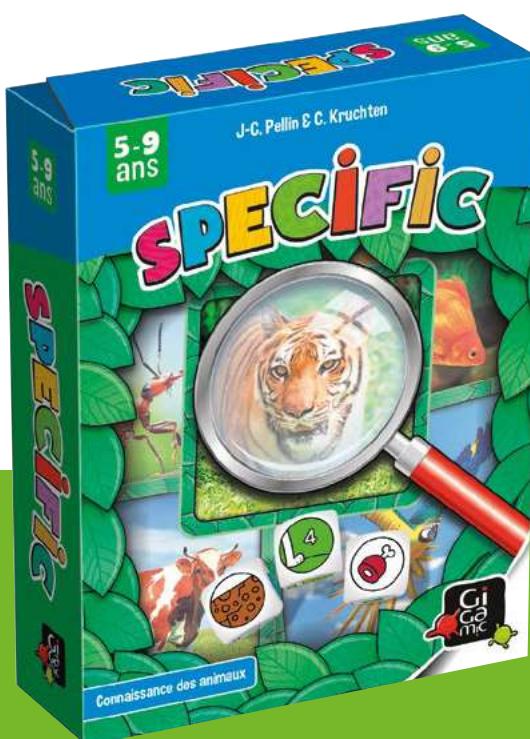
Lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge.

- 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+

2
6

20 min



DIFFÉRENCE

Cherchez l'erreur...

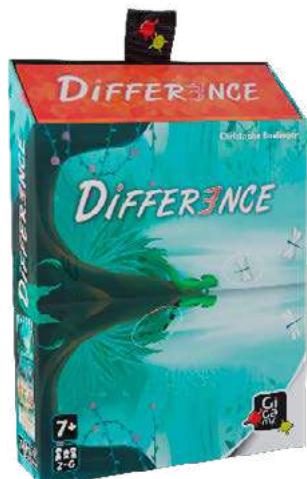


Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : observation, rapidité



Christophe 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, la règle du jeu.

Référence : GBDI
Boîte : H16 x L11,5 x 3,5 cm
Colis : par 6

4-7
ans2
6

20 min



DIFFÉRENCE JUNIOR

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

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



Christophe 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 : GJJD
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm
Colis : par 12



3 421276 105515

3-6
ans

2
4

15 min

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



TOUTIM

Formes, couleurs et sens



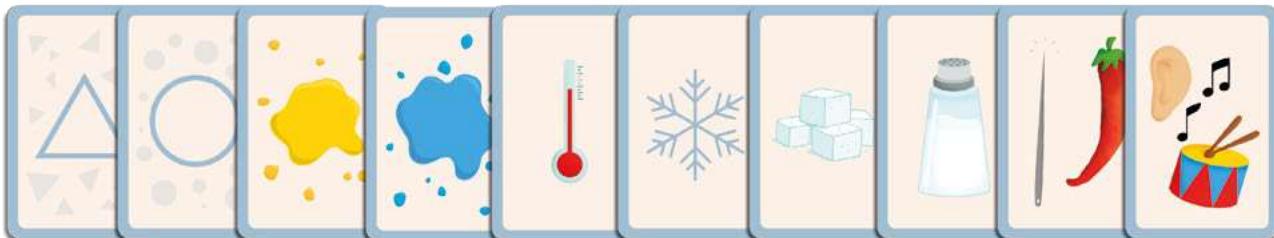
Cœur de cible : premier jeu, enfant



Marine Faraguna
Elen Lescoat



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



3-6
ans

2
5

10 min



BALLONS

Mon premier jeu de société

Cœur de cible : premier jeu, enfant

Mécanisme principal : pédagogie, reconnaissance des couleurs



Haim Shafir
Oliver Freudenreich

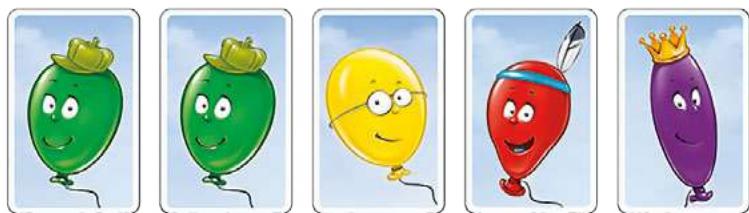


Chaque enfant possède des cartes avec de jolis ballons colorés. Mais le vent, le chat ou les épines peuvent les faire éclater ! Heureusement, maman peut aussi en redonner. Le joueur qui aura en main le plus de ballons à la fin du jeu gagne la partie.



1

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



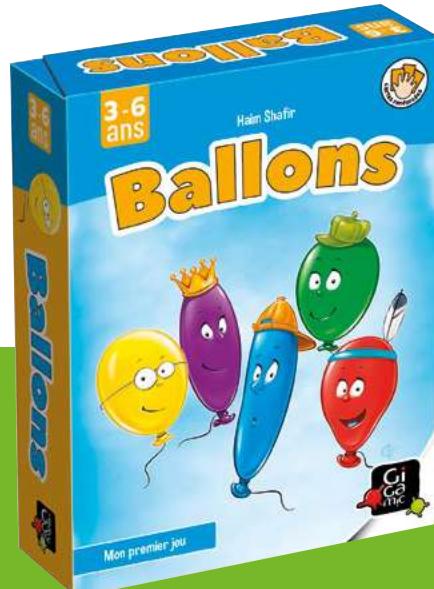
2

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



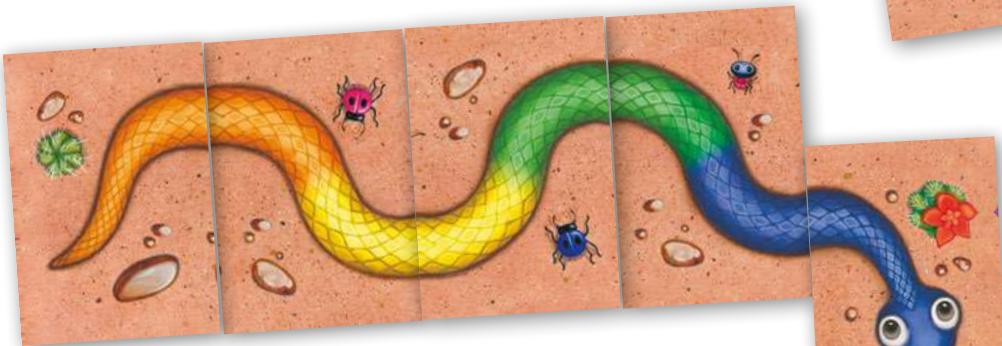
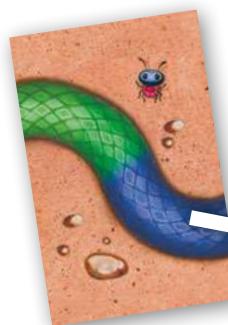
Brigitte Pokornik
Hala Wittwer



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 ?

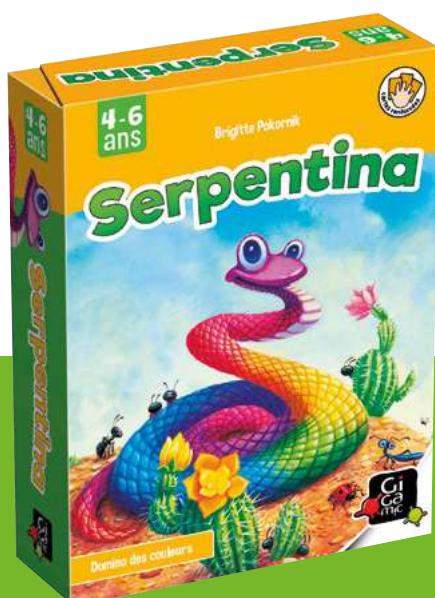
1

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



4-10
ans

2
12

20
min



IMAGIDÉS

Laissez parler votre imagination

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : imagination, association d'idée, générateur d'histoire



Emily Daly
Stéphane Escapa

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



3-6
ans

2
6

15
min



BAZAR BIZARRE JUNIOR

Mon premier jeu d'observation !

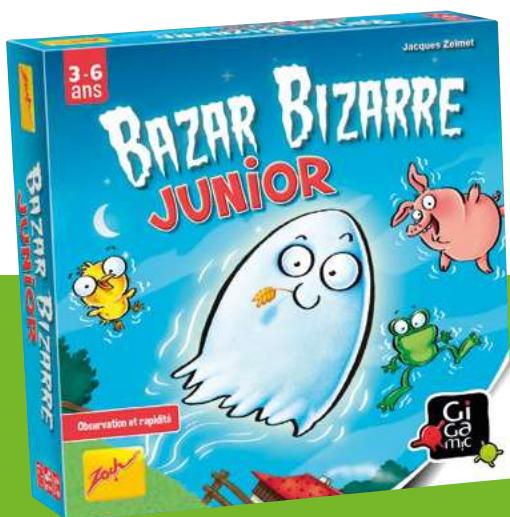
Cœur de cible : premier jeu, enfant
Mécanisme principal : observation, rapidité



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

TOP



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



4-6
ans

2
4

15
min



HALLI GALLI JUNIOR

Un jeu plein de clowneries

Cœur de cible : enfant
Mécanisme principal : observation, rapidité

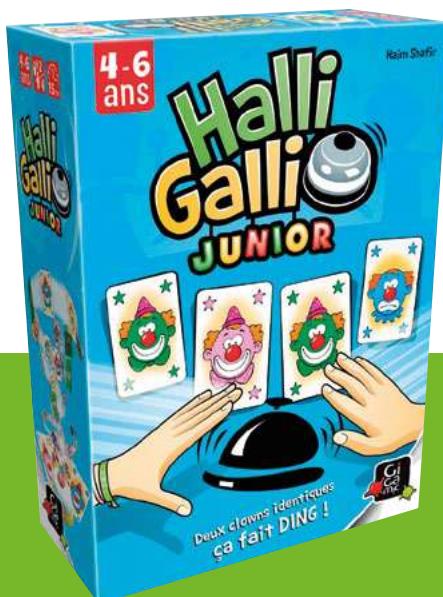


Haim Shafir
Oliver Freudenreich

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2



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+

2
6

15 min



HALLI GALLI MAGIC TWIST

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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



Haim Shafir et Uri Shafir
Marina Zlochin

Dans Halli Galli Magic Twist, retournez vos cartes chacun votre tour, et soyez le plus rapide à taper sur la sonnette dès qu'exactement 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,
révez vos cartes
dans votre pile.

2

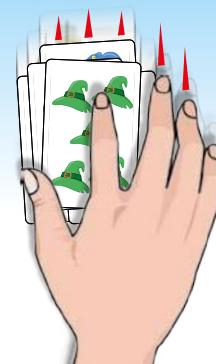


Tapez sur la sonnette lorsque toutes les cartes visibles montrent exactement
5 symboles OU
5 couleurs identiques !

(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 !

TOP

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 féerique pour tous les lutins en quête d'aventure !



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



3-7
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.

2



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

1

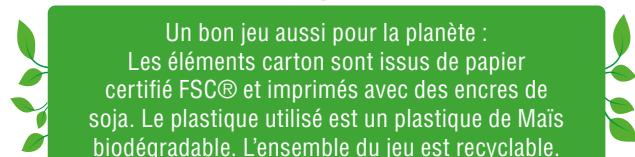
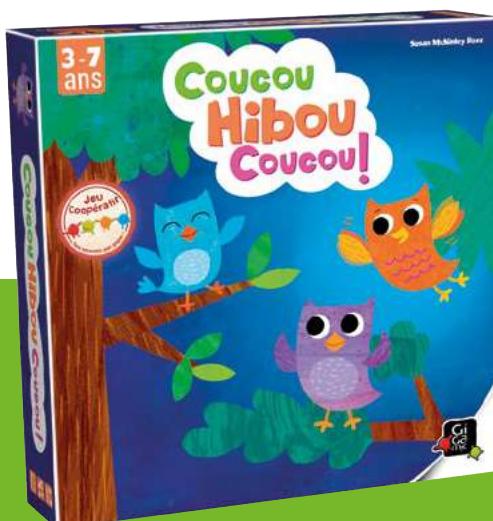
Chacun votre tour, jouez une
carte couleur.



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



3-6
ans

2-4

20
min



VIDEO

UNE PATATE À VÉLO

Ça se peut ou ça se peut pas ?

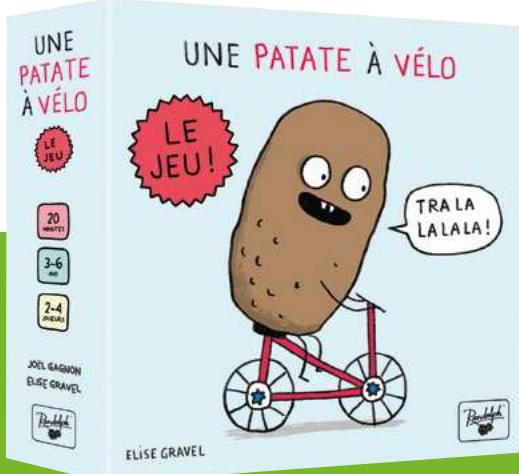
Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : coopératif, association d'idée, argumentation



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



6+

2
4

20 min



CRAZY CUPS

De la suite dans les gobelets !

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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



Haim Shafir
Yaniv Shiloni & 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+

2

10 min



CRAZY CUPS +

Entrez dans une nouvelle dimension !

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



Haim Shafir
Yaniv Shiloni & 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

20 min

CLAC CLAC

Déclic et des clacs !

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

TOP



Haim Shafir
Stéphane Escapa & Markus Wagner

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Déclics et des clacs !

À chaque tour, un tirage de dés indique une nouvelle combinaison symbole-couleur à retrouver parmi les 40 disques étalés sur la table. Empilez vite, et sans erreur, les bons disques en n'utilisant qu'une seule main. Soyez plus vif et agile que vos adversaires et à vous la victoire !

1



Lancez les dés !

2



Vite !
Attrapez tous les disques
correspondant aux dés.

3



Clac, Clac !
Les disques s'empilent
comme par magie.



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

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



3 421277 121514

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
Heidemarie 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 L29.6x 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 !



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

2-4

20 min



PIQUE PLUME

La ronde des poules

TOP

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 : ZOPIQ
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 !

TOP

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 !

J'allume la lampe, nous avons 30 secondes pour regarder dans la maison !

J'ai vu la fraise, elle est dans la salle de bain !

Le bouton est rose !

5-9 ans

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

3 421271 125211

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.



3-10
ans



15 min



GAGNE TON PAPA !

Un jeu éducatif incontournable

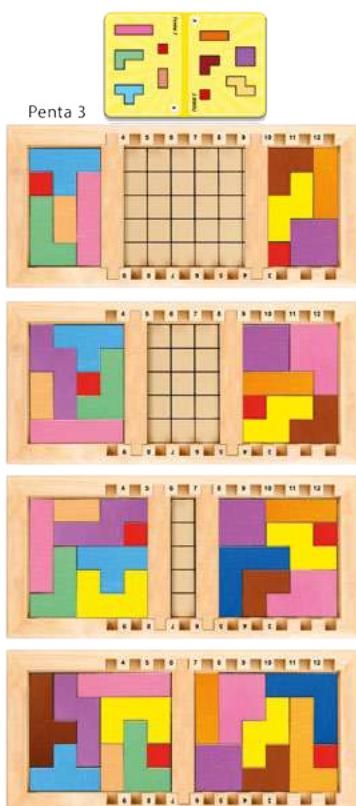


Cœur de cible : premier jeu, enfant, famille
Mécanisme principal : logique, géométrie dans l'espace

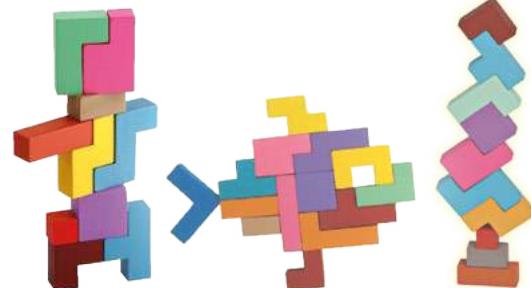


A. & J. Perriolat
Stéphane Escapa

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



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



5+

2-4

15 min



LA CHASSE AUX GIGAMONS

Devenez un véritable Élémage

Cœur de cible : junior et famille

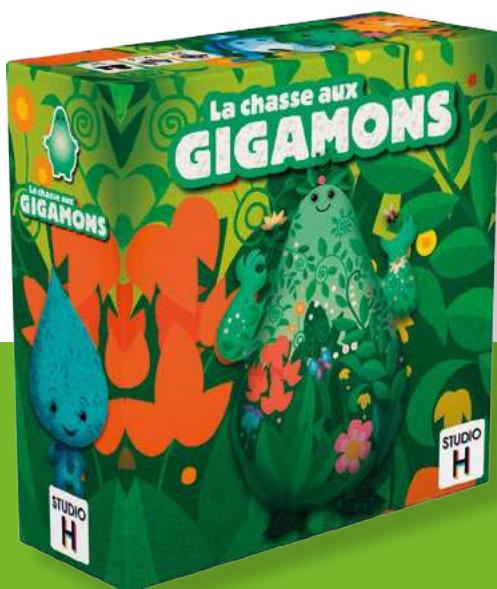
Mécanisme principal : mémorisation, collection



Karim Aouidad & Johann Roussel
Marie-Anne Bonneterre

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'Elémons, vous bénéficiez 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 Élemons, 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 Elémons, la règle du jeu.

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





Explonimo

Découvrons le monde des animaux

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame
Zenagame

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



EXPLODINO

Découvrons le monde des dinosaures

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame
Zenagame

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 présentent 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 à 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



3 701217 620209



EXPLOGEO

Découvrons le monde

Cœur de cible : enfant, famille
Mécanisme principal : devinettes

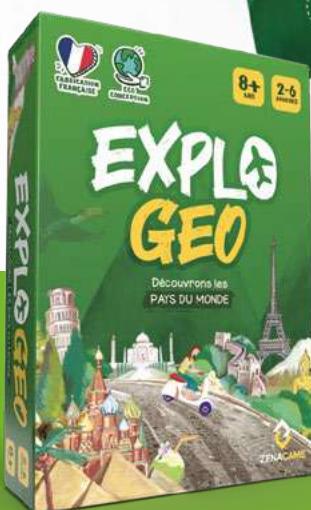


Zenagame
Zenagame

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 à 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 !

TOP

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 enchanter 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'enchanter avant les sorcières, c'est gagné !



Contenu : 6 figurines Apprentis, 4 figurines Sorcières, 5 feux follets (billes), 1 sac en tissu, 1 plateau 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



5-9
ans

1-6

15 min

LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS :

LA JEU DE CARTES

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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+

1-4

5 min



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



5+

1
4

20 min



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 chevonnés, retrousser 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



3 701273 300084

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.



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 L19x 6.5 cm
Colis : par 6



3-7
ans



15 min



VIDEO

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 ?



2

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

1

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



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



3 421272 373819

5+

2
5

15 min



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

2
4

15
min

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 !

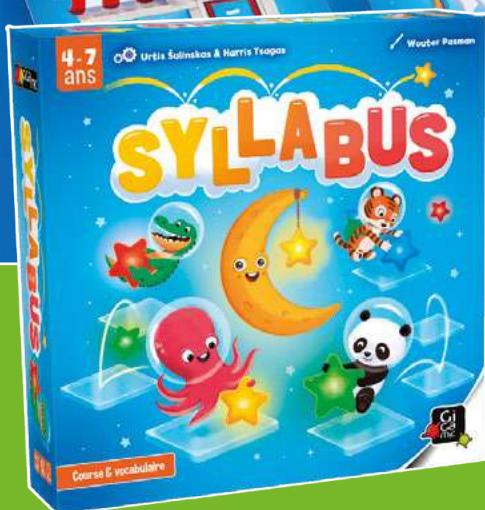
Observe et nomme l'image sur laquelle se trouve ton astronaute

"Dile !"

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+

2-4

20 min



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, reconnaisssez 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 ajoute 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



3 616450 015333

4-7
ans

2-4

10 min

CARAPATE

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

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Cœur de cible : enfants

Mécanisme principal : jeu de course plein de rebondissements



Corentin LEBRAT et Jonathan FAVRE-GODAL
Wouter Pasman



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

1
4

15
min

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



3 421272 196616

4-7
ans

2-4

10 min

TETAKI

Le jeu de dominos qui invente des animaux !

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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 enchanté 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 renaitre l'espoir en un futur meilleur.

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Cœur 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.

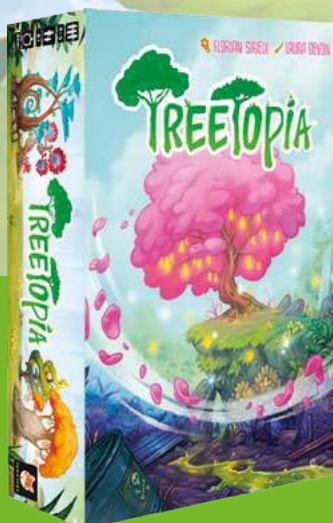
1 Sauvez un arbre en péril en faisant en sorte que sa nécessité soit respectée par les 4 arbres de votre jeu.



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



3 616450 000667

4+

2-4
1-4

15 min

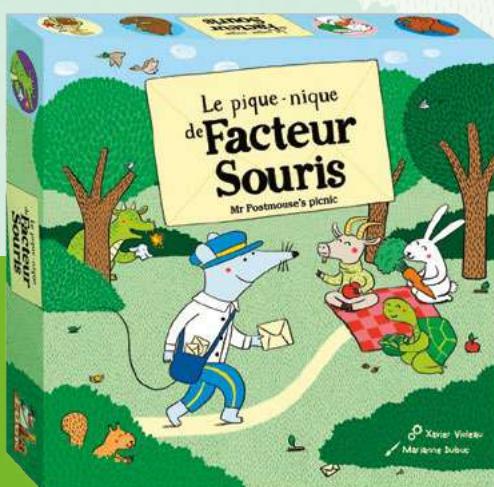
LE PIQUE-NIQUE DE FACTEUR SOURIS

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



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 !

Sutez 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



4+

2-42

20min



VIDEO

GÉNÉRATION MIMES

Cœur de cible : Enfant entre 4 et 10 ans
Mécanisme principal : Jeu de mimes



Zenagame
Zenagame

Génération Mimes, un jeu de société accessible dès 4 ans, ouvre les portes du divertissement aux plus jeunes grâce à ses cartes illustrées, permettant même aux non-lecteurs de participer pleinement. Plus qu'un simple jeu, il s'agit d'un outil éducatif formidable pour enrichir le vocabulaire des enfants tout en s'amusant.

Conçu pour rassembler petits et grands, ce jeu de société est le cadeau idéal pour toutes les occasions, offrant trois niveaux de difficulté adaptés aux débutants comme aux experts en mimes. Chaque partie promet des rires et des moments partagés, notamment grâce aux défis hilarants tels que mimer les yeux fermés ou les mains dans le dos.

Le premier à obtenir 10 cartes gagne la partie ! Génération Mimes est bien plus qu'un jeu, c'est une expérience ludique et intemporelle. Que vous soyez en famille ou entre amis, en quête de rires ou de victoires, ce jeu de mime est la clé pour des moments de pur plaisir.

Laissez-vous emporter par la magie de Génération Mimes et créez des souvenirs inoubliables avec vos proches.



Contenu : 1 boîte, 1 manuel, 110 cartes.

Référence : JZGEN
Boîte : H12,5 x L9,6 x 2,2 cm
Colis : par 12



3 701217618763

4-9
ans

1
6

15 min

ÎLE EN VUE MOUSSAILLONS !

Cœur de cible : enfants

Mécanisme principal : communication, mémoire, observation, coopération



Gerard Ribas
Miguel Ramos

1

Observez tous l'île pendant 5 secondes et retenez le plus de détails possible.

2

Quand c'est votre tour d'avoir la longue-vue, décrivez l'élément et décidez ensemble s'il se trouve sur votre île.

3

Mais gare aux pirates qui tentent de vous empêcher d'arriver à bon port !

Dans les îles des Caraïbes, on entend beaucoup d'histoires de pirates et de trésors cachés...

Lors de votre aventure, observez tous pendant quelques secondes une carte aux trésors et retenez les précieux éléments qu'elle recèle.

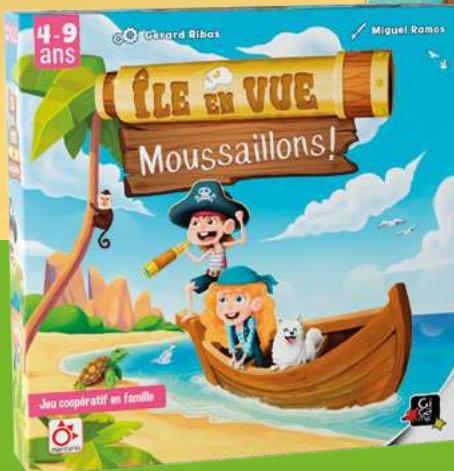
Passez-vous ensuite tour à tour la longue-vue pour décrire ce que vous y voyez, mais attention aux attaques des pirates ! Parmi toutes ces îles une seule cache le butin. Retrouvez-là tous ensemble dans ce jeu de mémoire et de communication.

Que vois-tu, moussaillon ?

Une cascade sur une montagne mon Capitaine !

Hum... Y avait-il une cascade sur la carte au trésor ?

?



Contenu : 1 longue-vue, 20 tuiles Lentille, 30 cartes au trésor recto-verso, 15 cartes Histoires recto-verso, 1 plateau de jeu, 1 canon, 1 dé, 1 bateau en bois, 3 voiles en carton, la règle du jeu.

Référence : JMILE
Boîte : H26,5 x L26,5 x 5 cm
Colis : par 6



3 421272 199914

6+

1

60 min

PUZZLE ODYSSEY : LULA

NOUVEAU

Cœur de cible : Enfants
Mécanisme principal : Puzzle



Gérald Cattiaux
Wouter Pasman

Plonge dans les profondeurs de l'océan pour sauver Lula, la baleine blessée !
Comment vas-tu lui venir en aide ? Qui va t'aider à la soigner ?

A toi de construire ton puzzle en plusieurs étapes, de faire des choix tout au long de l'aventure et de découvrir de nouvelles histoires. Le Puzzle Odyssey « Lula » est un puzzle de 144 pièces réparties dans 18 boîtes, qui évolue grâce à des mini-puzzles à assembler et à imbriquer les uns aux autres.

Dans ce puzzle extraordinaire aux 48 histoires, choisis à chaque étape le tiroir que tu souhaites ouvrir et assemble les pièces pour découvrir la suite de ton histoire illustrée. Grâce à ton aide, Lula a grand espoir de pouvoir renager dans les profondeurs des eaux aux mille merveilles !



Contenu : 339 pièces de puzzle

Référence : GPOLU
Boîte : H31.3 x L28.3 x P6.5 cm
Colis : par 6



3 421276 113213

8+

2-4

30min

INCANTIBUS

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Collection



Cléo & Charles Chevallier
Floriane Madery & Christine Deschamps

Par une nuit sombre, vos balais vous déposent sur le toit d'une tour mystérieuse. À vous d'en explorer les étages munis de vos baguettes et de vous équiper pour vaincre les forces maléfiques retranchées dans ses profondeurs... Ouvrez la boîte-grimoire pour entrer dans l'univers magique d'Incantibus. Pointez avec votre baguette les éléments magiques que vous recherchez ! Grimoires, sorts, potions, monstres... rangez vos trouvailles dans vos malles magiques. Préparez-vous pour l'affrontement final contre les terribles sorciers cachés dans la crypte !



Contenu : 1 boîte-livre magique, 4 plateaux Malle Magique, 4 baguettes magiques, 8 tuiles Salle, 9 jetons Potion, 9 jetons Grimoire, 12 jetons Sorcier, 26 jetons Cachés, 38 jetons Visibles, 6 jetons Spéciaux, 12 cartes Sort, 1 chat-riatide en trois parties, la règle du jeu.

Référence : STINC
Boîte : H29,5 x L29,5 x 6 cm
Colis : par 6



5-8
ans

2
6

10 min

MIROIR MAGIQUE



Cœur de cible : enfants, famille
Mécanisme principal : Observation, Cherche et Trouve, manipulation



Kseniya Kuznetsova
Natalia Tarasova

Quelles merveilles cachent ces drôles d'illustrations ? Un lapin timide ? Un lion majestueux ? Trouvez et révélez ce qui est dessiné grâce à votre miroir magique.

1

OBSERVE TON
ILLUSTRATION À LA
RECHERCHE DE MOITIÉS
D'OBJETS.



3

COLLECTE LA CARTE
CORRESPONDANTE EN
RÉCOMPENSE !



2

RÉVÈLE L'IMAGE
COMPLÈTE À L'AIDE
DU MIROIR.



Contenu : 40 grandes cartes avec une illustration couleur représentant des moitiés d'objets entremêlées, 64 petites cartes avec des objets en noir et blanc, 6 miroirs, la règle du jeu.

Référence : JRMIR
Boîte : H19,5 x L19,5 x 4,5 cm
Colis : par 6



6+

3-6

15 min

DANS LA COUR D'ÉCOLE

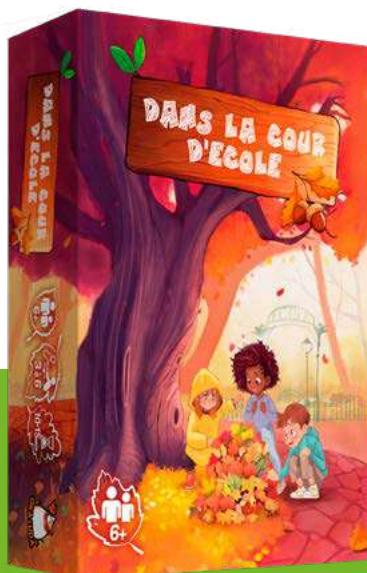


Cœur de cible : FAMILLE
canisme principal : COLLECTION



Nathalie et Rémi Saunier
Julie Machado

C'est la rentrée des classes, l'automne est là et la cour d'école est tapissée de feuilles mortes. Sous les feuilles, de petits jouets ont été perdus avant les vacances d'été. Vous devrez fouiller dans le tas de feuilles pour retrouver les jouets perdus et réaliser la meilleure collection. A votre tour, vous pourrez retourner 3 cartes feuilles et découvrir ce qui s'y cache. Vous pourrez en garder une mais vous devrez aussi en donner une à un autre joueur, avant de remettre la troisième sous le tas de feuilles. Votre identité secrète sera révélé à la fin de la partie. Incarnez l'un des huit personnages de la cour d'école tout en cachant votre identité pour marquer plus d'étoiles que les autres !



Contenu : 110 cartes et 1 feuillet de règle.

Référence : OKDAN
Boîte : H15,3 x L10,8 x 3,5 cm
Colis : par 6



8+

2-5

15 min

Bango



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Stop ou Encore, Collection



Paco Yanez
Ulric

«Marquez un maximum de points en créant jusqu'à trois suites de cartes devant vous. Révélez des cartes une à une pour compléter votre main... Mais arrêtez-vous au bon moment pour ne pas provoquer d'explosion. Débarrassez-vous des cartes encombrantes avant de poser vos suites pour éviter les malus !

À la fin de la partie, vous marquerez des points en fonction de la longueur de vos suites et de la couleur la plus représentée dans chacune d'elles.»



Contenu : 1 livret de règles, 88 cartes de couleur,
11 cartes noires

Référence : FUBAN
Boîte : 15,3 x 10,8 x 3,5 cm
Colis : par 6



5-9
ans

1-5

20min

ARCHEO

Fouilles et coopération

Cœur de cible : Enfants
Mécanisme principal : Fouille et collection

NOUVEAU



Thomas Favrelière et Adrien Pétron
Maia Zeidan

Coopérez pour découvrir les vestiges du passé avec votre pelle-ventouse. Creusez sur 4 niveaux, reconstituez vos découvertes et tentez d'obtenir 10 étoiles. Mais attention, débarrassez-vous de vos cailloux avant qu'ils ne cassent votre pelle. A vos pelles, prêts ? Fouillez !



Contenu : 1 terrain de fouilles, 50 tuiles Terrain, 4 tuiles Découverte, 5 plateaux Fossile, une pelle ventouse, 3 œufs en bois, 1 jeton hexagonal, 5 jetons Brouette, 11 cartes, la règle du jeu

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



3 421276 130715

4-7
ans

2-5

15 min

ZIM ZAM ZOUM

Un jeu de mémoire et de prise de risque dès 4 ans !



Cœur de cible : Enfant, famille

Mécanisme principal : stop ou encore, mémoire



Maldòn
Sonja Müller

Zim, l'écureuil, Zam, le raton laveur, et Zoum, le cacatoès, sont de sortie pour une grande partie de cache-cache... et ils t'invitent à les retrouver !

Dans Zim Zam Zoum, chaque tour est une petite aventure : lance le dé, découvre quel animal tu dois chercher et retourne les cartes une à une pour les trouver. Mais attention : si l'animal du dé n'est pas sur la carte, c'est perdu ! Sauras-tu t'arrêter au bon moment ou tenteras-tu ta chance encore un peu ?

Ce jeu d'observation et de mémoire est idéal pour jouer en famille, il offre une belle première expérience de prise de décision pour les enfants. Les parties sont rapides, dynamiques, et bourrées de suspense... pile ce qu'il faut pour garder leur attention.



Lance le dé...
et retourne les bonnes cartes.



Tu continues ou tu arrêtes ?
Récupère le plus de cartes
pour gagner !

Contenu : 40 cartes épaisses (56x87mm), 1 dé en bois, la règle du jeu.

Référence : AMJZI
Boîte : H12,5 x L9,5 x 3,2 cm
Colis : par 6



3 421277 136815

7+

2-6

20min

DIFFERENCE ASTERIX



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Observation des différences

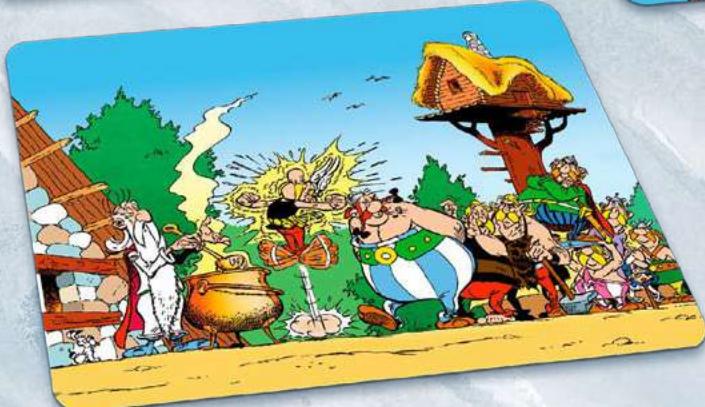
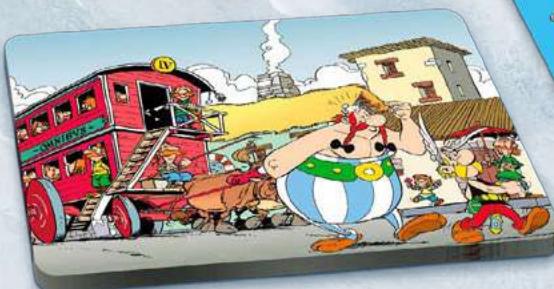
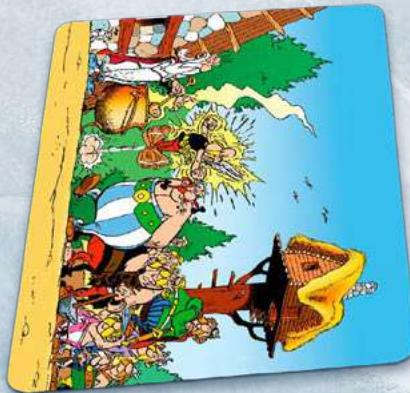


Christophe Boelinger



Cherchez l'erreur...

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 perspicaces que vos adversaires ?



Contenu : 50 cartes recto-verso (88x127 mm),
règle du jeu, boîte biseau.

Référence : GBDIA
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



6+

2-4

15 min

CARTÉTOILE



Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : Construction de tableau, pose de cartes, prise de risque

Émilie et Jérôme Soleil
Michel Verdu

Jeu de placement accessible. Rebondissement grâce aux cartes spéciales. Interactions entre les joueurs (attention à ce que vous laissez à la personne à gauche!)



Contenu : 69 cartes (87x56mm), 55 jetons Pièce, la règle du jeu.

Référence : SCBCAR
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



6+

2-6

15 min

MEMOZISTOIRE



Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : créer une histoire



Romain Gavache
J.J / Désirée Dupont

MEMOZISTOIRE est un jeu alliant mémoire et créativité. Le but ? Créer une histoire en ajoutant, chacun son tour, des personnages, objets, lieux et actions. Le défi, est de mémoriser tous les éléments dans l'ordre. Le premier joueur à se tromper ramasse les cartes en jeu. Celui qui à le moins de cartes à la fin gagne la partie.



Contenu : 190 cartes, règles du jeu.

Référence : JMEMO
Boîte : H13.5 x L9.6 x P4 cm
Colis : par 6



7+

2-8

20min

KEBLO

JUSQU'À LA MORSURE !

Cœur de cible : tout public, ado adulte
 Mécanisme principal : Mémoire, coopération, compter

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1



Lena & Günter Burkhardt
 Rolf (ARVi) Vogt

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 ?

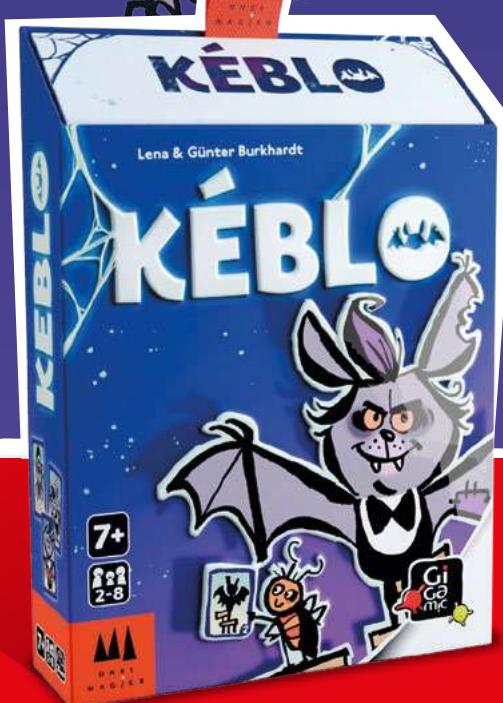
**Ensemble comptez jusqu'à 20,
 en donnant un nombre
 chacun votre tour.**

Facile ?

**À chaque manche,
 ajoutez une nouvelle
 contrainte !**

**Inversez des nombres,
 remplacez-les par
 un geste ou un mot...
 sans vous tromper !**

**Réussirez-vous ensemble
 à relever tous les défis
 sans faux pas ?**



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

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



8+

2-6

20min

POKER DES CAFARDS

Un jeu contre le cafard !



Cœur de cible : famille, ado
Mécanisme principal : bluff



Jacques Zeimet
Rolf (ARVi) Vogt



Débarrassez-vous de vos vilaines bestioles en les refilant 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, 1 jeton.

Référence : DRBPOK
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



3 421277 830911

6+

2-6

20min

SALADE DE CAFARDS

Légumes à volonté !

Cœur de cible : tout public, ado/adultes
Mécanisme principal : défausse, triche et actions spéciales

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

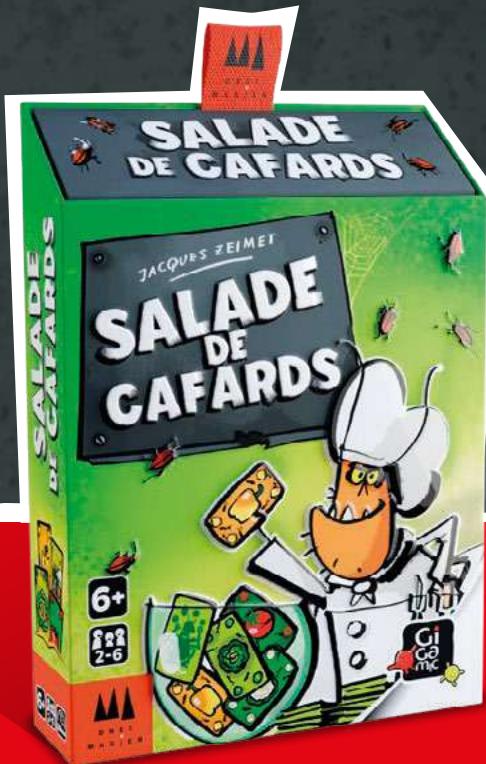


Jacques Zeimet
Rolf (ARVi) Vogt



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 !

Bon Appétit !



Contenu : 112 cartes Légumes (42x80mm),
16 cartes Légumes Tabous (42x80mm),
règle du jeu.

Référence : DRBSAL
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



3 421277 831017

7+

3-5

25 min

MITO

Permis de tricher

Cœur de cible : tout public, ado/adultes
 Mécanisme principal : défausse, triche et actions spéciales



Emely & Lukas Brand
 Rolf (ARVi) Vogt

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

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.
 Un jeu d'ambiance complètement « mitique » !



Contenu : 72 cartes (56x87mm), 1 jeton Gardienne Punaise, la règle du jeu.

Référence : DRBMIT
 Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
 Colis : par 6



10+

2-4
1020
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



8+

1-6

10 min



DÉTRAK

Le hasard ne fera pas les bons choix à votre place

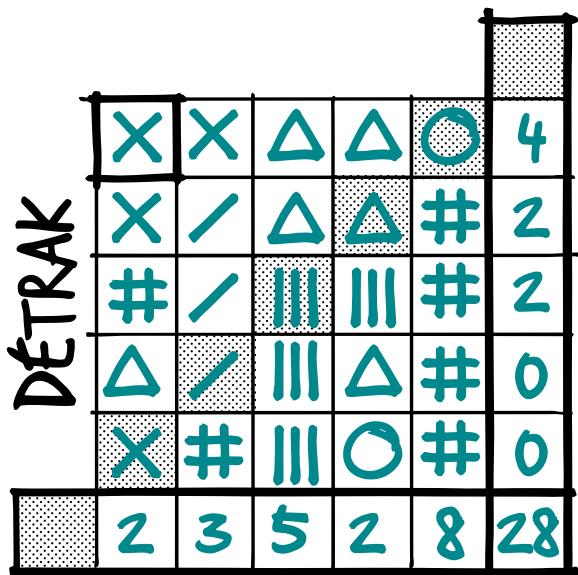


Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : roll & write



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.

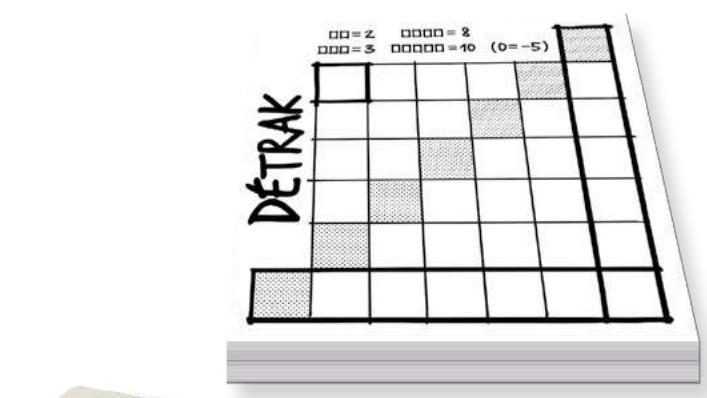


□□ 2 symboles identiques adjacents rapportent **2 points**.

□□□ 3 symboles identiques adjacents rapportent **3 points**.

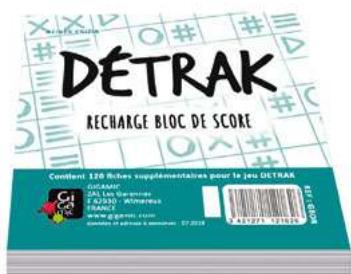
□□□□ 4 symboles identiques adjacents rapportent **8 points**.

□□□□□ 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+

2-8

20min

SIMILO : Harry Potter

Trouvez le personnage secret !

Cœur de cible : tout public, famille

Mécanisme principal : déduction, coopération

TOP

Éligible au Carrousel



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Naïade

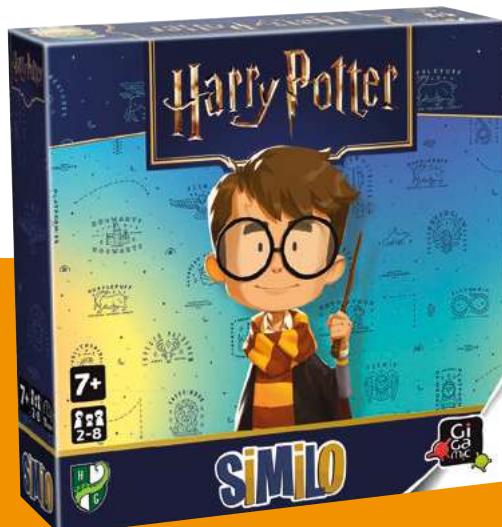


Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

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 : 39 cartes, la règle du jeu.

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



WIZARDING WORLD of character names and related
Indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™WB. Publishing Rights © JKR. (3-4)



7+

2-8

10 min



SiMilo

Trouvez le personnage secret !



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



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Naïade



Similo ANIMAUX

Référence : HSAN
Colis : par 6



3 421272 8288715

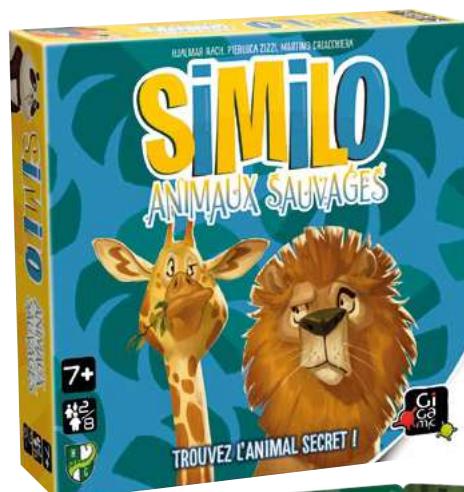
Choisissez ou combinez les 7 univers de la gamme *Similo* : Contes, Mythes, Histoire, Animaux et Animaux sauvages !

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



3 421272 8288814



Similo MONSTRES

Référence : HSMO



3 421272 833917

TOP**Similo CONTES**

Référence : HSCO

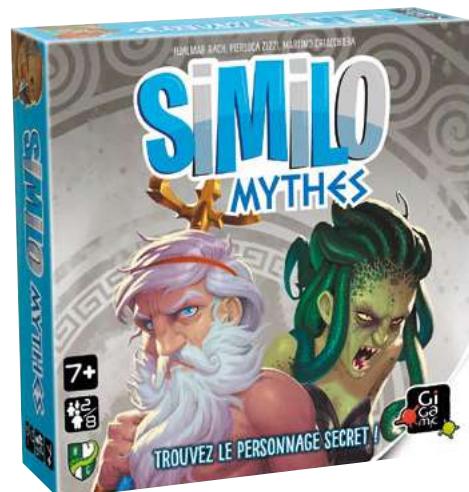
UN PERSONNAGE *SECRET* à trouverExemple : *Le petit Chaperon rouge*

D'AUTRES PERSONNAGES SERVENT D'*INDICES*, POUR MARQUER DES *SIMILITUTES*...
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'ÉLIMENEZ, 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



7+

2
815
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

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



3 421272 890811

7+

2-8

10 min

SIMILO : Jurassic World

Trouvez le dinosaure secret !

Cœur de cible : tout public, famille

Mécanisme principal : déduction, coopération



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Naïade



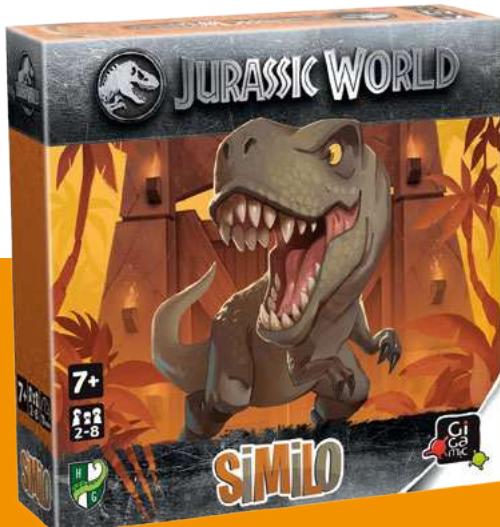
JURASSIC WORLD

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 : 37 cartes, la règle du jeu.

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



7+

2-8

10 min

SIMILO ANIMAUX AQUATIQUES

Trouvez le personnage secret !

Cœur de cible : tout public, famille

Mécanisme principal : déduction, coopération



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera
Naïade

Similo Animaux Aquatiques est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver l'animal secret du Narrateur à l'aide d'autres animaux. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le Narrateur essaye de vous indiquer. Est-ce un poisson ou mammifère ? Un carnivore ? Un animal de grande taille ? Autant de questions que vous devrez vous poser pour remporter tous ensemble la victoire !



Contenu : 35 cartes, la règle du jeu.

Référence : HSAA
Boîte : H11 x L11 x 3,2 cm
Colis : par 6



3 421277 831710

6+

2-6

10 min



TEXTO

Le bon mot, illico-presto !

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



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.



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



8+

2-6

10 min

Treo Games Designer
Zongoh

TEXTO 2.0

Plus de thèmes pour plus de fun !

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

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



BOHNAZNA

Qui sème le Haricot, récolte la Thune

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : négociation, collection, gestion de main



Uwe Rosenberg
Björn Pertoft

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, boite biseau.

Référence : AMBBOHN
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



10+

3-5

30 min



CARRO COMBO

Ne restez pas sur le carreau !

Éligible au
Carrousel

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 triez 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



3 421272 422913

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 : AMBDEU
Boîte : H16x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 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.

Référence : AMBGANG
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
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

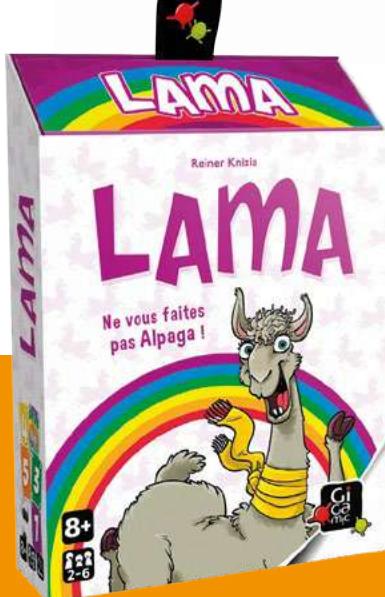
Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

TOP

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.

Référence : AMBLAMA
 Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
 Collis : par 6



8+

2-6

20 min



LAMA :

Le jeu de dés

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

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1



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 !



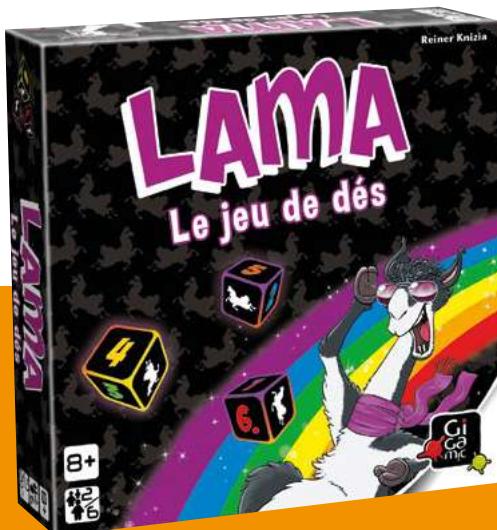
1 Lancez les 3 dés pour éliminer vos cartes.

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 P3.3 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 : H16 x L11.5 x 3.3cm
 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

1



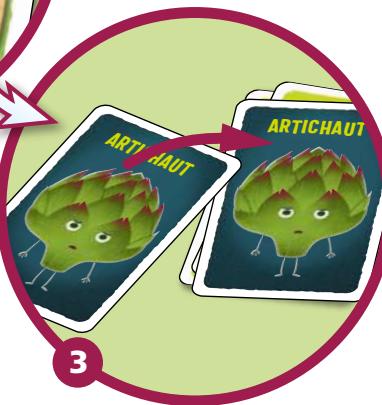
Utilisez leurs actions...

2



...et débarrassez-vous des artichauts !

3



Contenu : 100 Cartes dont 40 artichauts et 6 de chaque Légume : betterave, brocoli, carotte, maïs, aubergine, Rhubarbe, Oignons, Petits pois, Poivron, Pomme de terre; la règle du jeu.

Référence : AMBART
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
Colis : par 6



3 421277 306812

8+

2-10

45 min

6 QUI PREND !

Gare aux vacheries !

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

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

TOP


 Wolfgang Kramer
 Franz Vohwinkel

Dans ce jeu de défaisse 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 énormeuhhh !



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.



Contenu : 104 cartes, la règle du jeu.

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



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



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 : H13.1x L13.1 x P4cm
Colis : par 6



10+

2
1045
min

6 QUI PREND ! ANNIVERSAIRE

Édition spéciale 30 ans !

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.**



**Dévoilez-la
tous ensemble.**



**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



8+

2-2
3-10

30min



SABOTEUR

Une véritable pépite !

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : rôles secrets, exploration

Frederic Moyersoen
Alexander Jung

TOP

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

Une véritable pépite !

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 suspens reste entier jusqu'au dénouement !

1 Piochez un rôle secret,
soit Mineur, soit Saboteur



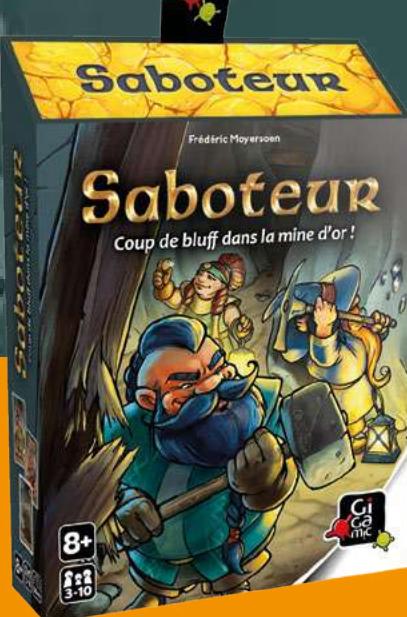
2 Construisez
des tunnels !



3 Sabotez la progression
des autres...



4 ...pour remporter
des pépites d'or !



Contenu : 110 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMBSABO
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
Colis : par 6

3 421277 803014

8+

1-2

30 min



SABOTEUR : LE DUEL

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

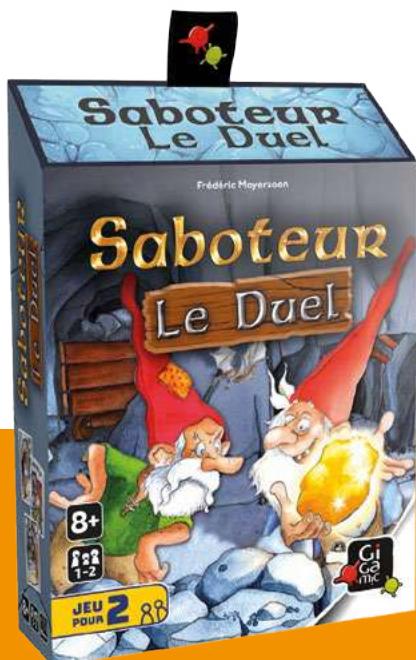
Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

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.

Référence : AMBSLD
 Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
 Colis : par 6



8+

2-12

30min



SABOTEUR : Les mineurs contre-attaquent

Fourberies dans les galeries...



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 !

1

Piochez un rôle secret : Mineur, Saboteur ou un des nouveaux rôles encore plus fourbes !



2

Utilisez vos cartes Action et Chemin pour favoriser votre équipe...



3

Ou ne profiter qu'à vous-même...
Et remporter le plus d'or possible !



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 : H13.1 x L13.1 x P4.2cm
Colis : par 6



3 421272 122028

8+

2
1245
min

SABOTEUR ANNIVERSAIRE

Édition spéciale 20 ans !

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 !

1 **Construisez des tunnels.**

2 **Sabotez la progression des autres joueurs.**

3 **Trouvez l'or.**

Saboteur
Édition spéciale 20 ans

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

3 421272 888214

10+



20 min



KONTOUR

1 concept, 15 traits, 30 secondes

Cœur de cible : ambiance
Mécanisme principal : dessin minimalisté

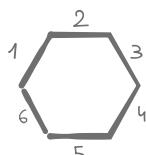
Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1



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.

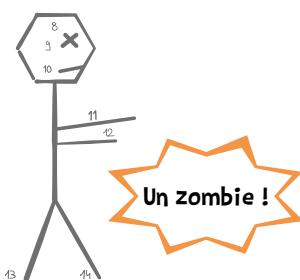


Un ballon ?

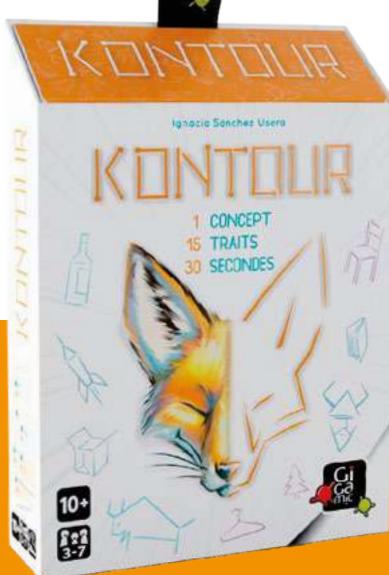
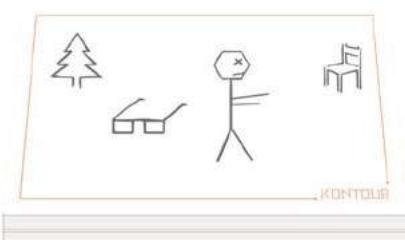


Un panneau ?

Une sucette ?



Un zombie !



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

Référence : GBKO
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



7+

3-8

30 min



VIDEO

PAPAYOO

Un jeu qui a de drôles d'atouts !

Cœur de cible : famille, adulte

Mécanisme principal : jeu de plis

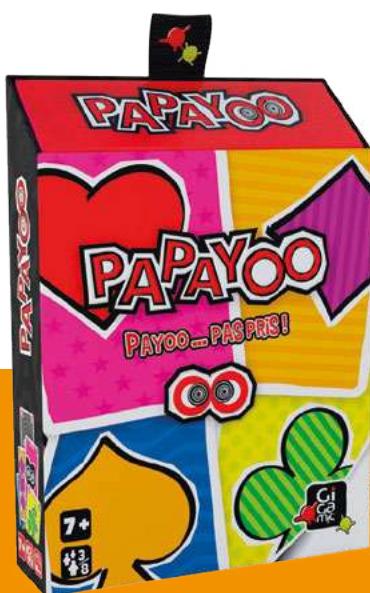


GB Team

TOP

Éligible au Carrousel

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.

Référence : GBPA
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



3 421276 805415

8+

2-10

30 min



PANIC LAB

Panique au labo !

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

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1



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.

Référence : GBPL
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
Colis : par 6



8+

3-10

20min

YOGI

Le jeu tordant des poses tordues !

Cœur de cible : tout public, ado/adultes

Mécanisme principal : gages à élimination



Bez Shahriari
STIVO

NOUVEAU

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

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», ou encore «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.

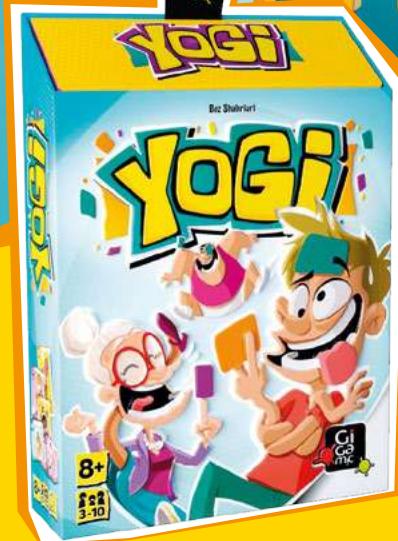
À la fin il n'en restera qu'un !



1 Pioche une carte

2 Suis les indications qui s'ajoutent à celles de tes autres cartes

3 Si tu perds le contrôle, tu es éliminé !



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

Référence : GBYO
Boîte : H16 x L11.5 x P3.3 cm
Colis : par 6



8+

2-6

15 min



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

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

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 !



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

Référence : JBQW
 Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
 Colis : par 6

3 421277 806213

8+

2-5

15 min



QWIXX

Génialement simple, simplement génial !

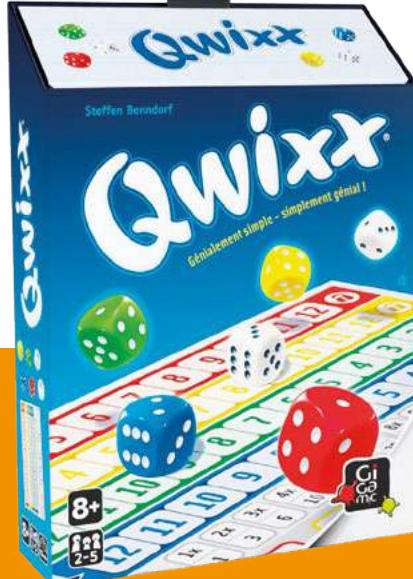
Cœur de cible : tout public, ado/adulte
 Mécanisme principal : roll & write



Steffen Benndorf
 Oliver & Sandra Freudenreich

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

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 !



8+

2-6

20 min



SALADE 2 POINTS

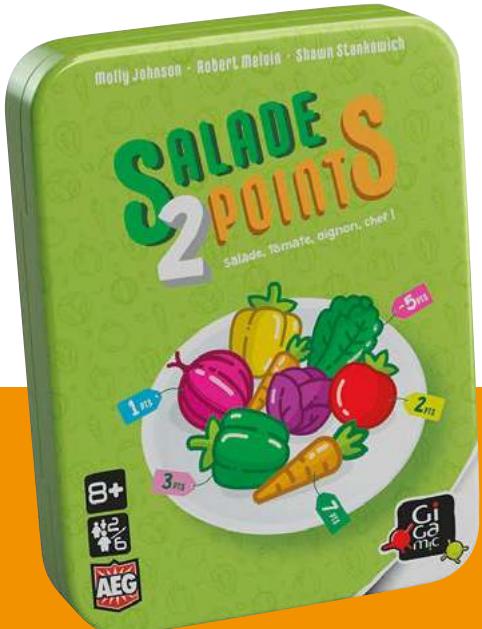
Salade, tomate, oignons chef !

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





SET

La preuve par trois

Cœur de cible : ado/adulte

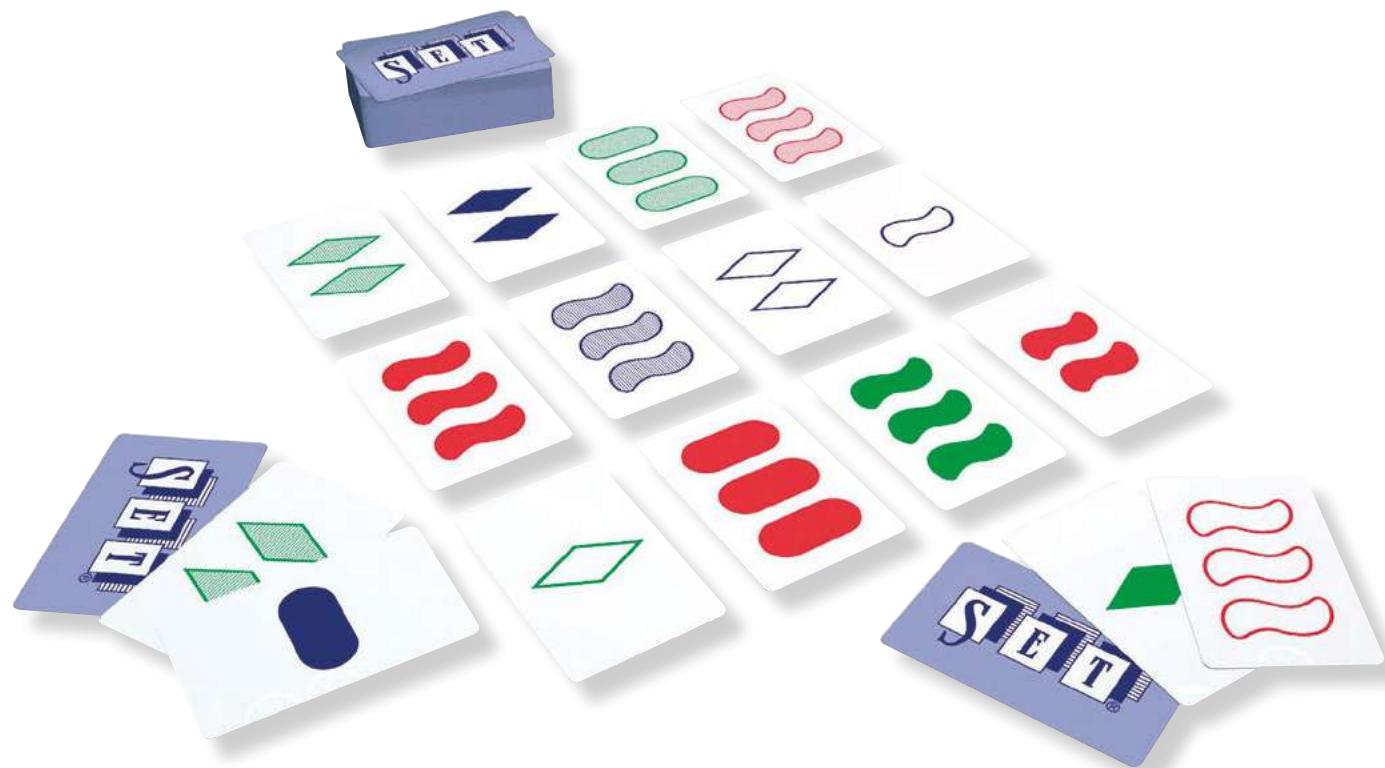
Mécanisme principal : observation, rapidité



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.

Référence : JBSET
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
Colis : par 6



8+

2-2
1-7

45 min

LES 5 ROIS

La révolution du *Rami*

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

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1



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.

Référence : JSBRO
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



8+

2-6

20min

HILO

Vous aurez sans cesse envie d'y rejouer !

TOP

Cœur de cible : tout public
 Mécanisme principal : prise de risque, gestion de cartes



Eilif Svensson & Knut Strømfors

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

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.

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



- 2 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



8+

2-5

20 min



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.



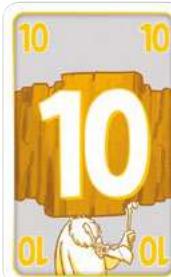
Alex



Chloé



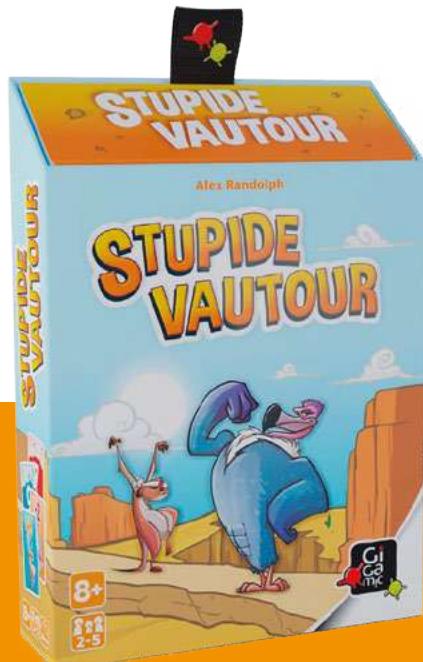
Camille



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.

Référence : AMBSTRU
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3cm
Colis : par 6



8+

2-8

30min

LOBO 77

Qui va trinquer ?

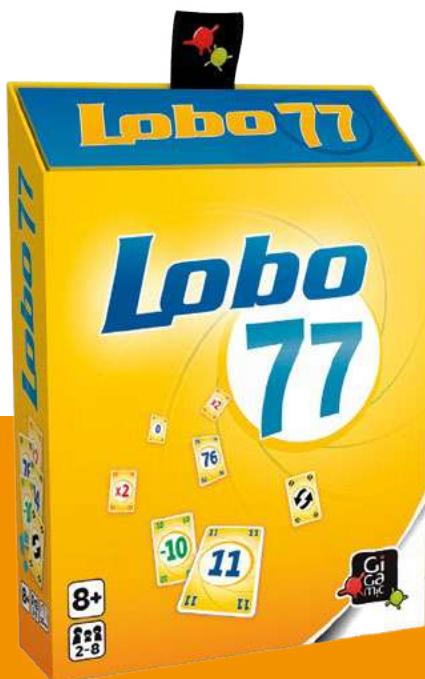
Cœur de cible : tout public, ado/adulte
 Mécanisme principal : calcul mental, gestion de main

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1



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
 Collis : par 6



8+

2-5

30 min



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

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 1

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 perdez 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



3 421272 109517

8+

2-3
620
min

CANARDAGE

Il ne peut en rester coin !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : gestion de main, survie

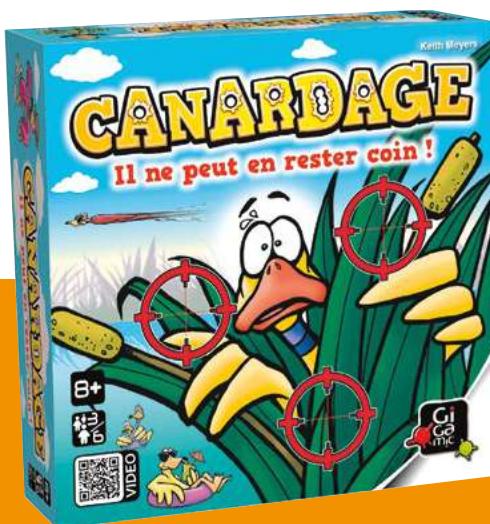
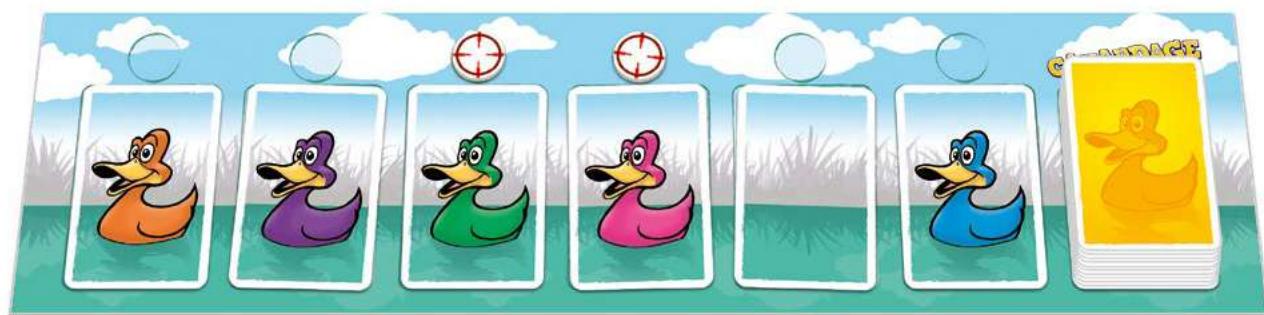
Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1



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'abri 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



3 421271 413516

6+

2-8

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.

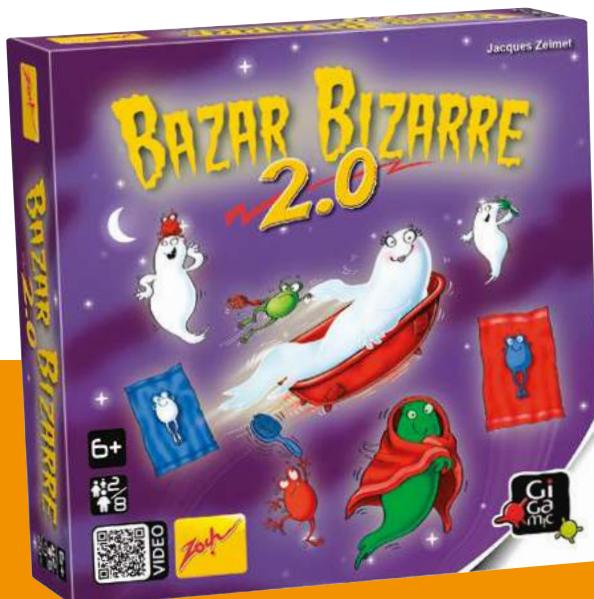
Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !



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 !

Bazar Bizarre + Bazar Bizarre 2.0 = 3 jeux



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



3 421272 106028

6+

2
815
20 min

BAZAR BIZARRE

Réserve aux joueurs vifs comme l'éclair

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet
Gabriela Silveira

TOP

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

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 « bizarrie » 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 :



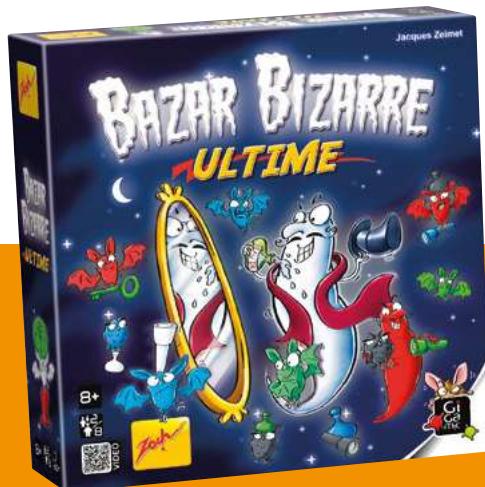
Si, sur la carte, apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !



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 !



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



10+

4-20

30 min



MEUHTE

Ne faites pas vache à part !

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

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 2



Dan Penn & Rich Coombes

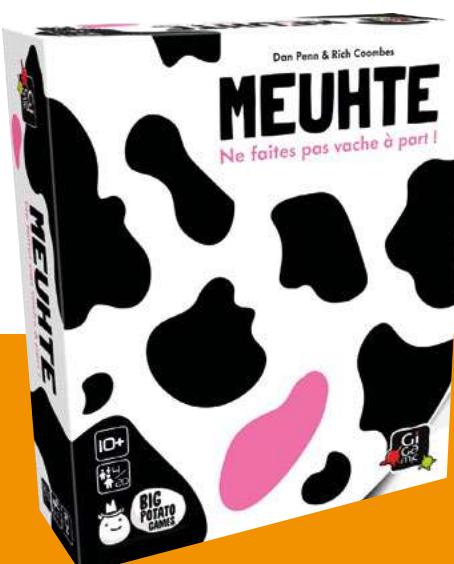
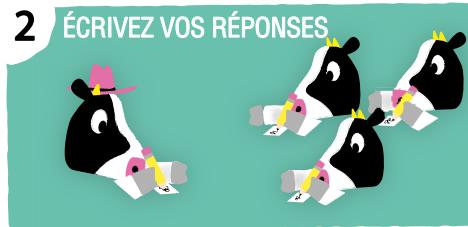
Tous les joueurs, y compris vous, répondent secrètement à la question. Si votre réponse fait partie de la majorité, vous remportez un point vache.

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



10+

3-12

15-20 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 : GFCA
 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

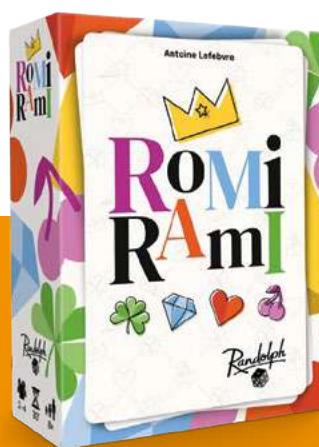


Cœur de cible : prise de risques, Rami, collection
Mécanisme principal : Tout public



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



8+

2-6

20 min



WAZABI

Un jeu qui arrache !

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

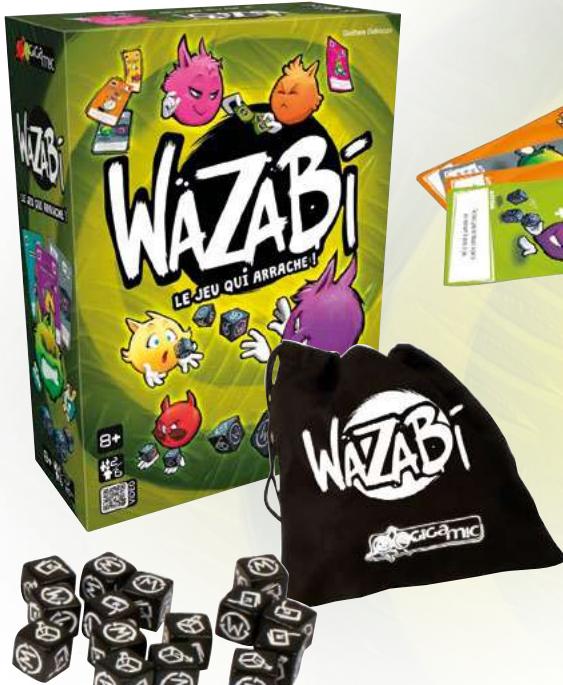


Guilhem Debricon
Jonathan Aucomte

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 6.9 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+

3-8

30 min

PRIVACY NO LIMIT ?!

Tout avouer... sans rien dévoiler !

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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 ?!



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
1030
min

BLUFFER

Souriez, vous êtes bluffés !

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

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2



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



3 421272 826612



JOKES DE PAPA

Tu ris : tu perds !



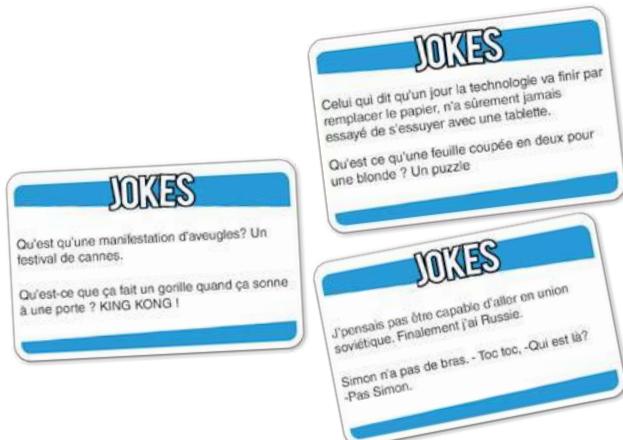
Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : gages et blagues



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 ! »

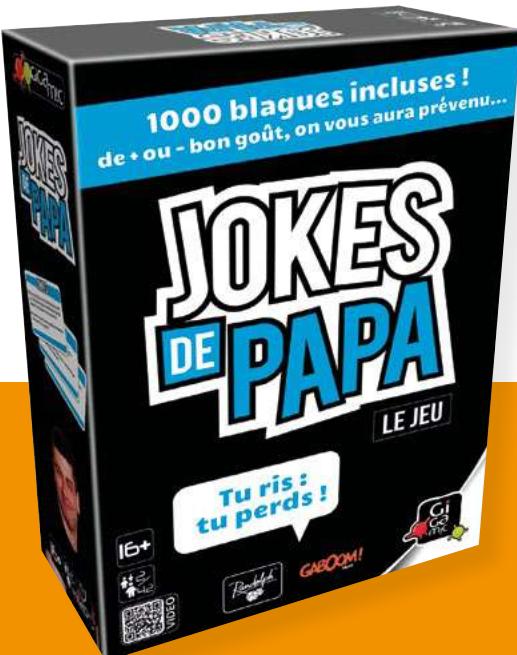
Attention ce jeu contient une bonne dose d'humour noir, gras, salé et sucré. Vous avez aimé les vidéos ? Vous allez adorer le jeu !



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



8+



20 min



PICKOMINO

Tirez les vers du dé !

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

TOP

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1Reiner 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+

2

10 min



KLASK

L'attraction magnétique

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

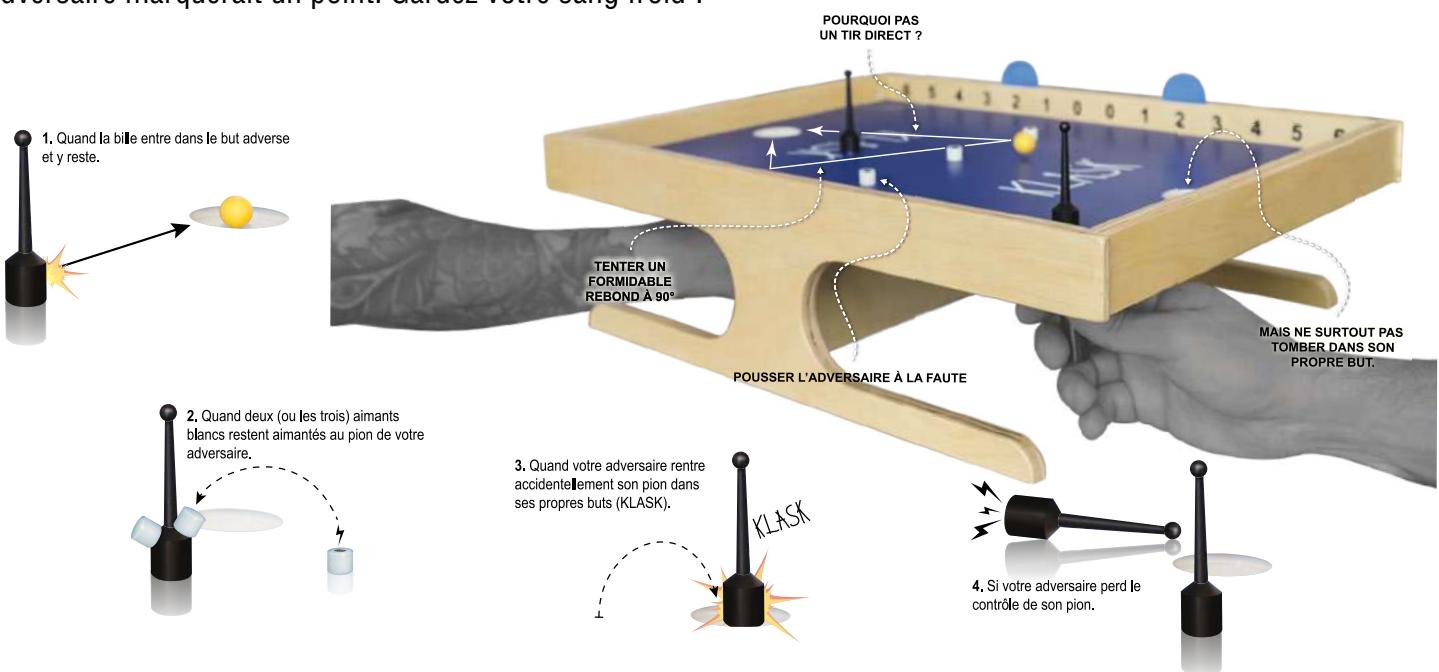


Mikkel Bertelsen

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 !



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





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

Rassembliez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. Rejoignez le tournage d'une émission de téléréalité. 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 cocaces, 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 TÉLÉRÉALITÉ.
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 ?**

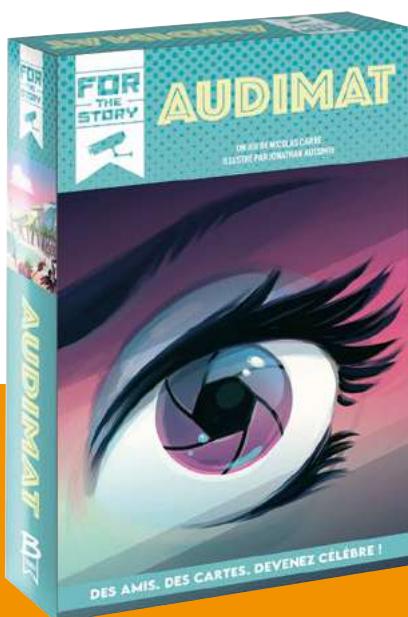


En quelques tours de jeu, vous aurez raconté le quotidien des candidats jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un en jeu : le vainqueur !

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



QUEEN



Contenu : 80 cartes, la règle du jeu.

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





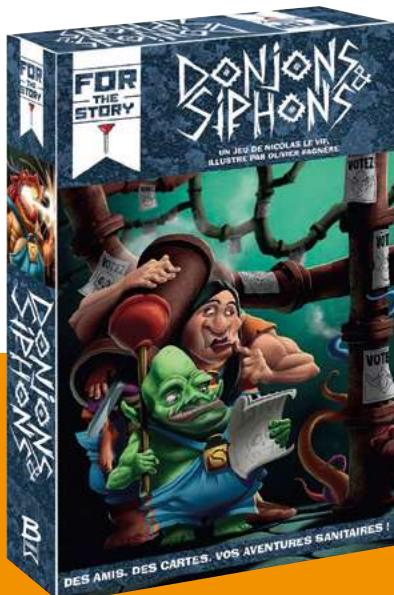
FOR THE STORY : DONJONS & SIPHONS

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





FOR THE STORY : LE CASSE DE TROP

Des amis, des cartes, votre équipe de choc !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : narration partagée

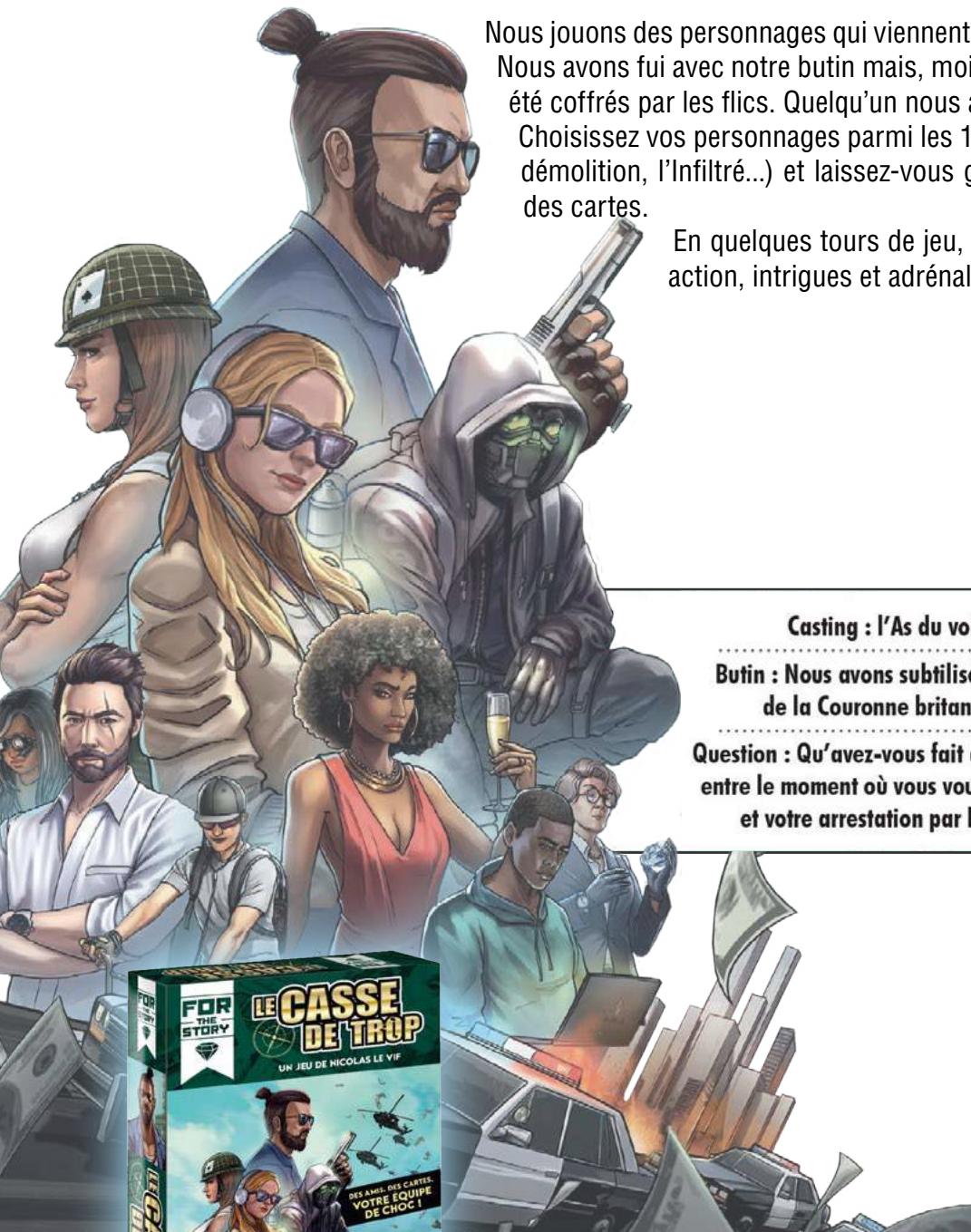


Nicolas Le Vif
The Creation Studio

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'Expert 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 etadrénaline !



Casting : l'As du volant

Butin : Nous avons subtilisé les joyaux 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





FOR THE STORY : POUR LA REINE

Des amis, des cartes... vos histoires !

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 rempli d'amour et d'héroïsme, mais aussi de trahisons et de doutes !

Dans cette boîte, vous trouverez :

- Dans cette boîte, vous trouverez :

 - Des instructions claires pour débuter 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 défendrez-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+



30min

SUR LA ROUTE

For the story



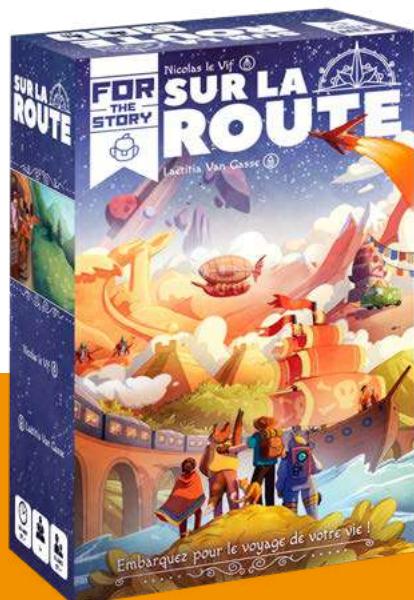
Cœur de cible : Clients de Pour la Reine
Mécanisme principal : jeux narratifs



Nicolas le Vif
Laëtitia Van Gasse

Notre groupe embarque à bord d'un véhicule vers la destination de nos rêves. Des préparatifs à la destination finale, nous ferons connaissance tout en faisant des rencontres étonnantes au fil des étapes qui jalonnent notre parcours. Certains d'entre nous pourraient bien nous faire des révélations étonnantes à leur sujet en cours de route. Le jeu se déroule de la manière suivante : en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, nous piochons à tour de rôle une carte et en lisons le texte à voix haute. Nous en réalisons les instructions, puis nous la défaussons. Ensuite, libre à nous de décider si nous progressons vers la destination en avançant le pion représentant notre véhicule.

La progression de celui-ci indique l'avancée de notre trajet et le paquet dans lequel piocher. La partie s'achèvera lorsqu'il atteindra la case Fin du voyage. Quand ceci arrivera, nous lirons la carte correspondante pour conclure notre récit.



Contenu : 120 cartes (70x120) et 1 jeton

Référence : RESUR
Boîte : H18x L12,5 x 5,7 cm
Colis : par 6



10+

3-8

20min



SECRET IDENTITY - Nouvelle version

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



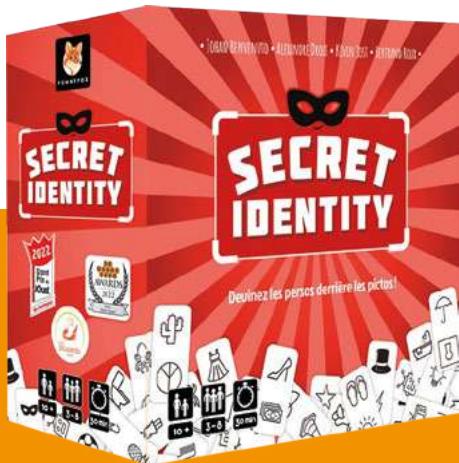
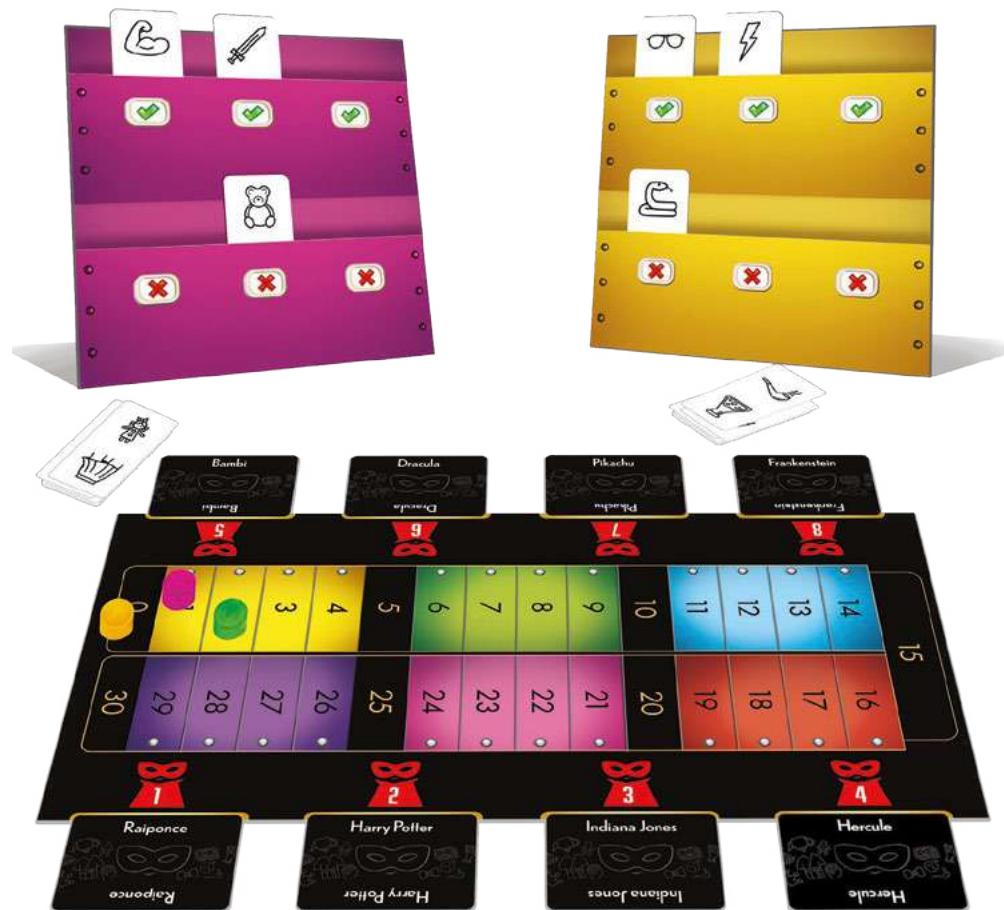
Johan Benvenuto, Alexandre Droit,
Bertrand Roux et Kévin Jost



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





MONIQUE

« J'veis 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 !



16+



20 min

BERNARD

J'vois pas qui c'est !

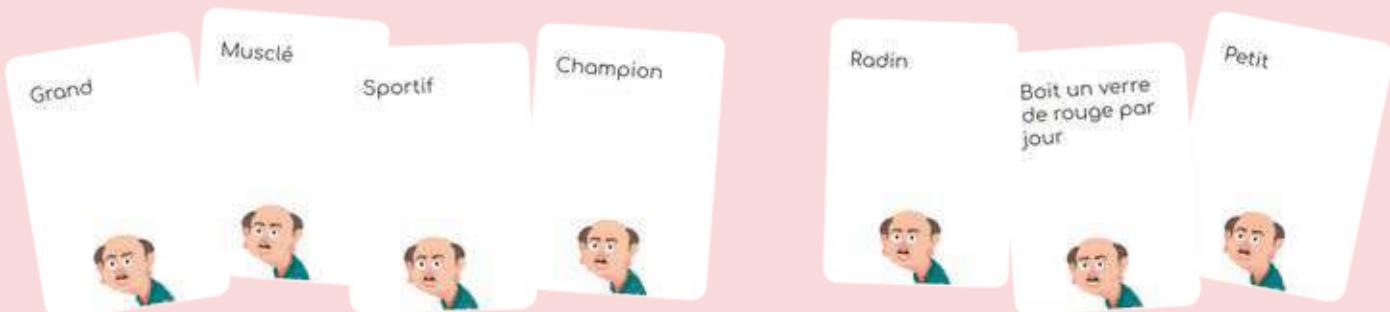
Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Ambiance, Transgressif

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2



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. »

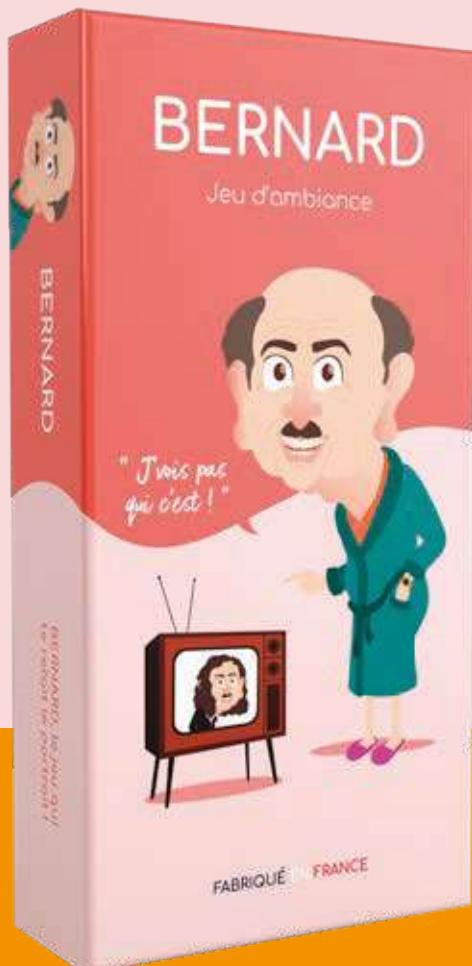
« J'vois pas ... qui c'est ? »

« 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

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2



Valentin Daubresse, Tancrède Lecasble, Romain Gavache
Bakakou

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



3 760345 040037

8+

3-42

20min

MONIQUE EN IMAGES



Cœur de cible : famille/amis
Mécanisme principal : association de cartes



Valentin Daubresse / Tancrède Lecasble / Romain Gavache
Marine Lorente & Vincent Delafontaine



Monique rentre de voyage avec pleins de beaux souvenirs et des centaines d'images !
On joue chacun son tour en passant des cartes images en les reliant par un lien logique, drôle, ou complètement absurde. Le premier joueur à n'avoir plus de cartes gagne la partie.



*"J'vois toujours
pas le rapport !"*



Contenu : 190 cartes (63x88mm), règles du jeu.

Référence : JMONI
Boîte : H13.5 x L9.6 x P4 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

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

Ken Fisher

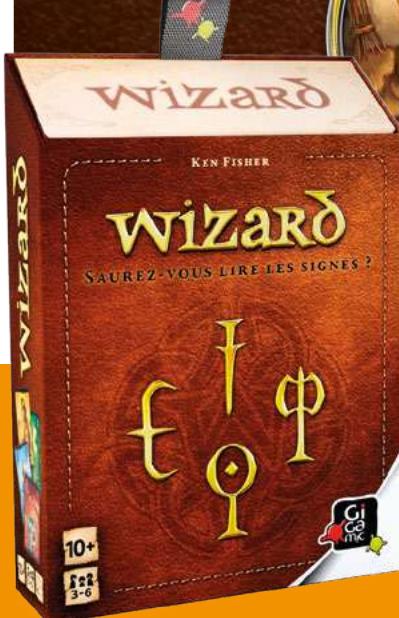
Franz Vohwinkel

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.



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 : AMBWIZ
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



3 421277 807517

12+

4
815
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.

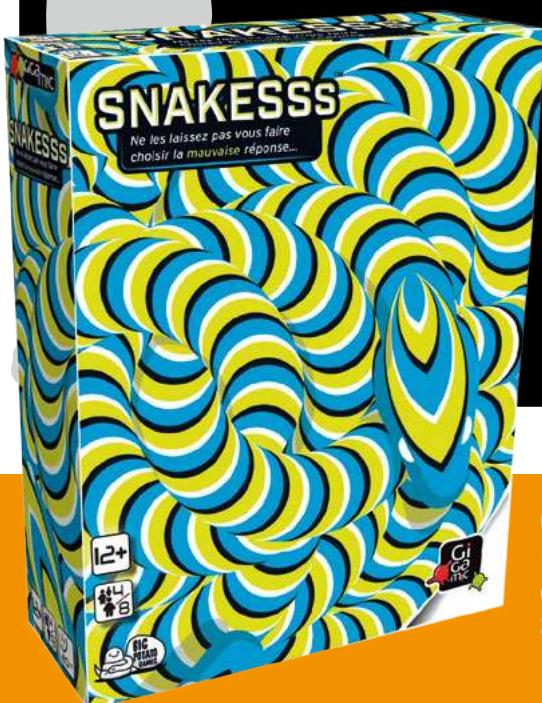
- ② Les joueurs ont 2mn pour débattre de la bonne réponse mais les serpents tentent de les influencer pour qu'ils se trompent.



* 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



18+

3-8

30 min



LE TRAQUENARD

Le jeu à boire

Cœur de cible : adulte

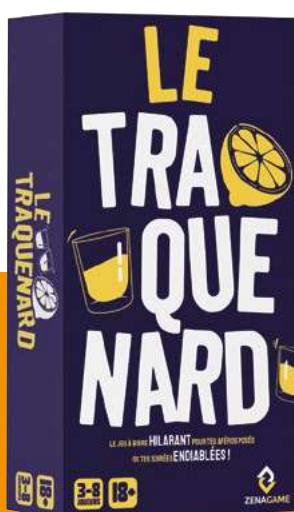
Mécanisme principal : challenge, défis



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

2



VIDEO

DIMOI: Edition Amis

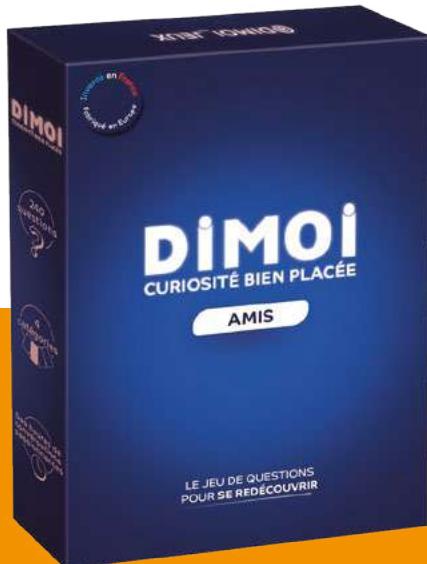
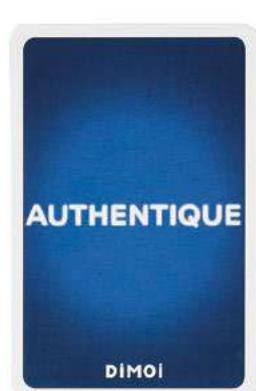
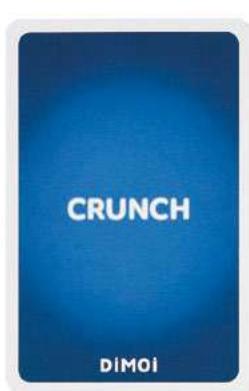
Curiosité bien placée

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



3 770017 095012

16+

30 min

2



DIMOI: Edition Couples

Valider par des centaines de couples !

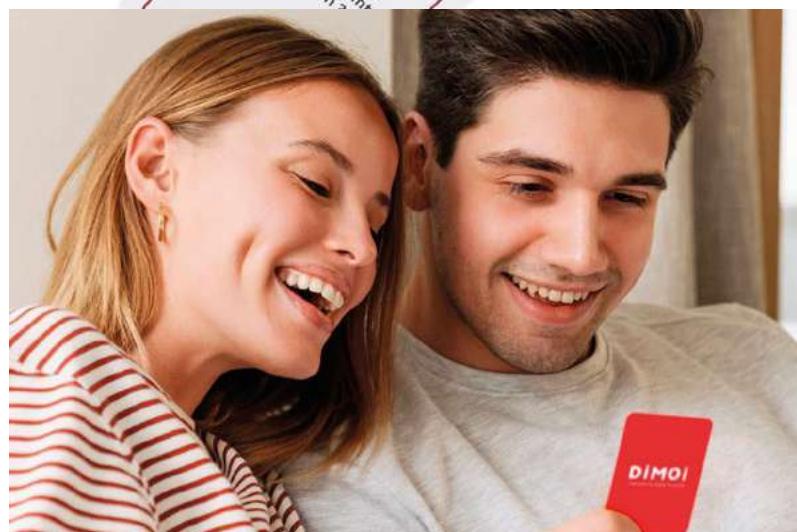
Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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



Tailemi Sas
Tailemi 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

2



VIDEO

DIMOI: Edition Enfants

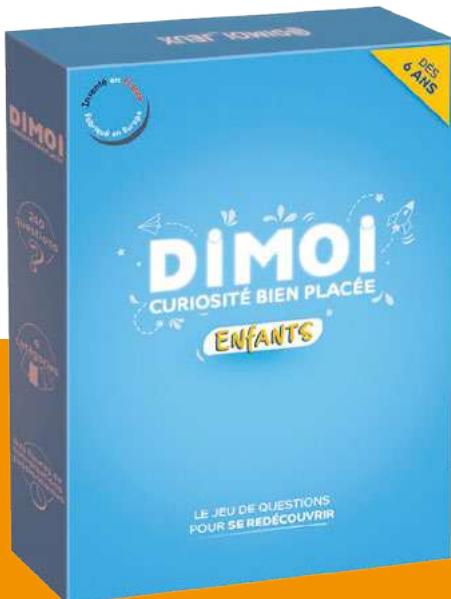
Curiosité bien placée

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



3 770017 095081

10+

30 min

2



VIDEO

DIMOI: Edition Familles

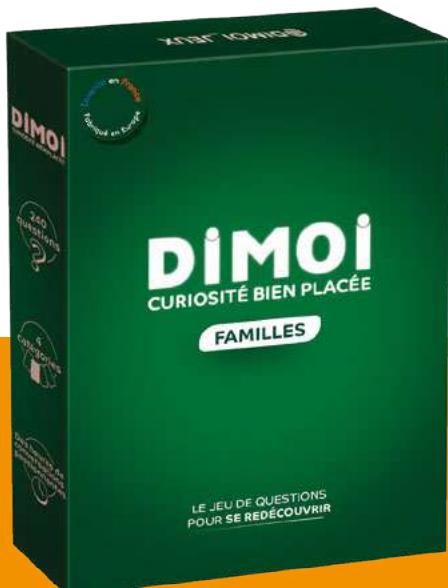
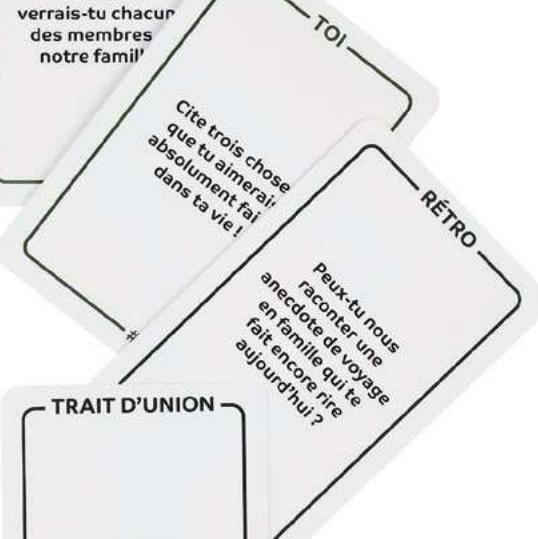
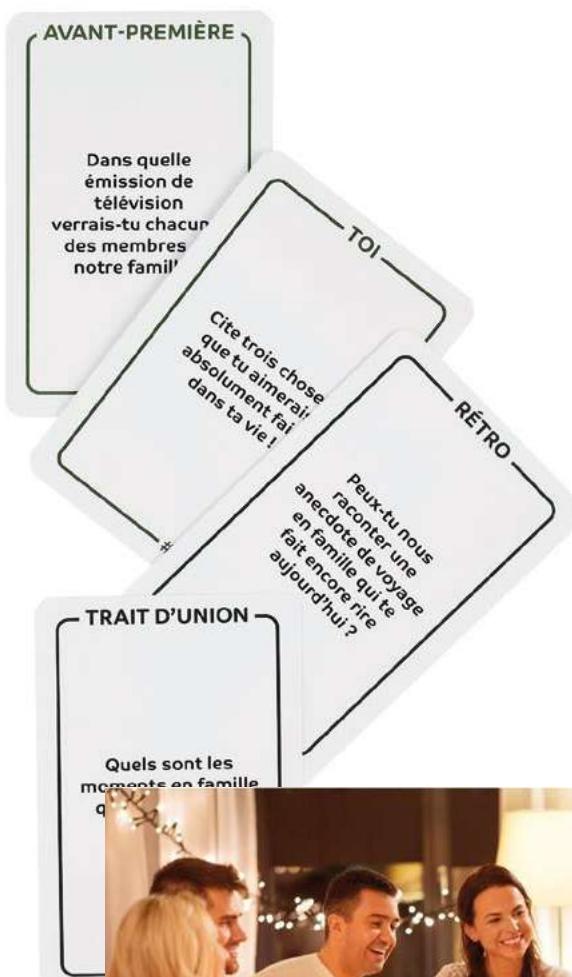
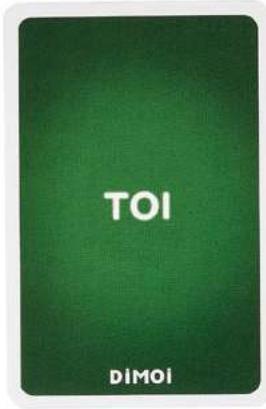
Rigolade en famille garantie !

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



Tailemi Sas
 Tailemi 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



16+

30min

2

DIMOI: Edition Pimentée

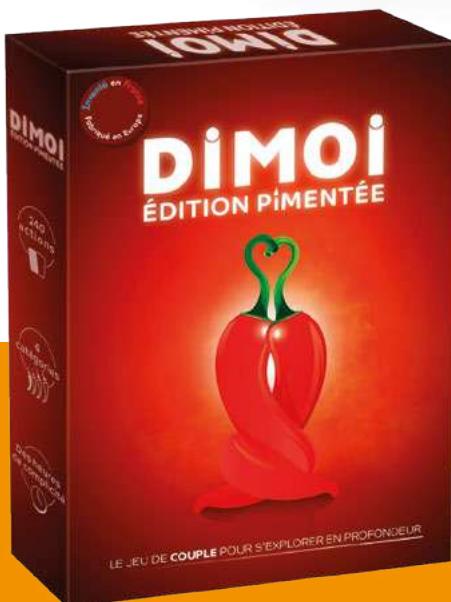
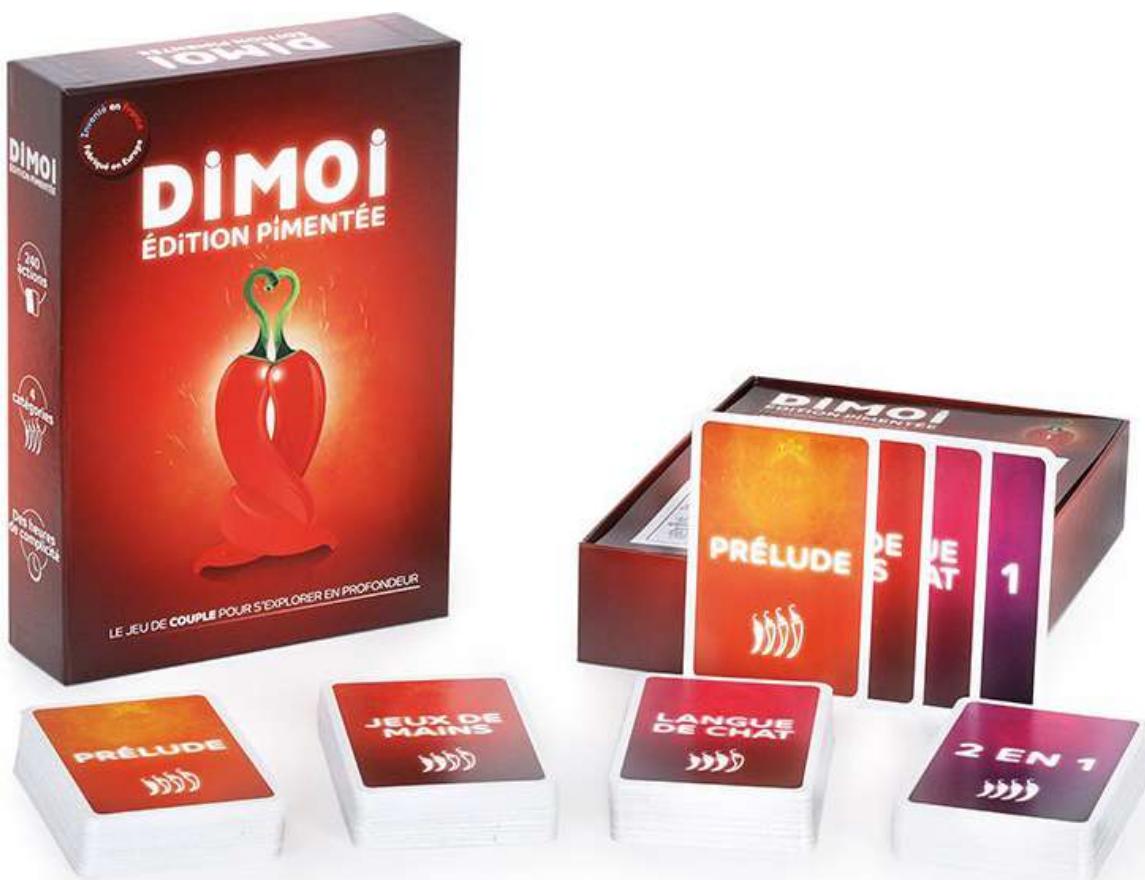
Curiosité bien placée

Cœur de cible : adulte
 Mécanisme principal : discussions



Tailemi Sas
 Tailemi 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



10+

20 min

3-6



COYOTE

Jeu de cartes de bluff intense, accessible et intelligent.

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 de 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:

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

À votre tour, vous devez

Soit:

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+



2-8

20 min



POULE POULE

Mais c'est quoi ce jeu ?

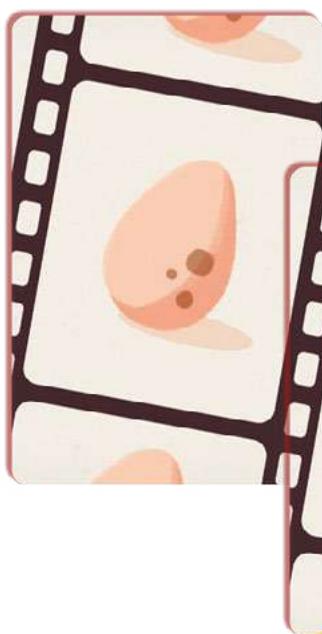
Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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 !

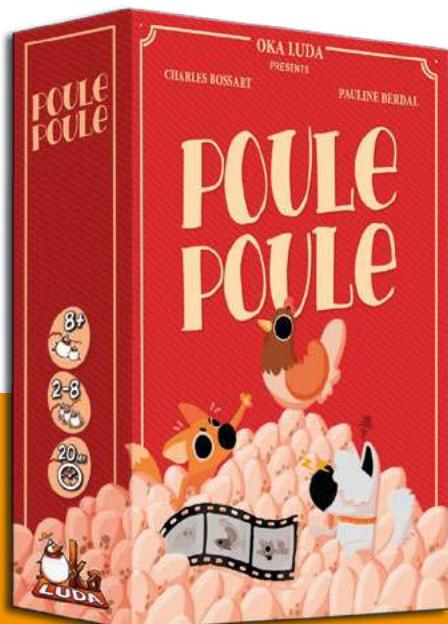


Lorsqu'une poule vient couver un œuf
- Hop ! - il disparaît !

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





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

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 paieriez 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 concerte (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

Bâtiez votre ville

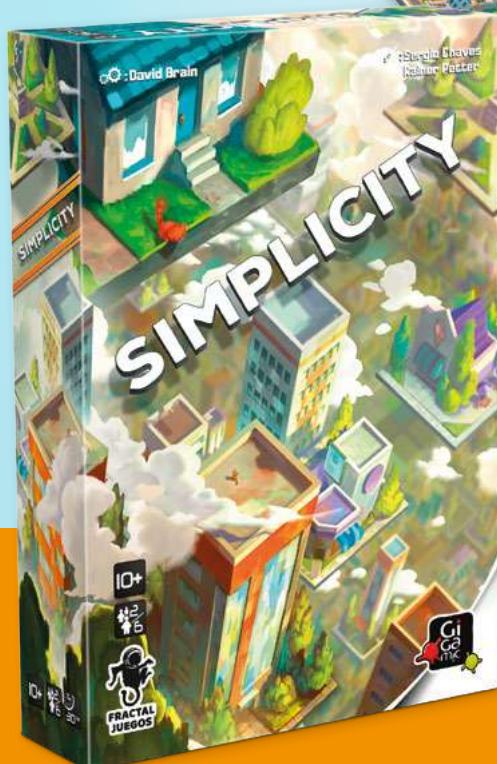
Cœur de cible : Joueurs occasionnels

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



8+

2-5

20 mn



ROLL N BUMP

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

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2



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 : JROL
Boîte : H18 x L14 x 5 cm
Colis : par 6



3 421272 877317

8+

2

30min

ROLL'N'BUMP DUEL



Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : hasard, stratégie, création de tableau



Louis-Nicolas Dozois
Mathilde Legault

Construisez votre tableau final grâce aux cartes que vous avez gagnées aux dés, et n'oubliez pas de «bumper» votre adversaire pour contrarier ses plans ! Différentes combinaisons vous permettent d'obtenir des cartes Couleur ou des cartes Points qui vous octroieront peut-être la victoire en fin de partie. Et les cartes Bonus vous permettent des actions spéciales qui créent de nombreux rebondissements !



Contenu : 10 dés, 53 cartes, un bloc de score, la règle du jeu

Référence : JROLD
Boîte : H11 x L11 x P3.5 cm
Colis : par 6



10+

4
1030
min

FISH N CHEAT

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

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 !



Celui qui devine à ce tour, lit la question aux autres joueurs qui ont découvert leur rôle (poissons rouges ou poisson bleu).

Dans son bain

Dans une usine de fromage

Sur un cheval

Dans le Dakota du Sud, où est-il illégal de d'endormir ?



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 : JBF1
Boîte : H18 x L14 x 5 cm
Colis : par 6



10+



30 min



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : quiz

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Guillaume Weislenger, 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 !



10+



30 min

TALAREF 80

Cœur de cible : adultes
Mécanisme principal : quiz

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2



Guillaume Weislanger, 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+

3-12

30min

TALAREF 2010

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Cœur de cible : ados, adultes
Mécanisme principal : quiz, ambiance



Guillaume Weislenger, Lucie Denoyelle, Thomas Barbero-Tribout
Laura Michel, Amandine Baron

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 pour leur piquer leurs cartes !

Qui aura le plus de Ref' ?



Contenu : 400 cartes, un livret de règles.

Référence : JTAL10
Boîte : H16 x L10 x P7 cm
Colis : par 6



3 770022 319042

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





FAUX-CULTE



Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : humour et déduction

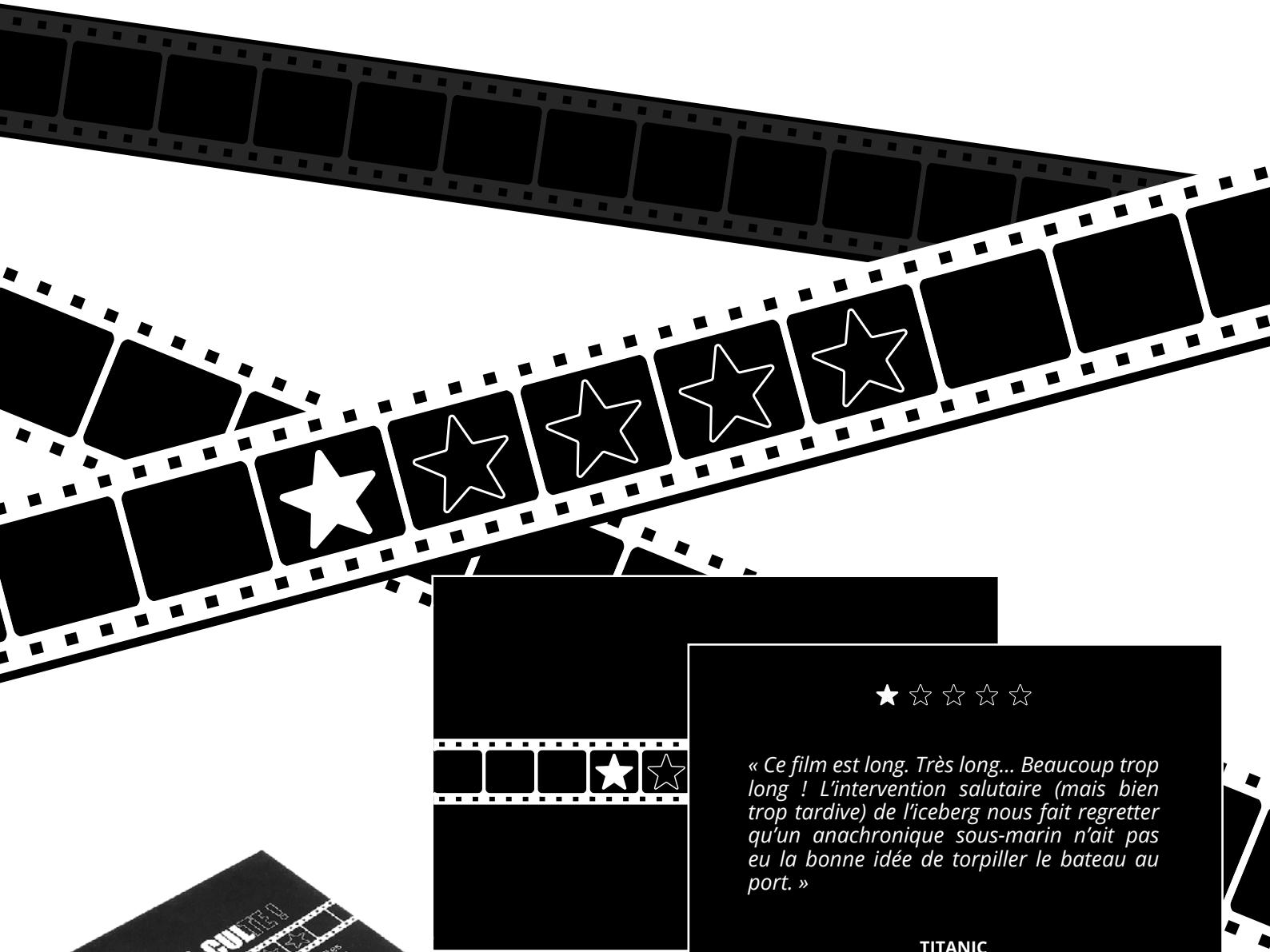


Harrison et Marion Delcros



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 remporte la partie.



Contenu : 224 cartes, la règle du jeu.

Référence : JFAU
Boîte : H9.8 x L8.2 x 6.7cm
Colis : par 6





FAUX-CULTE 2

LE PIRE CONTRE-ATTAQUE

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+

2-8

30 min



MAMIE MOULE MAKI

TOP

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
Mécanisme principal : ambiance, vote, créatif

 Tailemi 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 de 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



8+

SORRY
WE ARE
FRENCH2
530
min

SUR LES TRACES DE DARWIN

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : collection



Gregory 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 visité, 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 Voyage, 5 carnets de Naturaliste, 69 tuiles Animal et Personnage, 28 tuiles Théorie, 1 pion Beagle, 1 pion Darwin, 41 jetons divers, 1 sac en tissu, 1 carnet de score, 1 appendice, la règle de jeu.

Référence : SWDAR
Boîte : H26 x L26 x 7.3cm
Colis : par 6



8+

2-5

30min

SUR LES TRACES DE DARWIN

Ext : Correspondances



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Placement de tuiles



Grégory Grard et Matthieu Verdier
Maud Briand et David Sitbon

Angleterre, 1856. Charles Darwin est en pleine rédaction de L'Origine des Espèces, après des années de recherche et d'observation commencées lors de son voyage sur le Beagle. Au cours de votre voyage, vous aurez l'occasion de correspondre avec lui, afin de lui fournir davantage d'observations botaniques, géologiques et zoologiques... Correspondances est une extension pour Sur les Traces de Darwin qui vous ouvre de nouvelles portes stratégiques grâce à de nouveaux éléments de jeu :

- Le plateau Angleterre vous donnera accès à certaines tuiles,
- Classifiez les animaux pour marquer des points supplémentaires,
- Correspondez avec d'illustres personnalités,
- Rédigez des Publications Avancées en premier.

Sans oublier la présence de 21 tuiles supplémentaires : 16 Animaux des 4 continents et 5 Personnages inédits.



Contenu : «1 plateau Angleterre, 21 tuiles Animal et Personnage, 50 jetons divers, 1 carnet de score, 1 livret de règles, 1 livret Appendices.

Référence : SWDARE
Boîte : H26 x L18 x 5 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'aident 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





PASS PASS

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : collection



Alexandre Droit et David Paput



Ulric

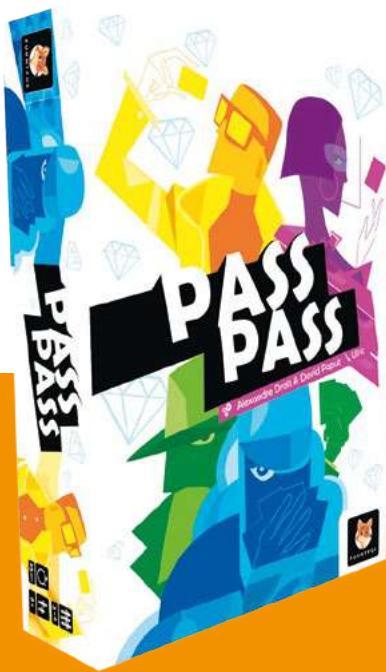
Dans ce jeu de plis, créez des alliances temporaires et soyez fins stratèges pour faire partie de la couleur majoritaire et remporter ainsi des cartes et de précieux diamants. Le joueur qui aura le plus de points à l'issue des 3 manches sera désigné vainqueur... Sauf si un joueur réalise 3 Pass Pass et décroche immédiatement la victoire !



1
À chaque tour,
jouez une carte et tâchez
de faire partie de
la couleur majoritaire
en vous alliant
opportunément 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

10+

2-8

20 min



VERS L'INFINI

Mais pas au-delà

Cœur de cible : Ado / Adultes

Mécanisme principal : Question/Réponse, Bluff



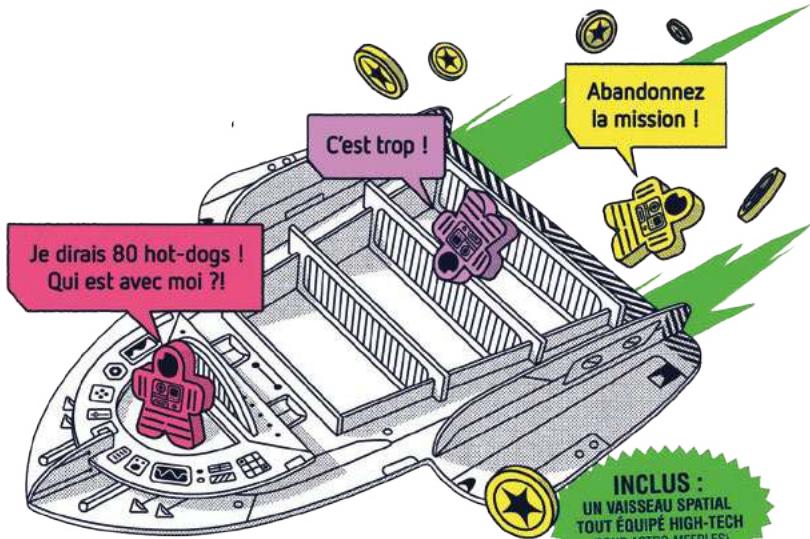
Darrell Cannon

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 exploserez le score avec toutes vos pièces !

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





DEFIFOO

Une déferlante de défis loufoques !

Cœur de cible : Ici cœur de cible
Mécanisme principal : Ici Mécanisme principal



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



LINE-IT

Paris en ligne et Jackpots !

8+

2-5

15
20 min



Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : gestion de main, pose de cartes



Tim Juretski
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'empêcher 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 : GBL1
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6





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 mn



LES CHATS DE SCHRÖDINGER

Mettez une dose de réflexion, beaucoup de bluff, ajoutez des rebondissements et vous obtenez une grande expérience !

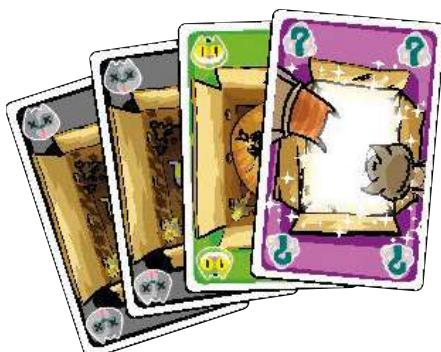


Cœur de cible : tout public, ado/adultes
Mécanisme principal : bluff, enchère, paris



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

Surenchérissez sur les annonces déjà faites...

1

Estimez le nombre de cartes en jeu qui concernent un certain état quantique (Chat vivant, Chat mort ou Boîte vide).



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 : AMBCHA
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



8+

2

15
20 min

SURICATES

Coopérez pour vous évader !

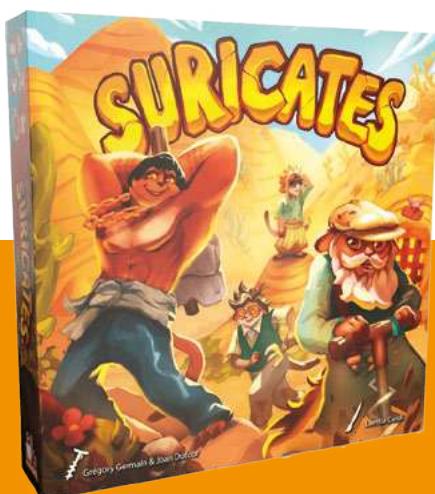
Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : coopératif, coordination, taquin



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



3+

2

15
20 min

TOSSIT

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : lancer, pétanque



Le set TOSSIT original qu'il vous faut pour débuter 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

Contenu : 1 Jack, 2 sets de 3 fléchettes de couleur, 1 sac de transport.

Boîte : H13.2 x L22.5 x 4.5 cm

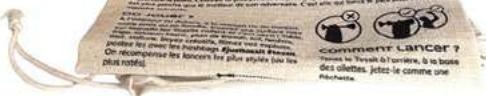


ROSE/BLEU
Ref: TOSSRB

4 745010 377020

Contenu : 1 Jack, 2 sets de 3 fléchettes de couleur, 1 sac de transport.

Boîte : H13.2 x L22.5 x 4.5 cm



VIOLET/VERT
Ref: TOSSVV

4 745010 377037

Contenu : 1 Jack, 2 sets de 3 fléchettes de couleur, 1 sac de transport.

Boîte : H13.2 x L22.5 x 4.5 cm



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



PACK FAMILLE
Ref: TOSSRCBJ

4 745010 377167

Contenu : 1 Jack, 4 sets de 3 fléchettes de couleur, 1 sac de transport.

Boîte : H14.5 x L30.2 x 6 cm

Colis : par 6

8+

2-7

15
20 min

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

15-20 min

BAZAR BIZARRE MINI

Le jeu culte en version concentrée !

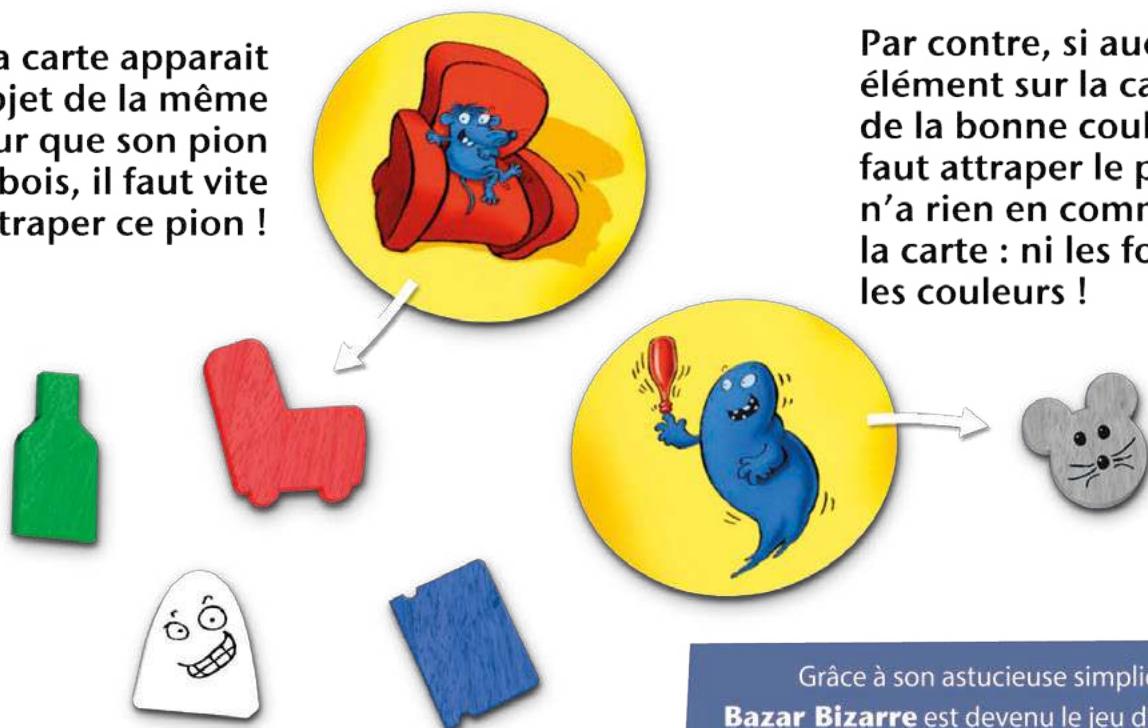
Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet
Gabriela Silveira

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elles 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 : ZOBADM
Boîte : H15 x L12 x P3 cm
Colis : par 12



3 421272 894215

7+

2-6

15 min

DÉKAL

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.



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.

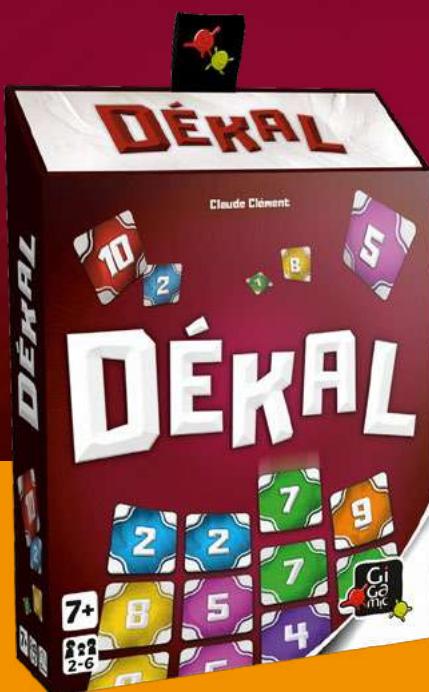
1. Choisissez l'une de vos cartes face cachée et révélez sa valeur.



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



8+

3-6

20min

CABANGA

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

Famille
Pose de cartes, opportunisme, gestion de main



Michael Modler
Kreativbunker

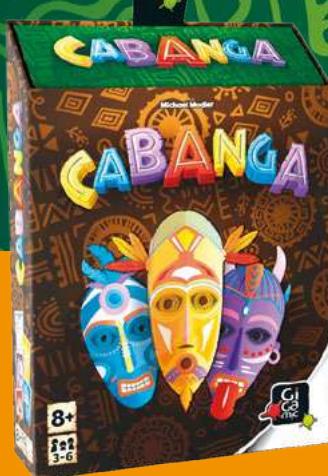
TOP

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



3 421272 898916

12+



2-5

25min

LA FABRIQUE À RÊVES

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



Antonin Bocvara et Romaric Galonnier
Maud Chalmeil

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

3 616450 000551

8+

2
3-6

40 min

REBELLES PRINCESSES

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

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.



DECRET ROYAL
Les Reines respectent toujours le plus



CHASSE MUSICALES
Après chaque pli, les Princesses passent 2 cartes de leur main vers le dessin.



LA PETITE BOUCHE
Les Princesses échangent 1 point en fin de manche (le déroulement vaut 0.5)



EN BOUCHE AU BAL
Avant le premier pli, chaque place de côté une carte face cachée et la jouera lors de dernier pli.



POMME EMPISONNÉE
Si une carte est « défaussee », elle remporte le pli. Cet plaisir de la victoire est à déguster, la dernière carte pourra gagner.



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



3421277 100212

10+

2-4
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

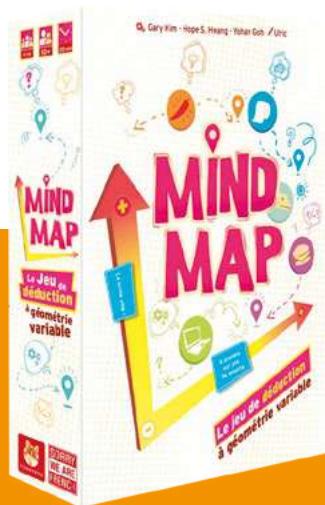
Faites deviner votre mot secret à vos adversaires en positionnant votre jeton Coordonnées dans la zone de jeu en fonction de deux critères.

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



3 616450 000643

8+

1-6

30min

MILLER ZOO

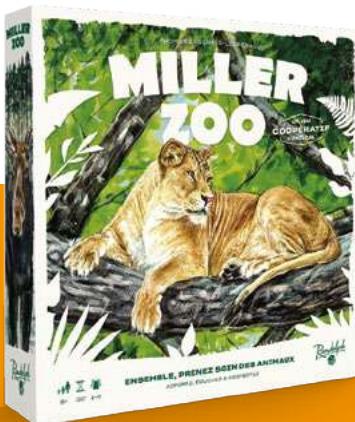
Ensemble, prenez soin des animaux !

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 ! Incarnez 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



12+

2-4

30min

MOKA

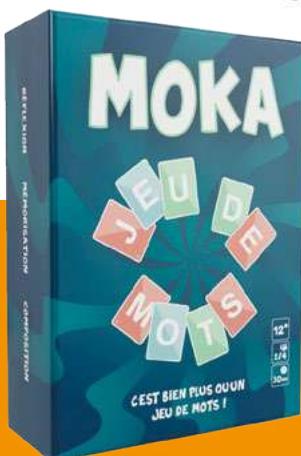
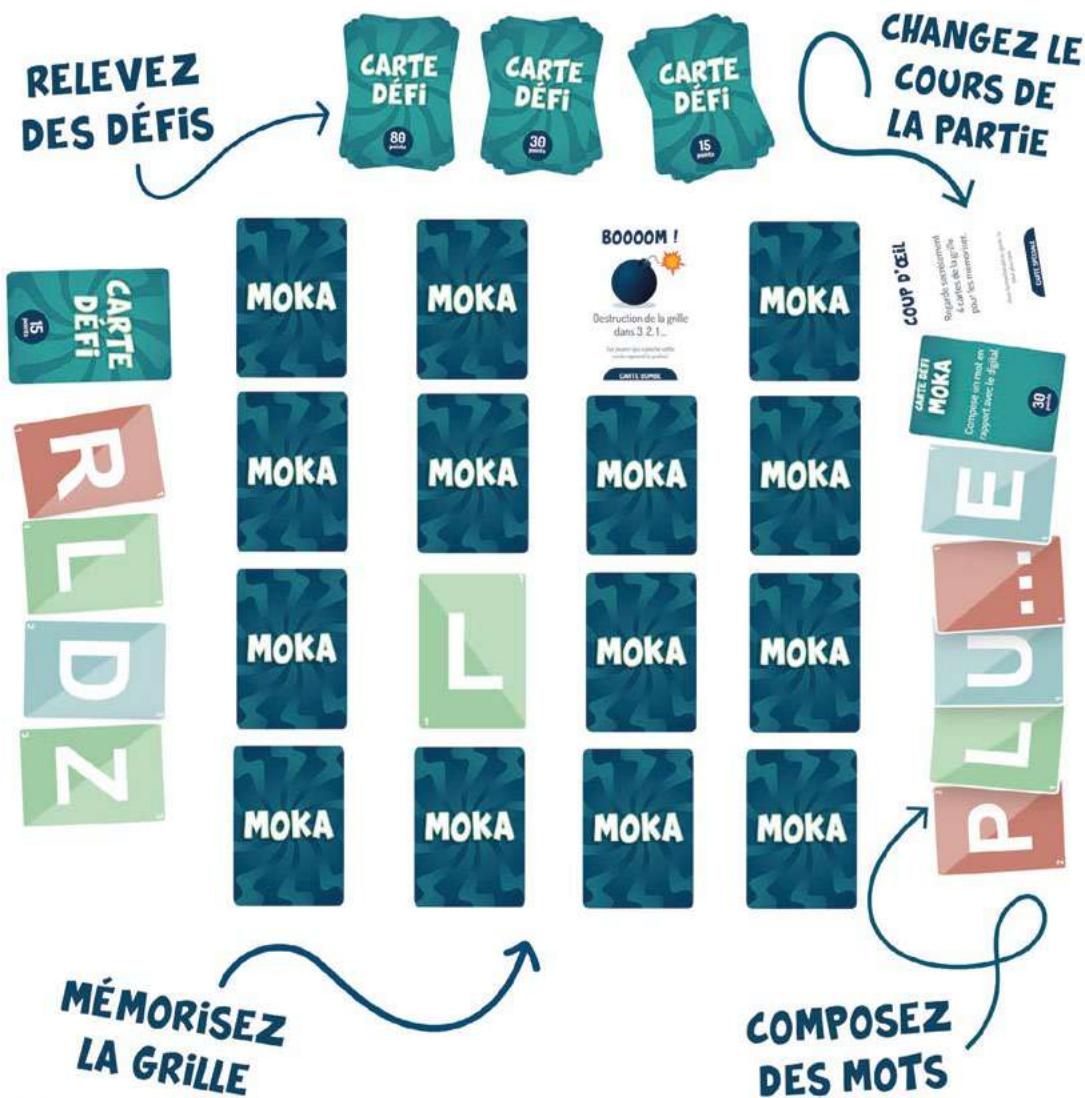
Bien plus qu'un jeu de mots !

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

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

Éligible au
 Tourniquet
Bois
 Format 2



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'enlisent 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



10+

2-4

20min

RATJACK

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : blackjack, combinaison de cartes



Nephtali Dahan Maxime Deschamps
Zael

Soyez les bienvenus au casino de Ratcity !

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



10+

2-4

20min

RATJACK

EXTENSION : COUP DU LAPIN

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : blackjack, combinaison de cartes



Mathieu Can et Maxime Mercier
 Zael

De nouveaux joueurs à fourrure débarquent au casino de Ratcity ! Oreilles peignées, dents aiguisées... les lapins sortent de leur terrier pour se frotter aux meilleurs. Les cartes sont rebattues, à vous de sortir le grand jeu pour ne pas vous faire carotte !

Dans cette extension, découvrez : 1 deck Lapin avec 12 nouveaux pouvoirs pour fermer le clapier de vos adversaires, 3 jetons Bonus pour multiplier la valeur de vos cartes comme des lapins, 1 sac en tissu pour sortir vos jetons du chapeau... et emmener votre jeu partout !



Contenu : 12 cartes, 3 jetons de poker Bonus recto-verso, 1 sac en tissu, 4 cartes Aide de jeu, 1 carte règle.

Référence : STCOU
 Boîte : H14 x L10 x P3,5 cm
 Colis : par 12



10+

3-6

25min

ONCE UPON A DRAFT



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 !

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

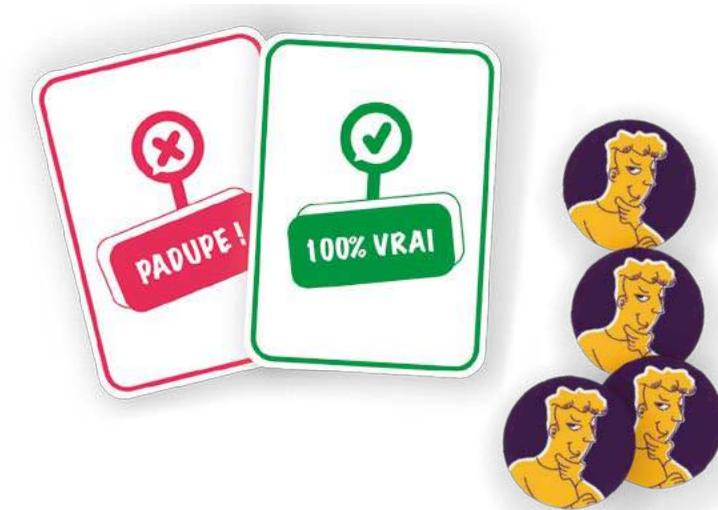
Cœur de cible : Joueurs occasionnels ou qui aiment les jeux d'ambiance
Mécanisme principal : Raconter des anecdotes, bluff, mises



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 essayent 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 le 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



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...

+ de
8000
remix

La bohème

CHARLES AZNAVOUR • 1965

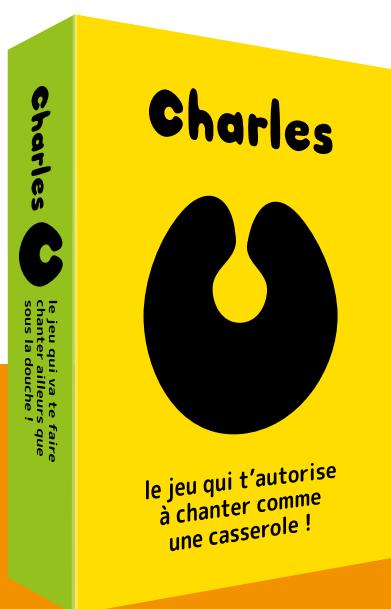
“Je vous parle d'un temps
Que les moins de vingt ans
Ne peuvent pas connaître

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



12+

2-4

45 min

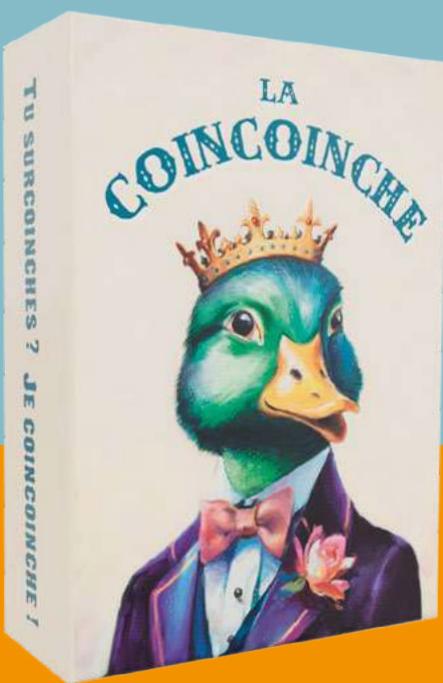
LA COINCOINCHE

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 coincoincher !
 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 : JC01
 Boîte : 9.9 x 7.2 x 3.2 cm
 Collis : par 6



12+

2-12

20min



ENCLUME & IMAGE

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Cœur de cible : ado/adulte
Mécanisme principal : Devinette de jeu de mot et jeu d'image



Olivier Thomazo, Grégoire Desveaux, Alexis Pascal
Bureau Joie

Enclume et Image, c'est le retour du jeu déjà culte «>>>L'Enclume<<<». Retrouvez 200 cartes enclumes inédites et 100 enclumes en image.

Le but du jeu est inchangé. Il faudra faire preuve de finesse pour devenir le plus lourd en devinant les jeux de mots et jeux d'images les plus décalés.

Le joueur qui devine en premier le jeu de mots ou d'images remporte la carte et le poids qui lui est attribué.

Si on part dans la catégorie acteur, par exemple :

En voyant l'image d'un homard qui coupe une branche, il faudra deviner Omar Sy (Omar scie).

En entendant "Gosier reproduit à l'identique", il faudra deviner George Clooney (Gorge clonée).



Contenu : 200 cartes texte + 100 cartes image +
leaflet règle.

Référence : JLENI
Boîte : H21 x L12,2 x 4 cm
Colis : par 6



10+

4-6

15 min



L'IMPOSTEUR



Cœur de cible : Tout Public, Joueurs occasionnels
 Mécanisme principal : Rôles cachés, Indices ciblés

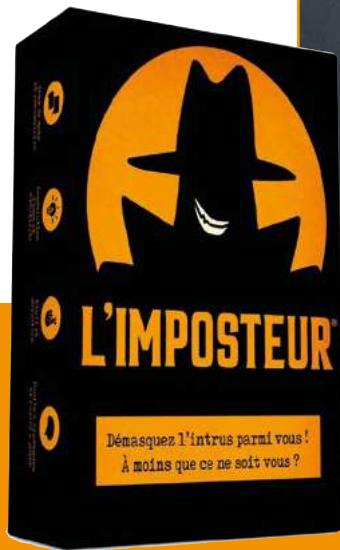


Thomas Nikiema
 Pencil party studio

L'Imposteur est un jeu captivant d'association de mots, de bluff et de suspicion. Chaque joueur connaît un mot secret sauf l'Imposteur, qui doit deviner ce mot en s'appuyant sur les indices fournis par les autres joueurs sans se faire démasquer. La partie s'achève lorsque l'Imposteur est identifié ou échappe à la détection, et peut se prolonger sur plusieurs manches.

Au début de chaque manche, les joueurs reçoivent une carte indiquant le mot secret, sauf l'Imposteur qui ne reçoit aucune indication. En trois tours, les joueurs échangent des indices liés au mot secret. Après trois tours, un vote est tenu pour identifier l'Imposteur. Si l'Imposteur n'est pas identifié, il gagne la manche; s'il est identifié mais devine le mot secret, il peut quand même gagner.

Les joueurs gagnent en identifiant correctement l'Imposteur. Si l'Imposteur échappe à la détection après trois tours de jeu ou devine le mot secret une fois démasqué, il remporte la manche. Le jeu peut être adapté avec un système de points pour plus de compétition.



Contenu : 110 Cartes & 1 Règle du jeu.

Référence : JIMP
 Boîte : H15,2 x L10,8 x 2,9cm
 Colis : par 6



8+

2-8

10 min

INSTABLE

Défiez la gravité !

Cœur de cible : famille, entre amis
Mécanisme principal : équilibre, prise de risques

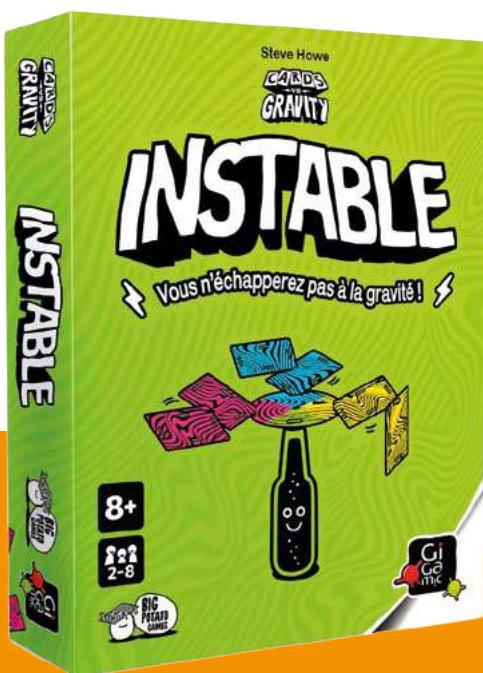


Steve Howe

Il suffit de fixer la base magnétique sur n'importe quelle bouteille, puis d'équilibrer les cartes à tour de rôle.

Si vous vous débarrassez de toutes vos cartes, vous êtes en sécurité... pour l'instant.

Mais la gravité finira par vous rattraper ! Quelqu'un finira par renverser toutes les cartes, alors assurez-vous que ça ne soit pas vous !



Contenu : 20 cartes imperméables, 1 disque magnétique, 1 bouchon de bouteille adaptable, la règle du jeu.

Référence : JBINS
Boîte : H16 x L12 x P2.4cm
Colis : par 6



3 421277 823012

10+

2-2-2
1-41-2
40 min

MAGICARTA

Le fantôme de la sorcière



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : énigmes, logique, observation



Bienvenue dans le monde fantastique de *Magicarta*, dans lequel vous incarnez le fantôme d'une sorcière à la recherche de son passé dans un univers plein de mystères. Explorez un monde qui se dévoilera au fur et à mesure que vous avancerez dans l'aventure. Rencontrez d'autres personnages et résolvez les énigmes qui se présenteront devant vous afin de percer les mystères de vos origines. *Magicarta* est un jeu d'énigmes narratif évolutif et familial.



Contenu : 9 plateaux Lieu, 213 cartes narratives, 32 cartes événements, 11 cartes Artefact, 2 pions en bois, 16 jetons en bois, 2 livrets de règles.

Référence : FAMAF
Boîte : H31 x L22,5 x 4,5 cm
Colis : par 6



8+

2-6

15 min

ŒUF POUR ŒUF

Gare aux coquilles !

Cœur de cible : Famille, ado-adulte

Mécanisme principal : Réflexe, rapidité, éviter les faux pas



Jacques Zeimet
Rolf (ARVi) Vogt

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 1

Qui a le plus d'œufs ? Toi ? Moi ? Nous ?

À votre tour, révélez une carte et annoncez la bonne réponse en fonction des cartes visibles. Un faux pas et vous récupérerez toutes les cartes. Mais si il y a une égalité entre 2 couleurs, il faudra taper l'œuf au plat le plus vite possible !

1

Qui a le plus
d'œufs ?
Toi ? Moi ?
Nous ?



2

Tape vite
l'Œuf au plat
en cas
d'égalité !



3

Une seule erreur
et tu ramasses
toutes les cartes !



Contenu : 100 cartes, 1 Œuf au plat qui pouic,
la règle du jeu.

Référence : DRBOEU
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



3 421277 819619

10+

2

20min

DUEL D'ESCROCS

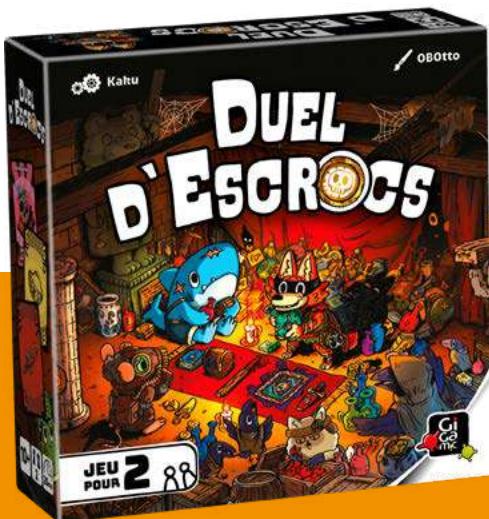


Cœur de cible : 2 joueurs

Mécanisme principal : combinaison, pose de cartes, bluff, I split you choose

Kaku
Obotto

Votre bande de brigands vient de réaliser un gros coup et vous vous répartissez le butin. Le partage va-t-il être équitable ? Probablement pas... Tentez de récupérer plus de trésors que votre adversaire dans ce jeu à deux où le bluff et la ruse seront de mise !



Contenu : 4 Tuiles Bandit, 44 Cartes (9 Renfort, 35 Butin), 22 Pièces (valeur 5 ou 1), 1 Marqueur Flèche, règle du jeu.

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



8+

1-6

20min

VERSO



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Création de séries, combinaison de cartes



Alexis Allard et Joan Dufour
Zongoh



Plongez dans un jeu de cartes, à la fois accessible et stratégique ! Choisissez entre la face visible ou prenez le risque de découvrir le verso pour compléter vos séries. Planifiez et validez vos combinaisons au bon moment pour amasser vos points de victoire. Déjouez la stratégie de vos adversaires en les forçant à retourner leurs cartes... mais restez vigilants, car ils pourraient bien vous contrer à leur tour !



Contenu : 90 cartes, 60 jetons points de victoire, la règle du jeu.

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



10+

2-5

10 min

DR GRIBOUILLE



Cœur de cible : famille, ados/adultes
Mécanisme principal : coopératif, communication, travail d'équipe



Romain Caterdjian
Medhi Doigts

C'est l'heure de pointe à la pharmacie ! Des malades plus amochés les uns que les autres se bousculent et réclament leurs médicaments. Pour soigner tout le monde, encore vous faudra-t-il bien déchiffrer l'ordonnance du médecin. Dr Gribouille n'est pas connue pour la clarté de son écriture...

Dr. Gribouille est un jeu de communication coopératif joué en 3 manches. Le but est soigner complètement un patient en lui fournissant le bon traitement.

Chaque manche, un des joueurs incarne Dr. Gribouille et doit rédiger l'ordonnance la plus claire possible... en 25 secondes. Les autres jouent les pharmaciens et doivent déchiffrer rapidement l'écriture du médecin pour retrouver les bonnes syllabes parmi leur stock de pilules. Chaque médicament correctement reconstitué augmente la santé du patient de 1.

Les joueurs gagnent s'il soigne complètement le patient à l'issue des 3 manches.

Les 10 patients introduisent une difficulté progressive et chacun les défis uniques (règles supplémentaires, nouveau set de pilules...)



Contenu : 1 plateau, 45 cartes Traitement, 10 cartes Patient, 1 paravent et son Thermomètre, 1 bloc de feuilles Ordonnance, 10 jetons Spéciaux, 60 jetons Pilules.

Référence : STGRIB
Boîte : H18x L13 x 4 cm
Colis : par 6



8+

3-6

20min

VERY BADLANDS

Brachio

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : Pouvoirs asymétriques



Marc Larivière
Marc Larivière

Dans Very Bad Lands vous incarnez des espèces de dinosaures qui luttent pour leur existence. Chaque espèce possède un pouvoir qui change la façon de jouer en apportant tantôt du chaos, tantôt du contrôle. Votre seul objectif est de survivre... Juste un peu plus longtemps. Avec des retournements de situation à chaque manche, chaque partie promet une expérience de jeu unique et épique. Chaque choix pourrait sceller votre sort ou vous mener à une victoire éclatante. Chacun de vos tours consiste en une décision simple, mais cruciale. Le dénouement de chaque manche est imprévisible !

1. Gardez votre carte ou échangez-la avec la personne à votre gauche.
2. À la fin de la manche, toutes les cartes sont révélées et la personne ayant le plus petit nombre perd 1 vie.
3. Les dinosaures sèment le chaos.

Contenu : 18 cartes dinosaures, 11 cartes Very Badlands, 1 carte jour/nuit, 1 règle, 1 aide de jeu.

Référence : RAVBR
Boîte : H10,7 x L7 x P3,5 cm
Colis : par 6



8+

3-6

20min

VERY BADLANDS

T Rex

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : Pouvoirs asymétriques



Marc Larivière
Marc Larivière



Contenu : 18 cartes dinosaures, 11 cartes Very Badlands, 1 carte jour/nuit, 1 règle, 1 aide de jeu.

Référence : RAVTR
Boîte : H10,7 x L7 x P3,5 cm
Colis : par 6



12+

3-6

20min

NITRO NITRO



Cœur de cible : groupe de personnes qui se connaissent bien, 30+, amis, familles, collègues.
Mécanisme principal : Questions



Romain Gavache
Otto Bogart

Inventez des questions, ni trop faciles, ni trop dures, en complétant des cartes questions à trous.
Pour gagner des points, adaptez la difficulté de vos questions au niveau des autres joueurs : ils ne doivent pas tous répondre correctement ou tous se tromper.
N'étalez pas trop votre culture, il vous faut au moins une bonne réponse.
Évidemment, il faut aussi répondre correctement aux questions posées ! Les vôtres et celles des autres.
Plusieurs choix de cartes possibles à chaque tour. En cas de doute ou de panne d'inspiration, les vérifications sont autorisées. Mais, plus vous êtes capable de créer votre question facilement et sans aide, plus vous pourrez marquer de points.
La rejouabilité est infinie grâce aux 100 cartes questions à trous, réparties sur 5 thèmes : Histoire-Géo, Culture, Science, Sport et WTF ("insolite").
Quelques cartes «»izi»» se glissent dans le jeu. Faites en sorte que tout le monde trouve la bonne réponse, sans se douter qu'il s'agisse d'une question un peu trop facile. Si vous êtes découvert, ça peut vous coûter cher.
Inscrivez vos réponses et vos points remportés grâce aux tableaux dédiés et aux feutres effaçables.



Contenu : 100 cartes : 20 x 5 thèmes
6 tableaux + 6 feutres effaçables
Règles du jeu

Référence : JNIT
Boîte : H16,7 x L12,2 x 4 cm
Colis : par 6



8+

3-8

15 min

LE GOURDINEUR



Cœur de cible : Tout public, occasionnel
Mécanisme principal : Association d'idées, intéraction



Maxime Savreux et Clément Deffrenne
Dharshini Sujan

Défiez le Gourdineur et préparez-vous à bien choisir vos mots, mais aussi à esquiver son redoutable gourdin ! À chaque manche, un joueur devient le Gourdineur et sélectionne un thème ainsi que six mots pièges. Les autres participants doivent trouver et écrire des mots associés au thème en évitant ceux choisis par le Gourdineur. Mais attention, pour maximiser vos points, il ne suffit pas de simplement éviter les pièges : il faut aussi trouver des mots en commun avec les autres joueurs. Plus vos mots sont partagés, plus vous marquez de points, mais choisissez judicieusement pour ne pas tomber dans le piège du Gourdineur. La partie continue jusqu'à ce que chaque joueur ait été au moins une fois Gourdineur. À la fin, celui qui accumule le plus de points est couronné grand vainqueur.

LE GOURDINEUR

1



Le Gourdineur pioche une carte, choisit un mot qu'il annonce aux joueurs et prépare son gourdin.

2



Tous les joueurs, le Gourdineur inclus, ont alors 30 secondes pour écrire sur leur ardoise des mots en lien avec le thème choisi.

3



ATTENTION ! Les joueurs doivent être plus malins que le Gourdineur car si celui-ci parvient à trouver leurs mots "ÇA FRAPPE" !

4



Mais si les joueurs bernent le Gourdineur avec des mots en communs qu'il n'a pas trouvé "ÇA PASSE" !



Contenu : 100 cartes, 8 stylos feutres avec éponge intégrée sur le capuchon, 8 ardoises blanches avec verso imprimé, 1 sablier, 1 gourdin en plastique gonflable

Référence : JZGOU
Boîte : 20 x 14,5 x 6,7 cm
Colis : par 6



8+

2-4

20min

BELLEVUE



Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Gestion de main, pose de cartes



Zach Hoekstra
Jason Gamber



Soliores enienis rat. Solo quae voluptat eum eaquas doluptas qui dolut et vent, cus ut harum est, explaboreius doluptate conet endit exerum iuntur, qui nullit voloriae que culpa eicias doluptae. Inctum non rem volo imet rehenda eium simenit latem quas ate delenis ipsae dessiti buscienis volo quiaessitio. Atquas dolupta id undigenis volutEhenis eiumet esequia apitas eum volore aperspit libust, comnit et rem rest reptium iur, sit fugiaest quae.



Contenu : 110 cartes, la règle du jeu.

Référence : JBBELL
Boîte : H16 x L11,5 x 3,5 cm
Colis : par 6



16+

2

1-4 mois

VAZY

Les défis pour les couples qui sortent le grand jeu



Cœur de cible : Jeunes adultes
Mécanisme principal : Cartes de défis pour couples



TAILEMI SAS
Vincent Burger

Transformez votre routine en une aventure pleine de surprises grâce à VAZY, le jeu où chaque défi rapproche, amuse et suscite la complicité. Chaque joueur dispose de 30 cartes défi qu'il peut activer à tout moment : profitez d'un dîner romantique, déléguez une corvée ou, pourquoi pas, surprenez votre partenaire avec une journée spa improvisée. Mais attention, c'est peut-être vous qui serez pris(e) au dépourvu !

Les cartes incluent des VAZY classiques pour des défis directs, des VAZY Secret à réaliser en toute discréetion, des VAZY Pas pour contrer un défi, et des cartes personnalisables pour laisser libre cours à votre imagination.

Fixez un délai de jeu (1 à 4 mois), emportez vos cartes partout et préparez-vous à des instants hilarants et inoubliables. Humour et surprises sont au cœur de l'expérience : à la fin, vous serez tous les deux gagnants ! Alors, prêts à relever le défi ?



10+

2-4

30min

QUEEN

Marie-Antoinette

Cœur de cible : joueurs de cartes
Mécanisme principal : jeu de collection



Julien Griffon
Alice Piernet



La cour de Louis XVI : des luttes d'influence ont lieu pour gagner ses faveurs. En tant que courtisane de Marie-Antoinette, saurez-vous tirer le meilleur parti de vos nombreuses relations pour vous faire remarquer par votre reine ? À vous de satisfaire à ses exigences et d'ourdir des complots pour maximiser vos chances de briller à la cour du roi ! Vous pourrez récupérez de nouvelles cartes et déclenchez des effets, afin d'agrandir votre Cour et de valider vos cartes Complot ! À chaque partie les conditions et les objectifs seront différents, plusieurs centaines de milliers de combinaisons demanderont autant de stratégies différentes.



Contenu : 89 cartes 56x88mm, 34 jetons et 1 feuillet de règles

Référence : OKQUE
Boîte : H20 x L10 x 3.5 cm
Colis : par 6



8+

2-4

20min

DUKE



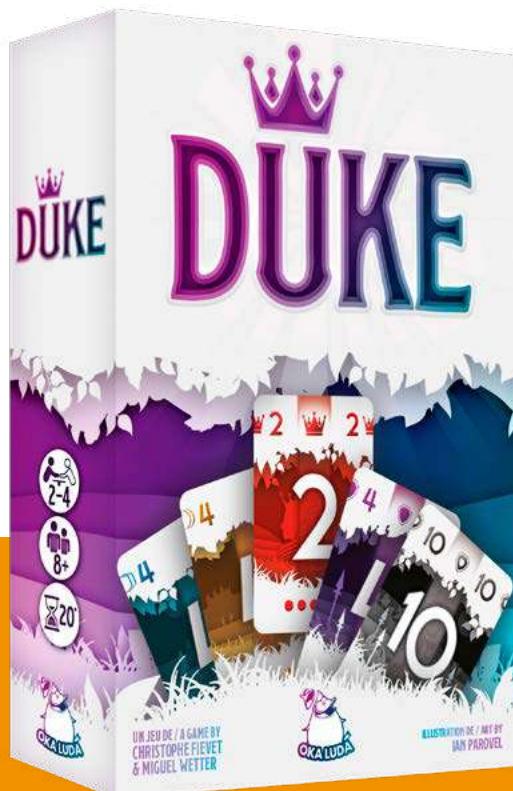
Cœur de cible : Amateurs de jeux de cartes
Mécanisme principal : Défausse



Christophe Fievet & Miguel Wetter
Ian Parovel



Dans DUKE, vous allez devoir gagner une succession de manches pour remporter la victoire. Avec un partenaire, seul contre deux adversaires, ou en face à face avec une série de cartes disponibles au deux joueurs, vous devrez être stratégique pour en sortir vainqueur. Le principe de DUKE est simple. Huit cartes en main, seule la dernière, si elle est posée, vous accordera des points. Seulement, vos adversaires ne se laisseront pas faire et tenteront de contrer vos offensives afin de reprendre l'initiative avec comme objectif de réussir à poser leur ultime carte pour remporter la partie. La victoire finale sera déterminée après plusieurs manches. DUKE est librement inspiré du Goïta Shogi, jeu de cartes dérivé du Shogi, littéralement "jeux des généraux", qui est un jeu de société traditionnel japonais se rapprochant des échecs.



Contenu : 32 cartes 58x88mm, 15 jetons score,
2 feuillets de règles FR/EN

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



8+

2-10

30min

LE BARON

Un jeu 6 qui prend !

Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Pose de carte

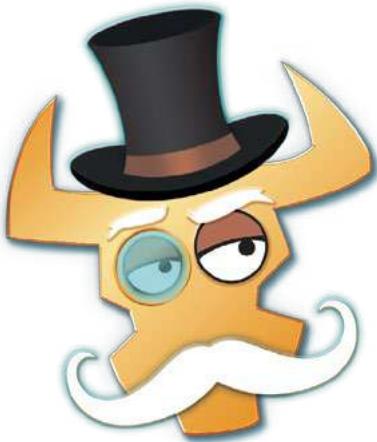


Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Franz Vohwinkel



Posez vos cartes dans une des 5 rangées en respectant les couleurs des têtes de bœuf disponibles. Mais attention : si vous posez la 6^e carte ou la 6^e tête de bœuf de la même couleur d'une rangée, vous devez ramasser les cartes ! Vous récupérez ainsi des points négatifs. Alors arrangez-vous plutôt pour forcer vos adversaires à les ramasser et ainsi peut-être remporter la victoire !

Dans *Le Baron*, vous devez éviter les cartes avec les têtes de bœufs !



Choisissez votre carte
avec une valeur qui détermine
l'ordre du tour



2 Révélez-la tous
en même temps



3 Placez votre carte
dans une rangée
où la couleur correspond

Mais attention !

6^e carte ou 6^e bœuf de la même couleur
et vous ramassez la rangée !

Contenu : 110 cartes numérotées de 1 à 110,
la règle du jeu.

Référence : AMBBAR
Boîte : H14,7 x L11 x 3 cm
Colis : par 6



8+

2-6

15 min

LA SCOPETTE



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Valeur



Monique et Bernard
Otto Bogart & Marie BRD

Combinez habilement vos cartes, surveillez votre couleur secrète et visez les bons symboles pour marquer un maximum de points ! Videz la table ou votre main pour décrocher la Scopette et prendre l'avantage ! En 15 minutes, tout peut basculer : un jeu rapide et plein de rebondissements !



Contenu : 76 cartes 88x63mm - 12 cartes 50x50mm - 24 jetons - Règles

Référence : JSCOP
Boîte : H14.7 x L9.2 x 2.8 cm
Colis : par 6



12+

3-10

20min

TRAQ

Tu réponds à quoi ?

Cœur de cible : Ados/adultes, joueurs occasionnels
 Mécanisme principal : Questions, bluff



Clovis Berot
 Vincent Burger

TRAQ est un jeu de questions dans lequel il n'y a besoin d'aucune connaissance. Vous savez dire votre prénom et donner la couleur du cheval blanc d'Henri IV ? Alors vous avez tout ce qu'il faut pour jouer !

Le principe est simple : vous allez devoir écouter attentivement le maître du jeu vous lire 9 questions plus ou moins loufoques, puis, chacun votre tour, répondre à une des 9 questions... ou répondre n'importe quoi. Le premier qui se fait prendre à réutiliser une question ou à répondre n'importe quoi perd la manche !

Pour gagner, il vous faudra arriver au bout des 8 manches avec le moins de manches perdues.

Le secret pour ne pas perdre ? Si vous n'avez plus de question en tête, bluffez ! Dites n'importe quoi avec assez d'aplomb pour que personne n'ose vous demander à quoi vous répondez !



Contenu : 100 cartes questions, 1 carte notice.

Référence : JTRAQ
 Boîte : H13.8 x L10 x 4.2 cm
 Colis : par 6



8+

2-6

20min

ROLLIE



Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : Stop ou encore avec gestion de majorité



Joël Gagnon
Fanny Saulnier

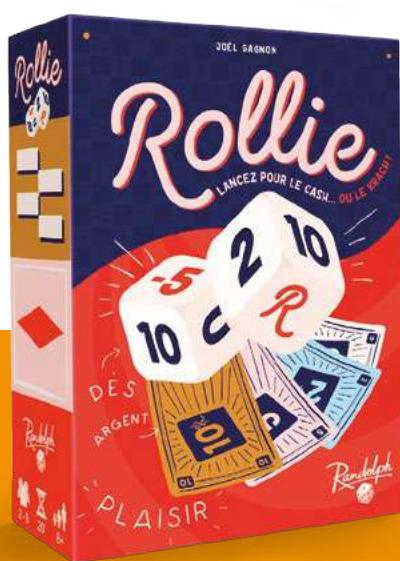


Prenez place, tout le monde peut jouer!

Roulez les dés, ramassez des billets et tentez de remporter des jetons Bonus pour être couronné le joueur le plus prospère. Tout ça en évitant les Krachs!

Le joueur actif roule les deux dés, si les valeurs sont différentes, deux possibilités s'offrent aux joueurs : prendre un billet pour l'ajouter à leur mise où sécuriser leur mise en déplaçant les billets accumulés dans leur portefeuille. Si les dés affichent la même valeur et que cette valeur est dans leur mise, c'est un krach! Les joueurs concernés perdent tous les billets de leur mise.

Tentez de cumuler des billets dans votre portefeuille en évitant les Krachs. Entre appât du gain et précaution, saurez-vous faire les bons choix et amassez le plus d'argent pour remporter les jetons bonus à la fin de la partie? Une chose est sûre, Rollie saura vous tenir en haleine jusqu'à la fin de la partie.



Contenu : 150 billets, 11 jetons majorité, 7 jetons de manches, 2 dés, Feuillet de règles, Aides de jeu.

Référence : RAROL
Boîte : H13.8 x L10 x 4.2 cm
Colis : par 6



8+

2-7

20min

DOUBLE FACE



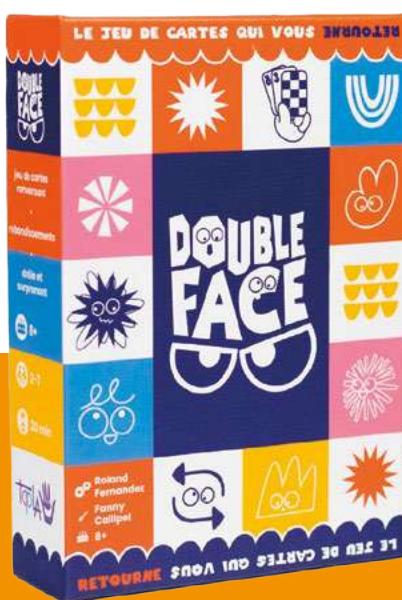
Cœur de cible : 18-45 ans
Mécanisme principal : jeu de plis



Roland Fernandez
Fanny Callipel



Ce jeu de plis se joue avec 52 cartes de couleur, chacune ayant une face claire et une face sombre, avec des valeurs de 1 à 13. Attention aux cartes Flip : dès qu'elles apparaissent, tous les joueurs retournent leur jeu... surprise ! 20 cartes Action pimentent la partie : les bombes qui ajoutent des pénalités, les boomerangs qui renvoient les bombes, les jokers qui sauvent de toutes les situations et les « Passe 1 ou 2 cartes » à ton voisin. Le jeu peut se jouer en mode libre -chacun choisit le nombre de plis à faire, en mode imposé -un nombre précis de plis à faire ou en mode expert -chacun choisit un nombre de points incluant plis et pénalités. La partie rebondit au fil des cartes flip et des cartes Actions ! Au moment de compter les points, si votre contrat est rempli, les pénalités s'évaporent ! Double Face est un jeu drôle où la stratégie, l'audace et un soupçon de chance se combinent et créent une formidable ambiance !



Contenu : 77 cartes (58x88mm), règle du jeu.

Référence : JTDOU
Boîte : H16.2 x L11.2 x 3.8 cm
Colis : par 6



8+

3-5

20min

RÉVOLTE !



Cœur de cible : joueurs de jeu de pli
Mécanisme principal : pli

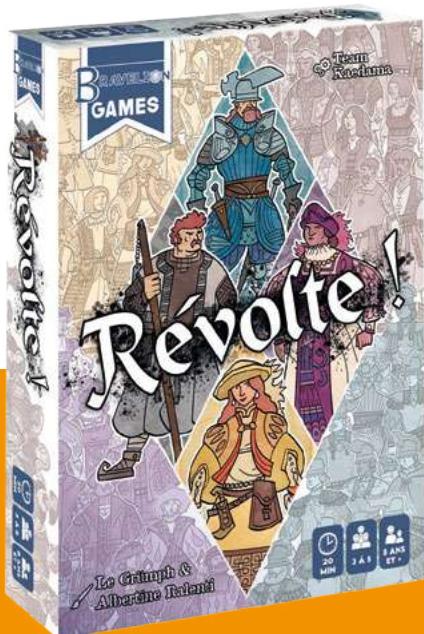


Team Kaedama
Le Grümph & Albertine Ralenti

Dans la cité de Wastburg, les habitants oublient leur dure journée de labeur en jouant aux cartes. Et ils jouent exclusivement à la Révolte !

Dans ce jeu de plis atypique de la Team Kaedama, les Nobles les plus exubérants vous rapportent des points, les Gredins se font petits pour dérober des pièces d'or, les Gardoches peuvent être soudoyés pour devenir des atouts et les Citoyens se révoltent s'ils sont assez nombreux et annulent le pli !

Faites bon usage de ces familles pour tirer votre épingle du jeu, mais gare à la... RÉVOLTE !



Contenu : 40 cartes, 54 jetons et 1 règle du jeu.

Référence : REREV
Boîte : H15 x L10.8 x 3.4 cm
Colis : par 6



8+

2-6

15 min

DODELIDO

Ça va vous rendre zozoos !

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : Observation, réflexes



Jacques Zeimet
Rolf (ARVi) Vogt

Soyez réactif pour vous débarrasser au plus vite de vos cartes !

À son tour, chaque joueur pose sa première carte sur l'une des trois piles et doit donner instantanément la bonne réponse : une majorité d'animaux, de couleurs, ou en cas d'égalité « Dodelido » !

À moins qu'il n'y ait « rien » à dire ?!

Et sans parler du crocodile ou de la tortue qui peuvent s'en mêler !



"Chameau !"

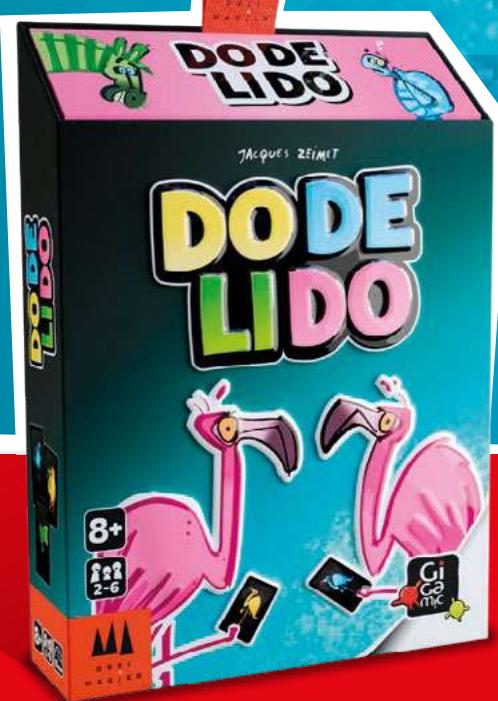


"Rien"



"Dodelido !"

Heu... Vert !



Contenu : 105 cartes, la règle du jeu.

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



8+

2-4
3-6

20min

13 FEUILLES

Soyez tactiques pour coincer vos adversaires !



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Gestion de main, défausse, opportunisme



Masato Uesugi
Elina Zhelyazkova



Dans 13 Feuilles, vous devez vous débarrasser de votre main de cartes en premier si vous voulez gagner la partie. Plus vous posez un nombre élevé d'une même valeur, plus il sera difficile pour vos adversaires de suivre. Alors gérez astucieusement votre jeu pour les pousser à passer, sans vous faire prendre à votre propre piège !

Votre but : défausser toutes vos cartes pour remporter instantanément la victoire !



1 À votre tour, posez 1 ou plusieurs cartes de même valeur aux extrémités de la série.



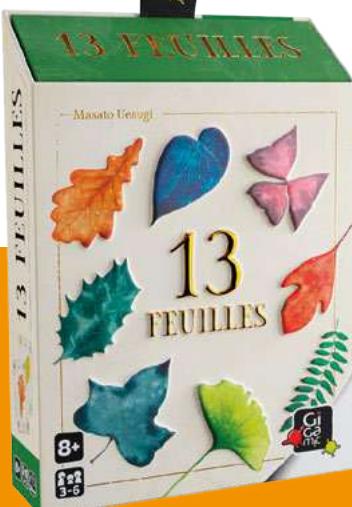
2 Vous devrez jouer au moins le même nombre de cartes que celles posées.



3 Plus vous en posez plus il sera difficile pour vos adversaires de suivre !



Appliquez votre stratégie et poussez les autres à passer pour prendre l'avantage.



Contenu : 62 cartes (58 x 89 mm), 6 jetons, la règle du jeu

Référence : JCBTF
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



8+

2-5

20min

PIRATE KING

De l'or et des épées

Cœur de cible : Famille, Ados/adultes.

Mécanisme principal : deck building, stop ou encore.



Frankie Bu
Frankie Bu

Révélez tous en même temps les cartes de vos jeux une par une pour gagner des épées et de l'Or ! Vous pourrez alors battre des monstres et réclamer des trésors pour accumuler le plus de couronnes et devenir roi ou reine des pirates ! Mais attention ! 3 têtes de mort et... c'est mort !



Contenu :

109 cartes (58x88mm), 1 jeton premier joueur, règles du jeu.

Référence : BOBPI
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



3421277338912



14+

2-10

20min

PAILLETTES CLAQUETTES

Eligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Cœur de cible : ados et adultes
Mécanisme principal : déduction, association d'idées, créativité



TAILEMI SAS
Vincent Burger

Paillettes Claquettes est un jeu d'ambiance et de déduction dans lequel les joueurs doivent deviner une position mystère sur une échelle de 0 à 20 à partir d'un simple indice. Il offre des parties rythmées et pleines d'échanges.

À chaque tour, une carte oppose deux extrêmes (par exemple : "Un bruit désagréable (0) à agréable (20)"). Le joueur appelé «»Mentaliste»» pioche secrètement un numéro entre 0 et 20, et donne un indice lié à son chiffre (ex, s'il a pioché un 18 : "le bruit des vagues sur la plage"). Son équipe discute et tente de deviner ce numéro en plaçant un jeton sur l'échelle. L'équipe adverse peut parier sur une erreur. Une fois les deux équipes positionnées, les numéros sont révélés et les points attribués selon la précision des placements et la réussite ou non des paris.

L'objectif du jeu est d'être la première équipe à atteindre 12 points en premier, grâce à la bonne interprétation des indices, à l'écoute entre coéquipiers, et à une pincée de stratégie.



Contenu : 1 plateau, 200 cartes (58x88),
28 jetons, 1 règle du jeu.

Référence : TAPA
Boîte : H21.2 x L14.1 x P 4 cm
Colis : par 6



10+

2-6

30min

MAMIE MOULE MAKI

Ados & Parents



Cœur de cible : enfants et parents
Mécanisme principal : Petit Bac revisité avec des catégories drôles et originales



TAILEMI SAS
Vincent Burger

Un jeu créatif et convivial pour tous les publics

Ce jeu revisite le principe du Petit Bac avec des catégories originales. À chaque manche, les joueurs doivent faire preuve de créativité pour trouver des réponses à des catégories variées tout en respectant une contrainte de lettre tirée au hasard.

Comment jouer ?

Un joueur lance un dé à 20 faces pour déterminer la lettre du tour. Les participants disposent ensuite de 2 minutes pour écrire une réponse par catégorie sur leur ardoise, chacune devant commencer par cette lettre.

Une fois le temps écoulé, les réponses sont lues à voix haute, défendues si nécessaire, puis soumises au vote du groupe. Chaque réponse validée rapporte un point



8+

2-10

15 min

MACHU PICHU



Cœur de cible : Tout public, Famille, Enfant, Joueurs Occasionnels
 Mécanisme principal : Rapidité, Observation, Mémoire



Louis Raynaud
 Mélissa Marques

Ces lamas vont vous rendre fous !

Machu Pichu est un jeu d'ambiance rapide et délirant qui mettra vos réflexes et votre observation à rude épreuve ! Tentez de vous débarrasser de toutes vos cartes en repérant les lamas avec un accessoire en commun. Un lama avec un poncho et des plumes sur la tête ? Oui, dans Machu Pichu, ça existe !

Mais ce n'est pas tout ! Lorsque vous retournez une carte, annoncez le mot écrit dessus. Si une séquence MA-CHU-PI se forme, frappez immédiatement la piñata en criant «>>>CHU>>> pour terminer le mot. Le dernier récupère toutes les cartes des autres...

Un jeu simple, fun et ultra dynamique, parfait pour des parties pleines d'énergie en famille ou entre amis. De 2 à 10 joueurs, dès 8 ans. Alors, prêts à dompter les lamas ce Machu Pichu ?»



Contenu : 70 cartes (59x91mm), 1 règle du jeu.

Référence : JZMAC
 Boîte : H13.5 x L10 x 2.4cm
 Colis : par 6



3770036528010

7+

2-6

15 min

IPSO

Insérez, Progressez, Scorez, Optimisez

Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Jeu d'optimisation



Alexandre Droit
Gigamic



Un jeu rapide et tactique où chaque carte compte ! Créez les meilleures lignes croissantes pour marquer un maximum de points. Échangez malin : piochez une carte du centre et remplacez une carte face cachée de votre pyramide. Alignez les couleurs, collectionnez les étoiles et visez les combos parfaits pour booster votre score. Le jeu propose 2 variantes, dont un mode tournoi et des bonus pour les lignes paires ou impaires. A vous d'optimiser !



Contenu : 96 cartes (60x60mm) , règle du jeu.

Référence : GBIP
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



14+

2-16

45 min

QUIZ ROOM EN BOÎTE



Cœur de cible : famille, amis

Mécanisme principal : Gestion de main, quiz, prise de risque, déduction, interaction

Charles Babinet, Thomas Quélin, Tristan Quélin
ArtFeelsGood

Avoir la bonne réponse, c'est bien. Choisir la bonne question, c'est mieux.

Dans ce jeu de culture populaire, chaque joueur pioche ses cartes et découvre ses questions.

À tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre, le joueur actif lance le dé : à lui de jouer selon le type de tour déterminé ! Tour classique ? Il choisit une question parmi ses cartes ou en vole une à un adversaire en échange d'une des siennes. Il lit alors l'indice à son partenaire et lui pose LA question fatidique : "Tente ou Détente ?"

Tente : Il tente sa chance sans propositions. 3 points s'il trouve la bonne réponse !

Détente : Il a le choix entre 4 réponses. 1 point s'il trouve la bonne ! Le verdict ? Le révélateur rouge dévoile la réponse et les points sont distribués. Mais attention, des tours spéciaux viennent pimenter la partie : points doublés, questions imposées, vols de points... Il faudra être stratège pour l'emporter !

À la fin, l'équipe avec le plus de points est sacrée championne ! Alors, prêt à prouver que tu es un as de la culture populaire ?



Contenu : 550 cartes, dés, un révélateur et notice.

Référence : JQUI
Boîte : H20 x L10 x P6 cm
Colis : par 6



16+

2-4
4-8

20min

IMPROO

Quand les émotions prennent le contrôle !



Cœur de cible : Famille
Mécanisme principal : Jeu d'ambiance



Paul & Baptiste Gobilliard
Julina JJ

Dans IMPROO, libère ta créativité et ton sens de l'improvisation en incarnant des émotions imposées par les cartes ! Que tu sois un dompteur de moutons acrobate ou un négociateur du raid, ton défi est simple : Séduire le JUGE avec ton interprétation tout en restant fidèle à l'émotion indiquée sur ta carte.



Contenu : 90 cartes 80x100mm, 32 cartes 50x50mm, la règle du jeu.

Référence : JIMPRO
Boîte : H10.9 x L10.9 x 4 cm
Colis : par 6



8+

2-10

20min

INIMAGINABLE



Cœur de cible : adultes, ados
Mécanisme principal : jeu d'énigmes courtes et véridiques



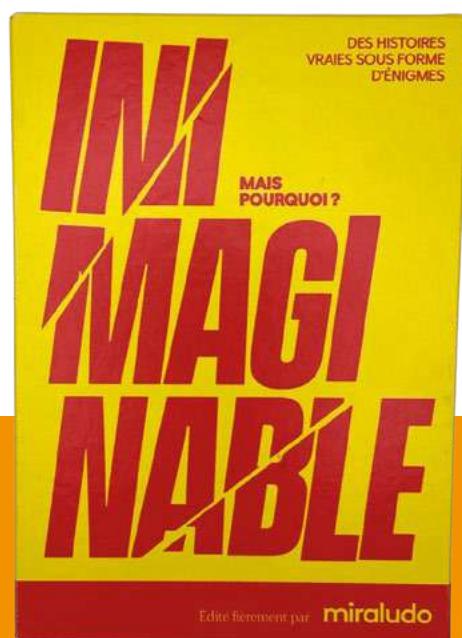
Pierre Olivier Bonfillon
Bureau Joie

Dans Inimaginable, explorez des faits incroyables mais pourtant réels ! Chaque carte présente une énigme surprenante, et les joueurs doivent poser des questions fermées (oui/non) pour en découvrir l'explication.

Exemples :

On découvrira par exemple qu'à Strasbourg, au Moyen Âge, des centaines de personnes ont été prises dans une épidémie de danse ! Ou encore que Hitler et Staline fréquentaient le même bistrot à Vienne...

Un joueur lit l'énigme, les autres posent des questions pour élucider le mystère. Le maître du jeu ne répond que par oui, non, ou ce n'est pas important. La partie se termine dès que l'explication est trouvée !



Contenu : 50 cartes.

Référence : JINIM
Boîte : H15.3 x L10.8 x P2.7cm
Colis : par 6



8+

3-6

20min

PEPITE

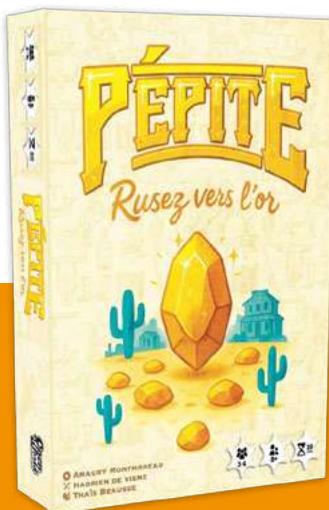


Cœur de cible : Tout public, famille, Ado/Adulte
Mécanisme principal : Bluff, Guessing



Amaury Montmoreau
Hadrien de Visme et Thaïs Beaussé

Le désert regorge d'or... et tous les regards sont braqués sur les mines. Dans Pépite, gérez une ville du Far West, incarnez ses personnages principaux et rusez vers l'or pour faire fructifier votre butin. Chaque tour, jouez en simultané un personnage et un lieu d'action (mine, saloon adverse ou banque). Transportez l'or, volez vos adversaires ou protégez votre ville ! Attention : chaque personnage ne peut être utilisé qu'une seule fois par manche et les mines peuvent sauter à tout moment. À partir de la 2e manche, de nouveaux personnages enrichissent vos options. La partie s'arrête à la fin de la 4e manche. Seul l'or déposé en banque compte... et le plus riche l'emporte !



Contenu : 74 cartes (20 cartes : 113*60 54 cartes : 88*63), 6 disques, 54 jetons, 1 sac, 1 livret de règles.

Référence : OWPE
Boîte : H19.5 x L14.5 x 3.5 cm
Colis : par 6



7+

2-4
4-10

15 min

WINKY BILLY

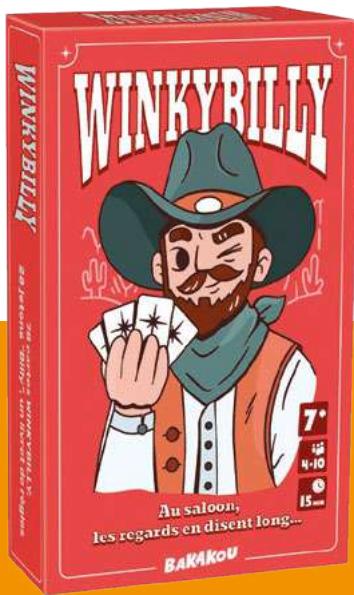


Cœur de cible : Familles
Mécanisme principal : Kems



Tancrede Lecasble / Valentin Daubresse
Marie Brd

Le jeu du kems revisité jusqu'à 10 joueur, fun, malin, tellement addictif !
La partie s'arrête dès qu'une équipe atteint 7 jetons BILLY ou qu'une équipe n'a plus aucun jeton.



Contenu : 76 cartes (63 / 88mm), 28 jetons,
1 livret de règles.

Référence : BAWIN
Boîte : H9.6 x L12.8 x 1.47 cm
Colis : par 6



10+

2-8

15 min

AU PIF !

NOUVEAU

Cœur de cible : famille, joueurs occasionnels
Mécanisme principal : jeu coopératif, communication, estimation



Matt Burtonwood, Billy Langsworthy, Deej Johnson
Ajsa Zdravkovic

Au Pif ! est un jeu de communication qui promet de bons moments de discussion et d'estimations approximatives. Votre but : classer les cartes dans l'ordre croissant en tentant d'estimer les réponses aux questions. Parviendrez-vous à obtenir le score parfait en équipe ou finirez-vous par vous gratter la tête ?

1. Placez une carte Référence avec un nombre au centre de la table, puis piochez 8 cartes question.
2. Pour chaque question, déterminez si la réponse est supérieure ou inférieure aux nombres des cartes déjà placées, et classez-les en conséquence, du plus petit ou plus grand.
3. À la fin, retournez toutes les cartes question et vérifiez les réponses.

À jouer en famille ou entre amis, pas besoin de connaître la réponse pour tenter sa chance !



Contenu : 385 cartes, la règle de jeu.

Référence : HQAUP
Boîte : H18 x L14 x 7.3 cm
Colis : par 6



8+

2-6

15 min

RATAK

NOUVEAU

Cœur de cible : famille
Mécanisme principal : attaque



Tancrede Lecasble, Valentin Daubresse
Marie Brd, Otto Bogart

Dans RATAK, vous incarnez de valeureux chevaliers... enfin, en théorie. Attaquez, parez, contre-attaquez, et surtout : débarrassez-vous de vos cartes avant qu'il ne soit trop tard.



Contenu : 52 cartes - 70X120mm

Référence : BARAT
Boîte : H9.6 x L12.8 x 1.47 cm
Colis : par 6



3 760345 040150

8+

2-5

30min

PIGEON EXPLOSION

NOUVEAU

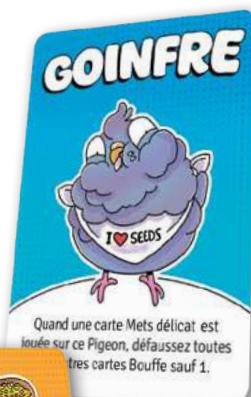
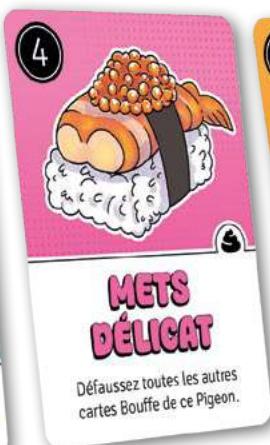
Cœur de cible : famille, ados/adultes
Mécanisme principal : pose de cartes, prise de risque, gestion de main, défausse, blocage



Roberto Pellei
Studio Moko Ko

Éligible au
Tourniquet
Bois
Format 2

Les pigeons cherchent de la nourriture, et sont prêts à manger n'importe quoi !
Votre but pour gagner est de rassasier vos pigeons en les nourrissant le mieux possible.
Mais attention, vos adversaires peuvent les nourrir aussi, en les gavant jusqu'à ce qu'ils explosent !
Ce qui est drôle, c'est que vous pouvez en faire autant...



Contenu : 140 cartes (88x68mm), la règle du jeu.

Référence : CRAP1
Boîte : H16 x L13 x P4.5 cm
Colis : par 6



8+

2-6

15 min

DICE POOL PARTY



Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : hasard, observation



Christoph Cantzler, Torsten Marold
Annika Heller

Secouez la piscine et observez les dés. Pouvez-vous repérer ceux qui vous rapportent le plus de points ? Vous n'avez que quelques secondes... Jouez tous en simultané lors des 12 tours de la Pool Party et marquez le plus gros score final pour remporter la victoire !



Contenu : 12 dés, 1 bloc score, la règle du jeu.

Référence : CRAPI
Boîte : H12.4 x L9.6 x P3.1 cm
Colis : par 6



14+

3-20

20min

PIMENT QUI MENT

NOUVEAU

Cœur de cible : ados, adultes
Mécanisme principal : communication, bluff, estimation



Natalie Podd, Ceri Price
Simon Baker

Qui est le menteur ? Qui est juste chelou ?

À chaque tour, les joueurs reçoivent secrètement leur rôle : Honnête ou Menteur.

Une question est posée et chacun répond en plaçant son étiquette nominative sur le plateau vertical aimanté. La carte Question définit l'échelle, avec une zone **Compteurs explosés** pour les réponses inattendues !

Chacun explique sa réponse. C'est là que le Menteur doit exceller dans l'art du bluff, et que les Honnêtes révèlent des vérités parfois étonnantes ! Les questions sont toujours numériques et personnelles.

Débattez à voix haute pour démasquer le blufteur. Posez des questions, sondez, interrogez... Quand tout le monde est prêt, comptez jusqu'à trois et pointez du doigt celui ou celle que vous pensez être le Menteur !

Révélez votre carte Honnêteté ! Le Menteur explique son mensonge et donne sa vraie réponse (attention : un mensonge trop proche de la vérité ne rapporte pas de points). Les Honnêtes gagnent des points s'ils identifient le Menteur (bonus s'ils sont les seuls). Le Menteur marque des points pour chaque personne bernée, avec un bonus spécial s'il a osé une réponse extrême (la plus basse ou la plus haute) !

Piment qui ment est le jeu de soirée ultime : mensonges, fous rires et secrets dévoilés s'entremêlent !



Contenu : 264 cartes 63.5 x 88.9mm, 1 plateau aimanté, 1 clip, 8 pions, 8 étiquettes aimantées, 1 stylo effaçable, règle du jeu.

Référence : HQPIM
Boîte : H18 x L14 x P7.3 cm
Colis : par 6



7 640139 534408

7+

2-6

20min

CAPYBARAKA



Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : gestion de main légère, sélection simultanée, draft ordonné

Monique R. Et Bernard B.
Marie Brd

CAPHYBARAKA est un jeu de cartes tropical, rapide et délicieusement taquin.

À chaque tour, on révèle au centre autant de cartes Zen qu'il y a de joueurs. Chacun choisit secrètement l'une de ses 3 cartes Capybara, on révèle en même temps, puis du plus grand au plus petit numéro, chaque joueur prend une carte au centre. Dilemme permanent : viser l'équilibre (rester au plus près de 0), rafler des pastèques (+1 par pastèque) et collectionner les Fiesta (bonus croissant). Fin de manche : score = Pastèques + Fiesta – écart à 0. La partie se joue en 2 manches avec échange des paquets. Chaque paquet Capybara est unique (numéros 1 à 72 distribués différemment), donc aucune égalité lors des révélations. Règles ultra accessibles, tension à chaque choix, thème chill & fun : après deux manches, le joueur au total le plus élevé gagne et devient le capybara le plus zen de la jungle.



Contenu : 157 cartes.

Référence : BACAP
 Boîte : H14.7 x L9.6 x P2.8 cm
 Colis : par 6



8+

2-5

15 min

LA TRIPLETTE

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : set collection (séries de 3), draft depuis la rivière, gestion légère de main, relances avec prise de risque (stop-ou-encore léger).



Alice et Christopher Cardin
Marie Brd

Sous les néons, La Triplette mêle adrénaline, prise de risque et timing chirurgical. À chaque tour, lancez 3 dés, on compare Triplette > Chainette > Simplette, puis, du plus fort au moins bon, chacun prend 1 carte dans la rivière. En fin de tour, vendez jusqu'à 2 séries de 3 cartes : pour un Trio, gardez 1 carte au score ; pour une Suite, gardez la carte du milieu. Vos points = la valeur de la carte gardée. Les deux autres partent à la défausse. Une carte ne sert qu'une fois le même tour. La partie est une course à 15 points : le premier qui y parvient l'emporte — et si égalité, on départage au nombre de cartes au score. Rapide à expliquer, tendu à jouer, La Triplette récompense l'audace autant que le sang-froid.



Contenu : 60 cartes, 15 dés.

Référence : BATRI
Boîte : H14.7 x L9.6 x P2.8 cm
Colis : par 6



8+

2-6

30min

MAITRE MAKATSU

L'art de l'esquive !



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Pose de cartes, défausse de cartes, jeu de plis

Reiner Knizia
Sonja Müller

Essayez d'esquiver les points négatifs en vous cachant derrière les cartes de vos adversaires. Attention, vous récupérez les cartes non jouées d'une manche sur l'autre... et les points négatifs augmentent! Parviendrez-vous à les éviter sur la durée ?



Contenu : 144 cartes (6 decks de 24 cartes 56x87mm),
44 jetons en carton, 1 Jeton Maître Makatsu,
la règle du jeu.

Référence : AMAMAI
Boîte : H16,9 x L12,7 x 3,7cm
Collis : par 6



8+

2-10

20min

ÉCLAIR DE GÉNIE



Cœur de cible : famille et entre amis

Mécanisme principal : deviner en premier l'énigme visuelle imprimée sur la carte



Philippe Delbrouck et Valéry Fourcade
Bureau Joie

Près de 300 énigmes visuelles et dingbats astucieux pour mettre votre esprit à l'épreuve.
Drôle, malin et addictif, préparez-vous à avoir de nombreux éclairs de génie !



Contenu : 300 cartes énigmes, un cache réponse, un leaflet de règle.

Référence : MIEC
Boîte : H12,2 x L21 x 5,5cm
Colis : par 6



8+

2-5

20min

MÉDIÉVALLONS

Battez-vous pour récupérer la couronne !



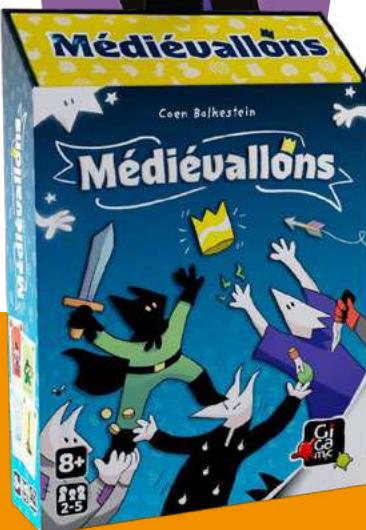
Cœur de cible : Tous publics

Mécanisme principal : Collection, gestion de main, pose de cartes



Coen Balkenstein
Coen Balkenstein

Dans Médiévallons, vous vous affrontez pour établir en premier trois guildes afin de remporter la victoire et de vous emparer de la couronne. Chaque guilde possède des pouvoirs uniques, ce qui donne lieu à une compétition pleine de rebondissements !



Contenu : 105 cartes 58x88mm, la règle du jeu.

Référence : WUBME
Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm
Colis : par 6



3421277345118

6+

2-5

10 min

POUM POUM CROUNCH

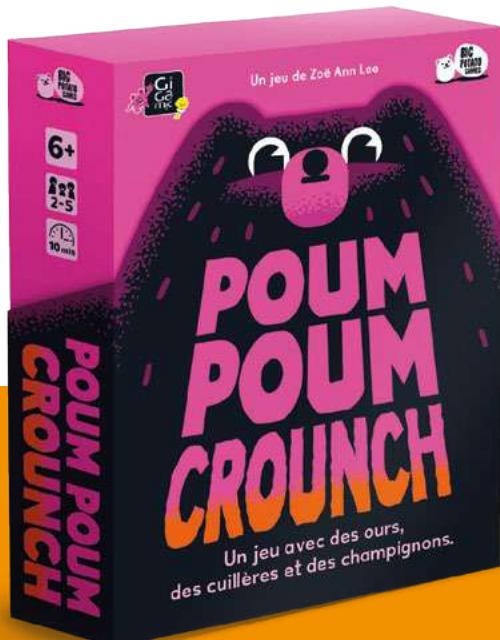


Cœur de cible : enfants, famille
Mécanisme principal : rapidité, hasard, course



Zoë Ann Lee
Zoë Ann Lee

Au rythme du refrain «Poum Poum Crounch!», vous piochez des cartes avec des champignons que vous voulez dévorer. Mais si vous révélez un 3e ours, vous vous transformez, et foncez chercher la cuillère en bois pour tout rafler! Les autres tentent alors leur chance aux dés pour ne rien vous laisser... La personne (ou l'ours) qui a récupéré le plus de champignons au bout de 3 manches remporte la victoire!



Contenu : 20 cartes (62x89mm), 5 dés, 3 cuillères en bois, 1 distributeur de cartes, la règle du jeu.

Référence : BIPOU
Boîte : H16,3 x L12 x 3,6cm
Colis : par 6



8+

2-8

20min

STARAKÉ

Chante en premier pour gagner !

Cœur de cible : Tout public, amis, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : Rapidité, chant



TAILEMI SAS
Ben Renaut

Staraké est un jeu musical de rapidité où les joueurs doivent chanter un extrait de chanson contenant le mot, le thème ou artistes indiqués sur la carte catégorie. Le premier qui attrape le micro et chante un extrait correspondant à la carte catégorie remporte le tour. Des cartes spéciales STAR TOUR contiennent également un mot ou artistes mais déclenchent une « mort subite ». A tour de rôle les joueurs doivent chanter une chanson respectant la catégorie de la carte. Le dernier en lice remporte le tour.

Le premier à obtenir 7 cartes catégories remporte la partie. Le jeu comporte un mode «» As du Mic»» qui permet de rajouter des contraintes à ses adversaires.



Contenu : 1 réplique de micro, 200 cartes (70*70), 1 règle du jeu.

Référence : TASTA
Boîte : H20 x L15 x 5,9 cm
Colis : par 6



4+

2-6

10 min

LUMIOS

NOUVEAU

Cœur de cible : Familles
Mécanisme principal : Allumer les 5 boules de sa couleur pour gagner



LUMIOS

Lumios, le jeu de boules lumineuses pour les enfants... et les parents.

5 boules de votre couleur, et c'est gagné.

Au départ, il y a 5 boules rouges alignées au milieu. Deux équipes jouent l'une face à l'autre.

Celui qui commence doit toucher une boule rouge.

Elle devient aléatoirement soit verte soit bleue et ça définit la couleur de son équipe.

Mais attention, si la boule devient verte et qu'on la touche à nouveau, elle deviendra bleue, et si elle est bleue, elle redeviendra verte.

La première équipe à changer toutes les boules dans sa couleur gagne la partie et doit crier Lumioooos !



Contenu : 1 luminator + 5 lumies + 1 sac (contenu illustré sur pack)

Référence : JLUMI
Boîte : H28 x L14.8 x 8.3 cm
Colis : par 6



3 770039 692008

8+

1-6

20min

QUADRI

Un jeu de cartes stratégique et familial

NOUVEAU

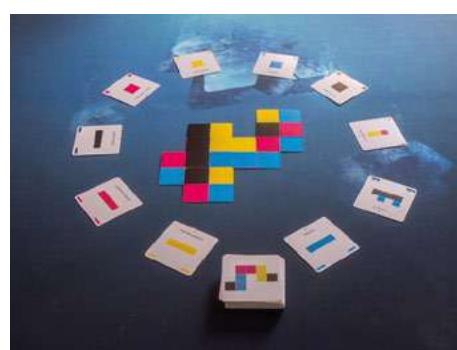
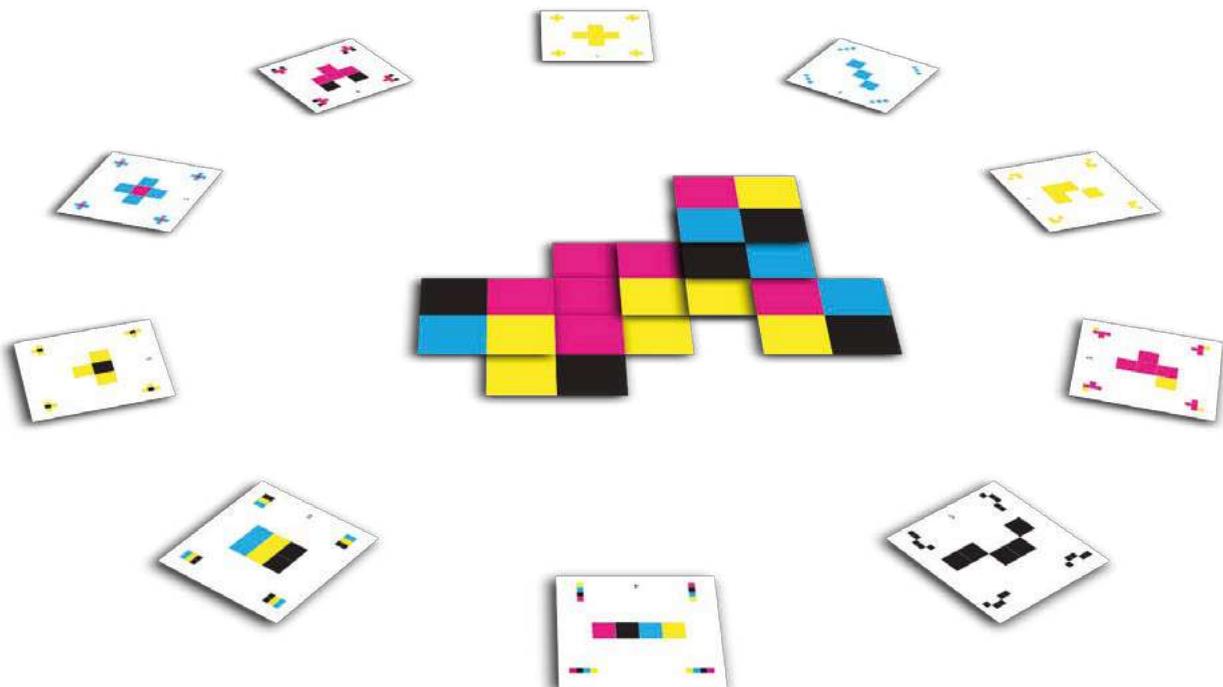
Cœur de cible : Grand public

Mécanisme principal : Pose et superposition de cartes de couleur pour créer des objectifs

Antoine Huchin
Frédéric Brogaard

Quadri est un jeu de cartes stratégique et familial, simple à apprendre mais riche en possibilités.

Quadri est un jeu de placement de cartes où chaque carte comporte 4 couleurs. Le but est de réaliser des objectifs de forme et de couleur pour marquer un maximum de points. Le jeu propose 3 modes distincts : compétitif, collaboratif et ball trap, chacun offrant une expérience différente. Accessible dès 8 ans, il se joue de 1 à 6 joueurs pour des parties rapides de 15 à 30 minutes. Quadri séduit par ses règles expliquées en quelques secondes, mais qui ouvrent la voie à des combinaisons tactiques et parfois casse-tête. Idéal pour l'apéro ou les après-midis en famille.



Contenu : 48 cartes Quadri 60*60mm composées de 4 carrés de couleurs différentes (Cyan, Magenta, Jaune et Noir), 42 cartes Objectif et un livret de règles

Référence : CCQUA
Boîte : H9,5 x L9,5 x 4,8 cm
Colis : par 6



5+

2-4

15 min

KUMI KUMI

NOUVEAU

Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Observation, rapidité, pose de tuiles

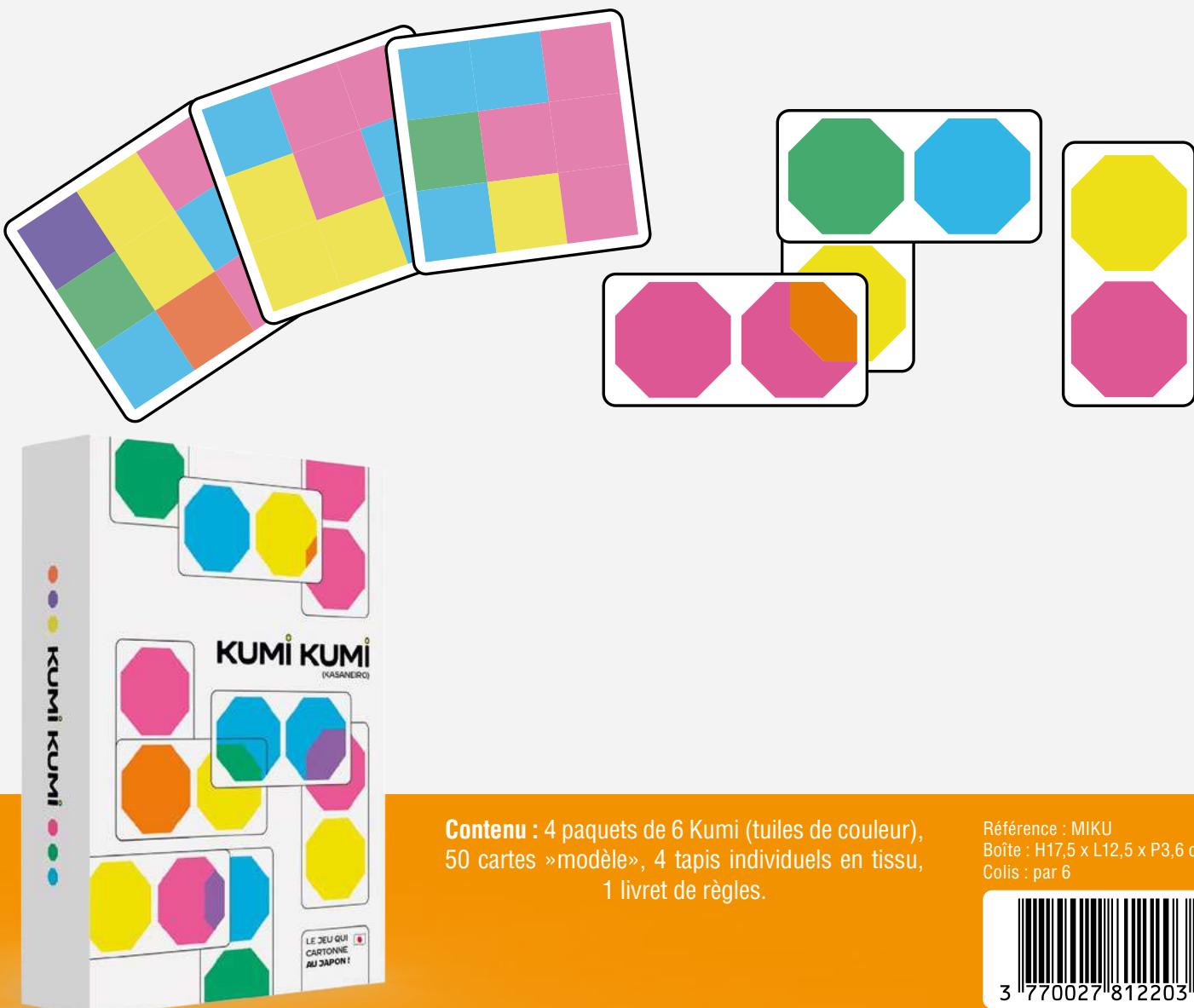


Toshiki Sato & GEO GAMES

Kumi Kumi est un jeu d'associations de couleurs créé au Japon par Toshiki Sato. Avec ses règles simples et ses parties ultra-rapides, il va mettre tes nerfs à rude épreuve. Pour gagner, tu devras faire appel à ton sens aigu de l'observation. Mais il te faudra surtout être très rapide. Le but ? Reproduire un motif en combinant des tuiles de couleur (les fameux Kumi).

Chaque joueur reçoit 6 kumi. Une carte «modèle» est posée au centre, visible de tous. Le joueur qui réussit à reproduire le modèle avant les autres, remporte la carte. Le joueur qui remporte 3 cartes gagne la partie. Chaque Kumi possède 2 couleurs, parfois identiques, parfois différentes. Les joueurs devront les superposer et les combiner pour donner naissance à de nouvelles couleurs.

Kumi Kumi est un jeu à la fois simple et terriblement addictif. Réussiras-tu à reproduire le modèle en moins de 30 secondes ?



Contenu : 4 paquets de 6 Kumi (tuiles de couleur),
50 cartes »modèle», 4 tapis individuels en tissu,
1 livret de règles.

Référence : MIKU
Boîte : H17,5 x L12,5 x P3,6 cm
Colis : par 6



8+

2-4
4-10

20min

POTION OU POISON

Sur quoi allez-vous tomber ?



Cœur de cible : Famille, Ados/Adultes

Mécanisme principal : Prise de risque, coup fourrés



José Manuel Fernández
Ana Marco

LA SORCIÈRE FAIT DU TRI DANS SES POTIONS. VOUS ÊTES DÉSIGNÉS VOLONTAIRES POUR LES GOÛTER...

SUR QUOI ALLEZ-VOUS TOMBER ?

1

À votre tour,
piochez une carte
et lisez tout haut
son effet



2

Les Gobelins concernés doivent "boire"
au hasard une des potions devant eux...



3

Si c'est une potion mortelle, vous devenez un fantôme !
Le dernier Gobelin encore en vie remportera la victoire !

Les fantômes continuent d'agir : vous pouvez même ressusciter et qui sait, gagner la partie...



Contenu : 110 cartes 58x88mm, 10 jetons Antidote,
la règle du jeu.

Référence : ROBPO
Boîte : H16 x L11,5 x 3,3 cm
Colis : par 6



8+

3-8

20min

LE JEU DE LA FICELLE

Connectez-vous avec vos partenaires de ficelle !



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Association de mots



Benjamin Léva
Thiex

Ce jeu d'association d'idées, à la fois simple et malin, met à l'épreuve votre capacité à vous synchroniser avec vos partenaires. Le principe ? Trouver un mot commun entre deux cartes, sans parler, et saisir la ficelle dès qu'une association est trouvée en espérant que votre partenaire à l'autre bout de la ficelle ait le même mot en tête ! Sinon, recommencez avec les deux mots qui ont échoués ! Une mécanique intuitive qui garantit des fous rires et des moments de connexion uniques. Avec ses 54 cartes et ses multiples combinaisons, chaque partie est une nouvelle aventure. Le jeu propose deux modes : compétitif (où le premier à remporter 5 cartes l'emporte) ou coopératif (pour défier les limites de votre complicité et obtenir le meilleur score). Idéal pour briser la glace, développer l'écoute et la cohésion, ou simplement passer un bon moment, Le Jeu de la Ficelle s'adapte à tous les publics, dès 8 ans.



Contenu : 54 cartes, 1 ficelle, 1 règle du jeu.

Référence : MEFIC
Boîte : H12,5 x L9,5 x 2,5 cm
Colis : par 6



3 770034 870067

8+

4

25 MIN

Jules Messaud
Pauline Détraz

AKROPOLIS

Architecte... Une carrière prometteuse !

Cœur de cible : famille, occasionnel et passionné
Mécanisme principal : placement de tuiles

NOUVEAU

TOP



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'attellent 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 éléver votre cité vers les cieux.



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

8+

2-4
1-4

25min



VIDEO

AKROPOLIS ATHENA

Extension

Cœur de cible : Famille, Tout public

Mécanisme principal : pose de tuiles, choix stratégiques, course aux objectifs.

Jules Messaud
Pauline Détraz

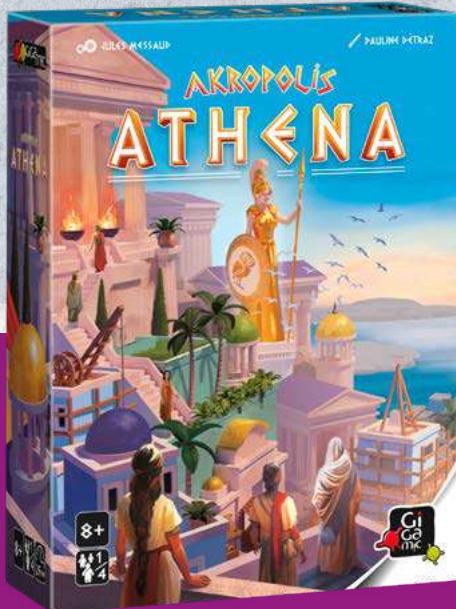
Dans l'antique Méditerranée, les cités naissantes doivent rivaliser d'ingéniosité architecturale afin de surpasser les voisines en prestige. Toutes cherchent à s'attirer les faveurs d'Athéna, déesse de la sagesse, de la guerre et des artisans dans l'espoir de jouir des richesses et des honneurs qu'elle peut prodiguer. C'est là que vous intervenez en tant qu'Architecte !

Gardez à l'esprit que votre talent va déterminer la renommée de votre cité pour la postérité !

Réalisez les constructions proposées pour remporter des mini-tuiles qui vous permettront d'améliorer votre cité et de bâtir toujours plus haut.



Achevez la construction de la statue d'Athéna pour augmenter la valeur de vos pierres.



Contenu : 18 cartes Construction, 30 mini-tuiles (10 Places, 10 Quartiers, 10 Doubles-Quartiers), 4 statues d'Athéna composées de 4 parties chacunes, la règle du jeu.

Référence : GAKRE
Boîte : H17 x L13 x 5 cm
Colis : par 6



3 421276 300620

8+

1-4

45 min

AKROPOLIS PANTHÉON

Extension



Cœur de cible : Famille, Tout public

Mécanisme principal : pose de tuiles, choix stratégiques, course aux objectifs.



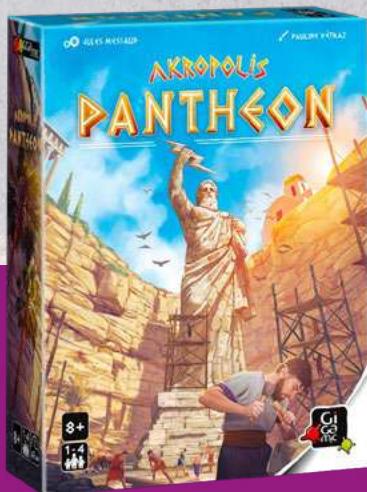
Jules Messaud
Pauline Détraz

Fini le temps des rivalités ! À l'apogée de leur gloire, les Cités jadis opposées unissent désormais leurs forces pour bâtir **ensemble** une Capitale grandiose et honorer les dieux.



Relevez les Défis Architecturaux qui vous permettront d'ériger de splendides Autels Divins dédiés aux dieux protecteurs de la Capitale.

Les tuiles Scénario vous invitent à relever des challenges de plus en plus ambitieux et répondre à des contraintes supplémentaires.



Contenu : 5 tuiles de départ, 3 tuiles Scénario, 20 cartes Défi Architectural, 20 pions Autel Divin, la règle du jeu.

Référence : GAKREP
Boîte : H17 x L13 x 5 cm
Colis : par 6





CRITICAL : FONDATION

Devenez le maître du jeu



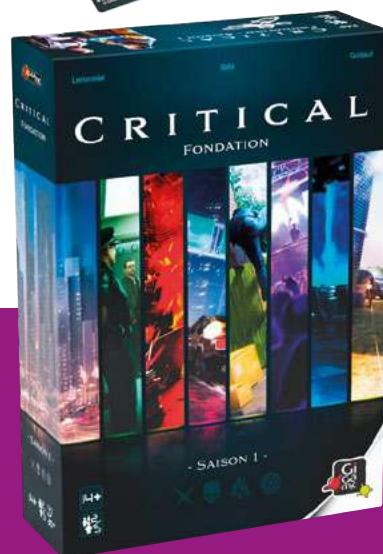
Cœur de cible : joueurs occasionnel
Mécanisme principal : jeu de rôle



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.



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.



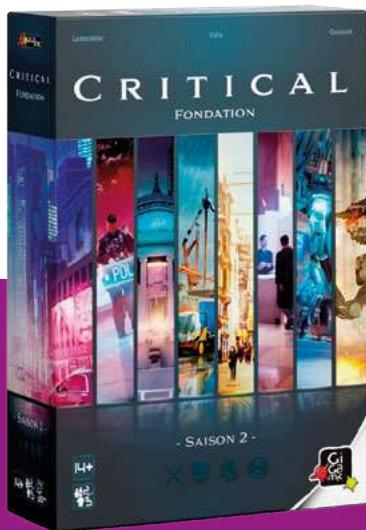
Joueur ou Meneur de jeu, vivez une incroyable aventure soutenue par un matériel richement illustré.



9 épisode 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 : GCRFO02
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

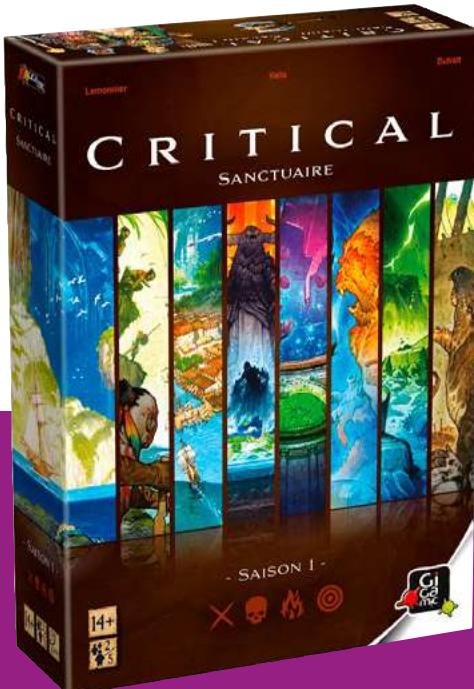
Critical vous fait découvrir l'univers du jeu de rôle au travers de 9 épisodes palpitant. Grâce à ses nombreuses illustrations et ses épisodes didactiques, devenir le maître du jeu est un jeu d'enfant. Plongez vos joueurs dans l'aventure et faites leur découvrir, au fur et à mesure des épisodes, toute 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



3 421271 875819



CRITICAL SANCTUAIRE - Saison 2

Devenez le maître du jeu

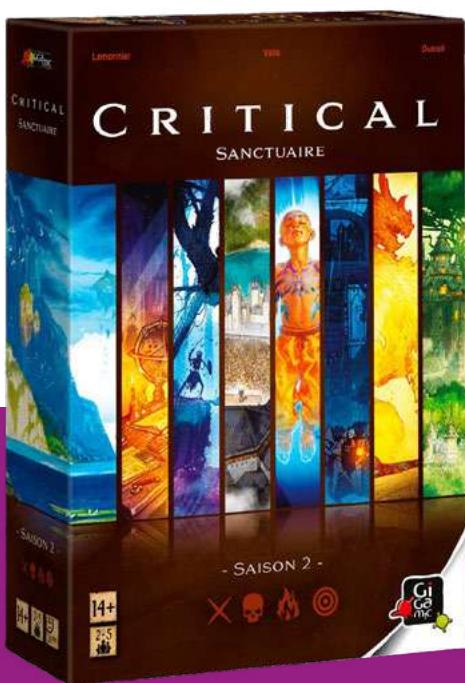
Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : initiation au jeu de rôle

Yohan Lemonnier, Christophe Valla

Vincent Dutrait

Cette nouvelle saison de Critical Sanctuaire offre de nouvelles mécaniques, donne plus de liberté aux joueurs et propose trois 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 Sanctuaire.



Contenu : 1 règle, 4 livrets, 8 scénarios, 55 petites cartes, 38 grandes cartes, 1 carte, 1 enveloppes, 103 jetons.

Référence : GCRSA2
Boîte : H27 x L19 x 6.5cm
Colis : par 6



3 421276 436411

8+

2-4

15-20 min



MARRAKECH

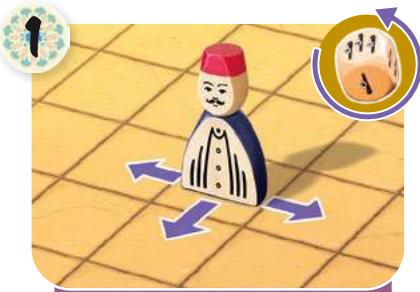
Succombez aux charmes de l'Orient

Cœur de cible : tout public, joueur occasionnel
 Mécanisme principal : contrôle de zone, placement



Dominique Ehrhard
 Jonathan Aucomte

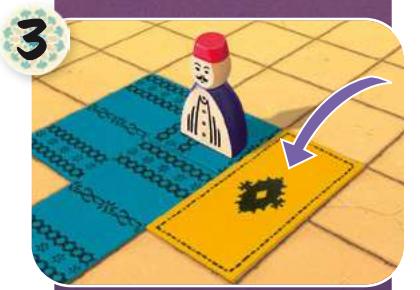
Au pays des *Mille et Une Nuits*, devenez le plus riche marchand en posant judicieusement vos tapis. Bien placés, ils feront perdre de l'argent à vos concurrents tout en vous enrichissant. Avec son matériel riche et son principe de jeu original, *Marrakech* a déjà reçu de nombreux prix ludiques dont le fameux As d'Or du Meilleur Jeu à Cannes.



Décidez de la direction qu'Assam suivra, puis lancez le dé.



Payez vos adversaires lorsque vous vous arrêtez sur leur tapis



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



3 421271 301516

8+

2

30 min



FLAMME ROUGE

Partagez le frisson de la course

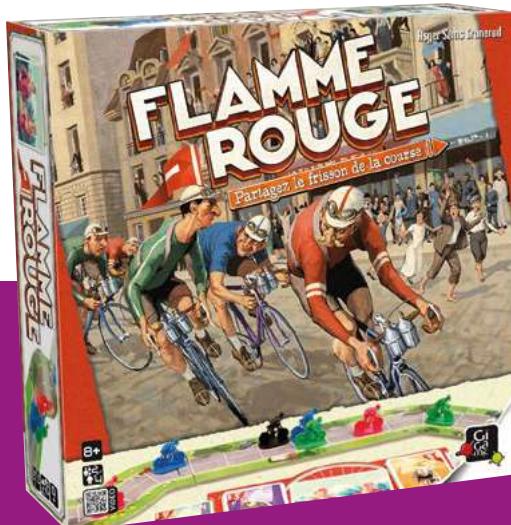
Cœur de cible : tout public, joueur occasionnel

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



3 421272 315314

8+

12

30 min



FLAMME ROUGE

Extension PELOTON

Cœur de cible : Tout public, joueurs occasionnels
 Mécanisme principal : Course, gestion de main en simultané, placement



Asger Sams Granerud
 Jere Kasanen & Ossie Hiekka

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



3 421272 315321

12+

2-6

40min

FLAMME ROUGE

GRAND TOUR

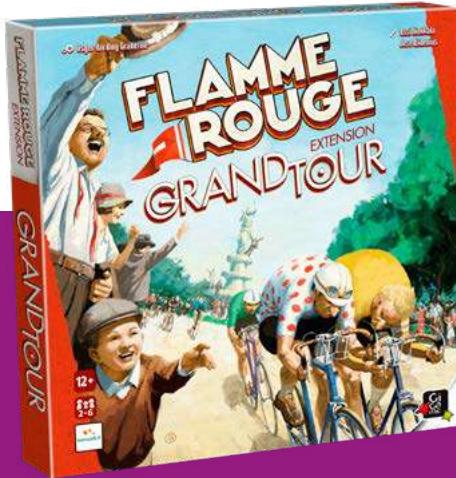


Cœur de cible : Joueurs
Mécanisme principal : Gestion de cartes, stratégie



Asger Sams Granerud
Jere Kasanen & Ossie Hiekka

Flamme Rouge - Grand Tour, introduit un mode campagne dans Flamme Rouge. Vous pouvez désormais jouer des campagnes composées de plusieurs étapes, allant de Tours de 3 Étapes jusqu'à des Grands Tours de 21 étapes ! En plus du mode campagne, cette extension comprend également 4 nouvelles tuiles Piste, des Étapes Spéciales et des Coureurs Spécialistes qui vous permettent de personnaliser chaque partie. Flamme Rouge - Grand Tour peut être combiné à l'extension Peloton pour vivre pleinement l'expérience !



Contenu : 4 tuiles Piste, 128 Cartes, 1 tuile Chronométrage, 1 bloc Fiche de Parcours, 1 bloc Fiche de Joueur, 40 jetons, 3 Maillots de Classements, 6 sacs refermables, la règle du jeu.

Référence : JLFGT
Boîte : H29,7 x L29,7 x 3,7cm
Colis : par 6



14+

2-4

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
Brigitte 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



3 421272 118717

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 ennemis, 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 incombaitent 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
Brigette 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 pièces 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



PANTACLE

Serez-vous le premier à le contrôler ?



Cœur de cible : joueur confirmé
Mécanisme principal : pari



Yohan Callet, Yann Grizonnet, David Paput
Förtifem

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 meeples, 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





RATAPOLIS

Ne pensez pas qu'au gruyère



Cœur de cible : joueur régulier
Mécanisme principal : majorité



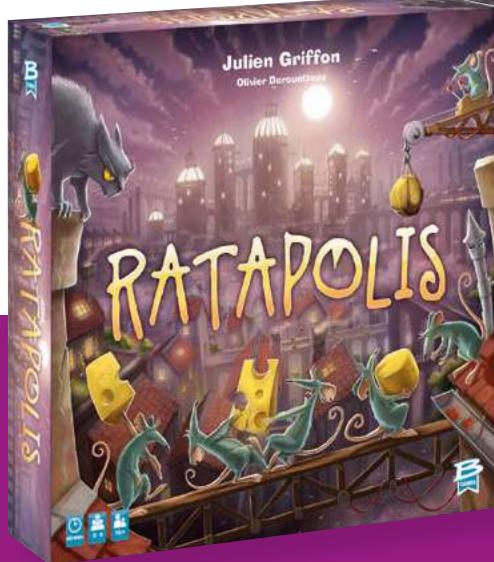
Julien Griffon
Olivier Derouetteau

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.
 - Résolvez 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 Grümpt
 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 ! Oltréé !

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+

2-4

60 min

OLTRÉE: MONTURES ET DESTRIERS

Cœur de cible : Ados, adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : Coopératif, narratif, gestion d'actions



Antoine Bauza & John Grümpt
 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 Péripétries permettent de renouveler l'expérience en étoffant tous les paquets de cartes du jeu de base.



Contenu : 35 cartes Chroniques, 20 cartes Péripétries, 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



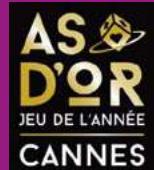
3 616450 015272



ORIFLAMME

Prenez le pouvoir... à tout prix !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
 Mécanisme principal : pose de cartes, combinaisons, bluff



Adrien et Axel Hesling
 Tomasz Jedruszek



Prenez le Pouvoir ! Le roi est mort sans laisser de descendants. Dans tout le royaume, les familles les plus influentes tentent de s'emparer du pouvoir par la conspiration, la ruse et le sang !

Vous incarnez le chef d'une de ces familles. Jouez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique, protégez vos intérêts ou mettez en place une cascade d'actions, révélez vos machinations au bon moment et accumulez assez d'influence pour accéder au trône !

As d'or jeu de l'année 2020



Contenu : 50 cartes Influence, 70 jetons Point d'Influence, 1 tuile Premier Joueur, 1 tuile Sens de résolution, la règle du jeu.

Référence : STORI
 Boîte : H17.8 x L17.8 x 4 cm
 Colis : par 6





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 sournois 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 : STORI2
Boîte : H13 x L17.9 x 4cm
Colis : par 6





ORIFLAMME-ALLIANCE

Une accalmie des plus temporaires...

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
 Mécanisme principal : pose de cartes, combinaisons, bluff

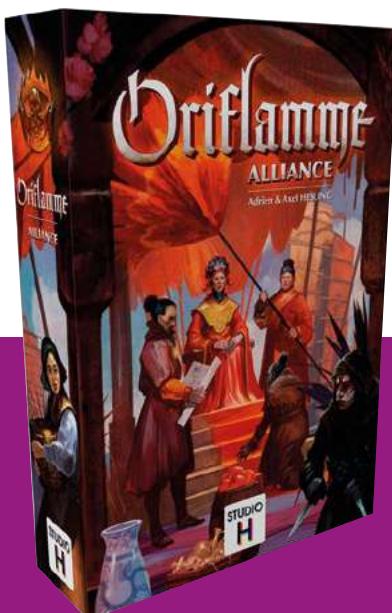


Adrien & Axel Hesling
 Tomasz Jedruszek

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 octroira 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 : STORI3
 Boîte : H12.6 x L17.9 x 4.1cm
 Colis : par 6



3 616450 015500

14+

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

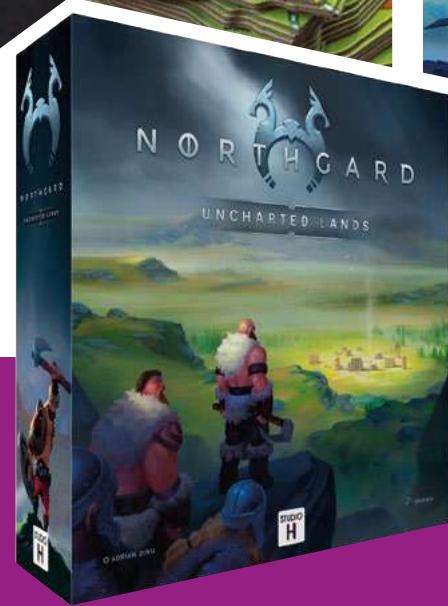
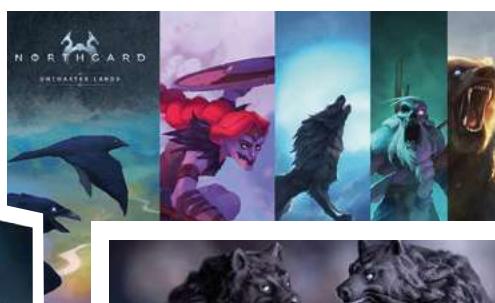


Adrian Dinu
Grosnez

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



10+

STUDIO
H

2-6

90 min



SUSPECTS

Claire Harper de retour !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné
 Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiague & 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



3 616450 015012



SUSPECTS

J'aurais quelques questions à vous poser !

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



10+

1-6

60 min



SUSPECTS

Adèle et Neville, reporters détectives

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête

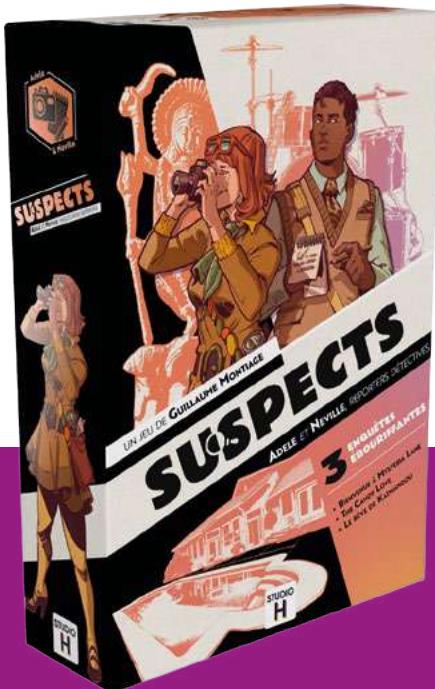


Guillaume Montiage, Paul Halter, Sébastien Duverger-Nedellec & Fabien Clave



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



10+

1-6

90min



VIDEO

SUSPECTS POCKET

Hors-jeu à Liverpool

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiague & Alexandre Emerit
Emile Denis

Seul ou à plusieurs, découvrez des intrigues riches aux personnages travaillés à la manière des romans d'Agatha Christie. Dans cette boîte, vous trouverez 1 enquête palpitante, de la brillante Claire Harper, prise à partie au milieu de rivalités footballistiques.



Contenu : 42 grandes cartes, 12 cartes transparentes, 1 fiche introduction, 2 plans et documents, 1 enveloppe solution, 1 règle du jeu.

Référence : STSUSPH0
Boîte : H14,2 x L10 x 3,4 cm
Colis : par 6



10+

1-6

90min



VIDEO

SUSPECTS POCKET

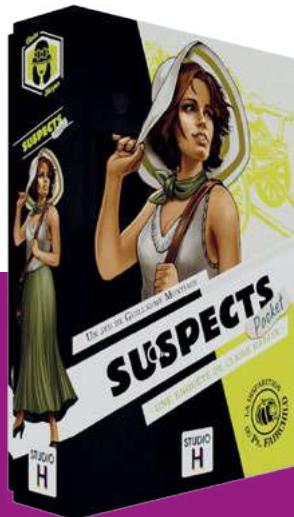
La disparition du Pr Fairchild

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiague
 Emile Denis

Seul ou à plusieurs, découvrez des intrigues riches aux personnages travaillés à la manière des romans d'Agatha Christie. Dans cette boîte, vous trouverez 1 enquête palpitante, de la brillante Claire Harper, où le mystère s'invite même aux concours de potirons du Yorkshire.



Contenu : 50 grandes cartes, 1 fiche introduction, 2 plans et documents, 1 enveloppe solution, 1 règle du jeu.

Référence : STSUSPDIS
 Boîte : H14,2 x L10 x 3,4 cm
 Colis : par 6



10+

1-6

90min



SUSPECTS POCKET

L'opération Ravel

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiag
Emile Denis

Seul ou à plusieurs, découvrez des intrigues riches aux personnages travaillés à la manière des romans d'Agatha Christie. Dans cette boîte, vous trouverez 1 enquête palpitante, de la brillante Claire Harper, engagée au service de la patrie, dans les rangs de la Royal Air Force.



Contenu : 46 grandes cartes, 1 fiche introduction, 1 plan, 1 enveloppe solution, 1 règle du jeu.

Référence : STSUSPOP
Boîte : H14,2 x L10 x 3,4 cm
Colis : par 6





SORRY
WE ARE
FRENCH



GANYMEDE

2nd édition



Voyagez vers des mondes lointains

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : gestion de ressources



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 : SWGAN

Boîte : H29 x L22.3 x 6.3 cm

Colis : par 6





SORRY
WE ARE
FRENCH



VARUNA

Découvrez et étudiez les dinosaures
de la deuxième planète de Demeter !

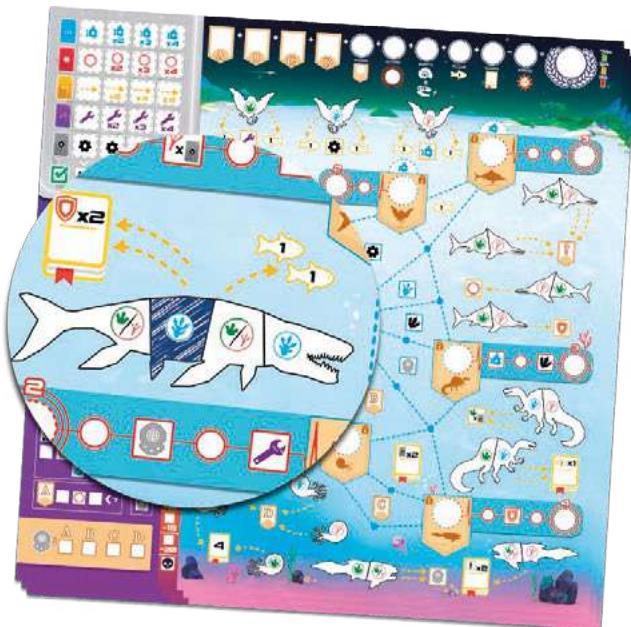
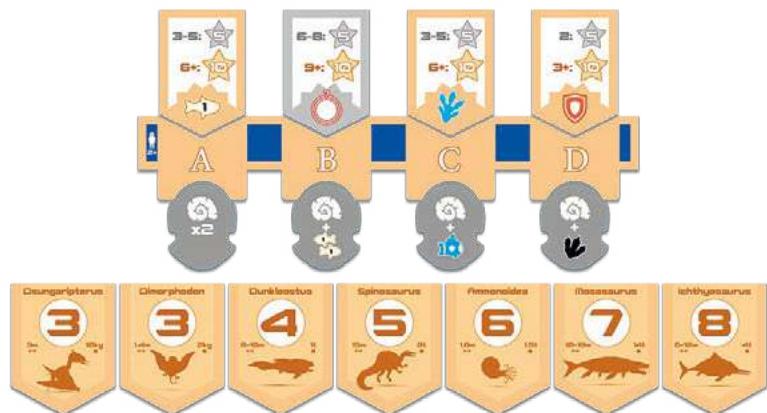
Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

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 L19.9 x 4.9cm
Colis : par 6





SORRY
WE ARE
FRENCH



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





SORRY
WE ARE
FRENCH



IMMORTAL 8

Jeu de draft et de civilisation dans un univers heroic-fantasy

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : jeu de collection



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





SORRY
WE ARE
FRENCH

GOSU X



Studio SWAF
David Sitbon

Cœur de cible : joueurs passionnés

Mécanisme principal : jeu d'affrontement, combinaison

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



3 616450 010437

14+

2

40min

GOSU X

ABUNAKKASHII

Cœur de cible : Gamers
Mécanisme principal : Tableau Building, Gestion de Main, Draft



Studio SWAF
David Sitbon

UN NOUVEAU CLAN ENTRE EN SCÈNE

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.

AKASHA ET CORRUPTION

Les joueurs et joueuses découvriront avec Abunakkashii de nouveaux concepts. Les effets de cartes Akasha persistent tout au long de la partie, que la carte soit encore en jeu ou non ! La Corruption est une mécanique à double tranchant, qui permet à un adversaire de « voler » l'effet de la carte corrompue jouée en échange d'un jeton Corruption. Chaque jeton réduit la taille de main de 1, mais augmente la valeur militaire de 1. Ces jetons sont nécessaires pour pouvoir mettre en jeu des Abominations. Toutefois, en abuser pourrait vous être fatal...

COMMENT JOUER À GOSU X AVEC LE CLAN ABUNAKKASHII ?

Lors de la phase de draft, toutes les tuiles Immortel sont placées dans le sac en tissu.

L'un des joueurs pioche une tuile au hasard : son clan est écarté de la partie en cours.

Les 8 tuiles restantes sont mises en place, et le draft peut commencer comme habituellement !



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+

2

40min

GOSU X

RUKGNARL BONESREAPER

Cœur de cible : Gamers
 Mécanisme principal : Tableau Building, Gestion de Main, Draft



Studio SWAF
 David Sitbon

Dans l'ombre du chaos laissé par Abunakkashii le Corrupteur, une nouvelle menace émerge des débris du Mur d'Os, l'ancienne frontière inviolable du royaume de Jalaanx, apportant avec elle une obscurité qui s'étend bien au-delà de la nuit. Cette force sinistre, incarnée par Rukgnarl Bonesreaper, le roi des ombres, se prépare à plonger le monde dans une ère de terreur et de désespoir sans précédent.

LA 2E EXTENSION POUR GOSU X

Rukgnarl Bonesreaper est la seconde extension pour Gosu X qui met en scène le roi des ombres et ses gobelins impitoyables. Elle contient 15 cartes de clan ainsi que des 10 cartes évolutions et tous les jetons nécessaires pour pouvoir jouer avec l'extension.

SHADOWSTEP, UMBRA ET SOLO

Les joueurs et joueuses découvriront avec Rukgnarl Bonesreaper de nouveaux concepts. La capacité de Shadowstep permet de remplacer des cartes capturées ou de retourner la situation à son avantage en « tentant un Shadowstep ». Une carte Solo voit sa valeur d'armée doublée si elle est libre, et Umbra permet d'activer la carte en échange d'un jeton Corruption.

COMMENT JOUER À GOSU X AVEC LE CLAN RUKGNARL BONESREAPER ?

Cette seconde extension pour Gosu X nécessite le jeu de base et l'extension Abunakkashii pour être jouée. La phase de draft est modifiée et intègre désormais une phase de ban préliminaire, au cours de laquelle chaque joueur va retirer du jeu l'un des 10 clans, ne laissant plus que 8 clans disponibles pour le draft.



Contenu : 25 cartes, 2 tuile Immortel, 6 jetons en bois, 1 livret de règle.

Référence : SWRUK
 Boîte : H7 x L9,5 x 5 cm
 Colis : par 24



14+

2

30min

GOSU X

Extension Astraia

Cœur de cible : joueurs passionnés
 Mécanisme principal : combo de cartes, tableau-building



Studio SWAF
 David Sitbon

Dans l'ombre de la menace croissante d'Abunakkashii et de Rukgnarl Bonesreaper, une nouvelle puissance s'éveille dans le royaume de Jalaanx. Les Lacertids, guidés par leur reine Astraia, quittent leur lac mystique pour se confronter aux dangers qui pèsent sur le royaume. Porteurs d'un pouvoir d'immortalité unique, ils se tiennent prêts à tisser des alliances ou à s'opposer à quiconque menace l'équilibre.

Le cycle se poursuit ! Dans cette nouvelle extension pour Gosu X, recrutez le nouveau clan aquatique d'Astraia et exploitez tout le potentiel des cartes (Immortal).



Contenu : 19 cartes, 5 tuiles mot clé (Immortal),
 1 tuile de clan, 1 livret de règles.

Référence : SWAST
 Boîte : H6.8 x L9.4 x P5 cm
 Colis : par 6





SORRY
WE ARE
FRENCH



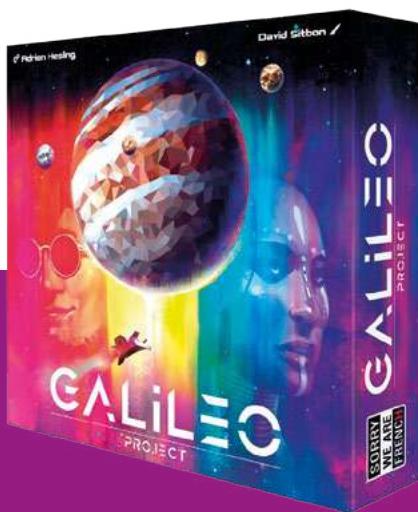
Cœur de cible : initié, expert
Mécanisme principal : construction de moteur, combinaison, développement, gestion de ressources



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+



2-6

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 unrôliste 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





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
Boîte : H30,9 x L23 x P3,8 cm
Colis : par 12





METAL ADVENTURE

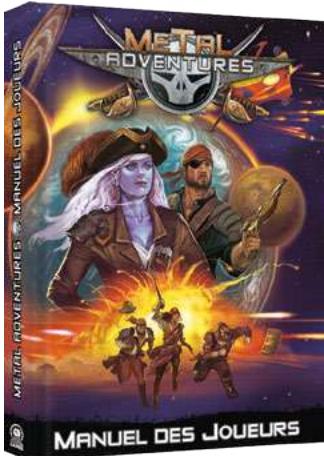


Cœur de cible : expert

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 : OPMAM
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

Les trésors du dernier millénaire



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



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

14+



3+

140
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 tétonisée 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



12+



1-6

30 min



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 !



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





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 messager 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.

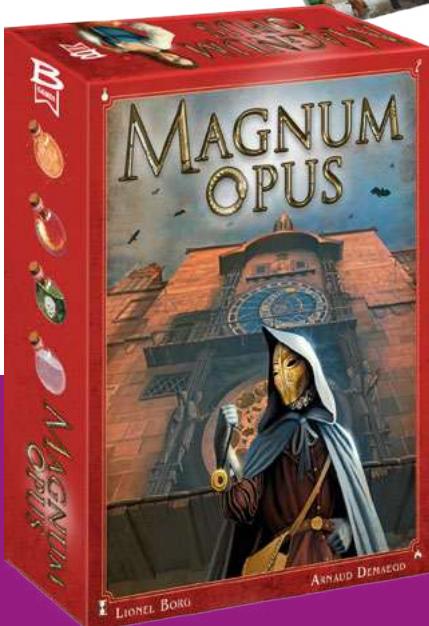
1. Sollicitez des personnalités pour les faveurs qu'elles peuvent vous accorder.



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 médailon 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



14+

SORRY
WE ARE
FRENCH20
min

NINE

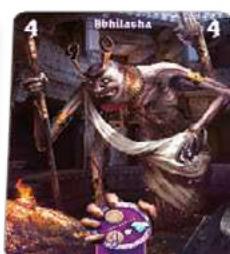
Une lutte de majorités entre les Immortels

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



VAALBARA

Un jeu accessible pour des parties courtes et intenses



Cœur de cible : tout public, ados/adultes
Mécanisme principal : gestion de main, collection



Olivier Cipiere
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 !

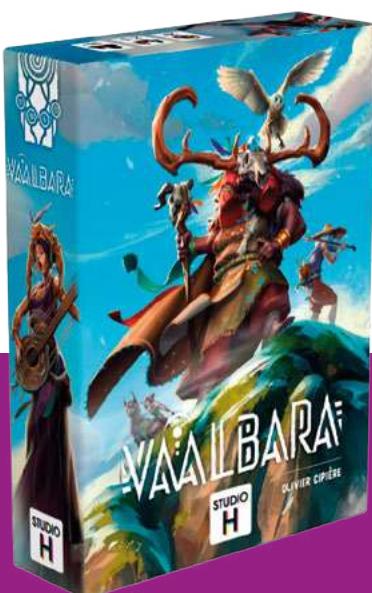
1) **Étendez votre domaine**
en prenant l'initiative au bon moment !



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



12+



2-5

90 min



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.

Usez 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

10+



2

50 min



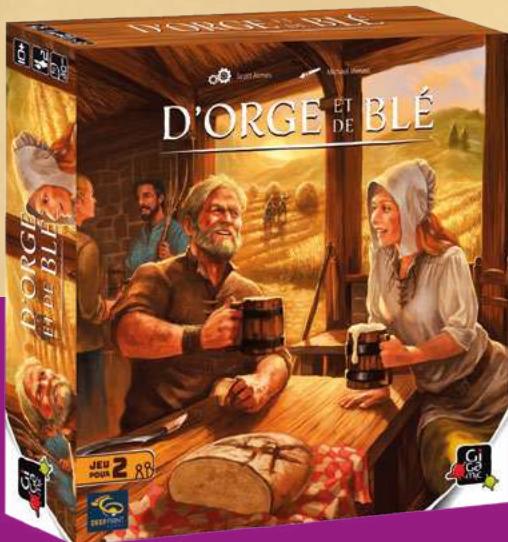
D'ORGE ET DE BLÉ

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



8+

1-6

45 min

DORFROMANTIK

Le jeu de société

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 dépasser 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



3 421272 385010

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 x 7cm
Colis : par 6



10+

1-6

45 min

DORFROMANTIK SAKURA

Êtes-vous prêts pour une nouvelle campagne de Dorfromantik ?



Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : pose de tuiles, coopératif, évolutif



Lukas Zach and Michael Palm
Paul Riebe

Dans *Dorfromantik Sakura*, vous explorez la campagne fleurie du Japon à travers un nouvel univers riche en défis inédits. Arpentez les routes et rizières bordées de cerisiers (« Sakura » en japonais), rivalisez d'ingéniosité pour déverrouiller plus de 40 succès, et découvrez les 6 boîtes de contenu inédit à révéler au fil de votre aventure, qui s'annonce pleine de surprises !

Quel sera votre record de points dans ce digne successeur de *Dorfromantik - Le jeu de société*, récompensé par le Spiel des Jahres 2023 (le jeu de l'année 2023) en Allemagne ?

1

Placez des tuiles pour accomplir les objectifs demandés.

2

Marquez des points pour améliorer votre record...

3

...et déverrouillez des éléments inédits.



Contenu : 110 tuiles hexagonales, 39 jetons Objectif, 33 tuiles, 1 plateau, 47 cartes, 9 éléments en bois, 1 bloc de score, 1 bloc de campagne, 6 boîtes à déverrouiller, la règle du jeu.

Référence : PDORFS
Boîte : H29,5 x L29,5 x 7 cm
Colis : par 6





SOUS-SCELLÉS

C'est vous le détective !

Cœur de cible : ados/adultes

Mécanisme principal : résolution d'enquête

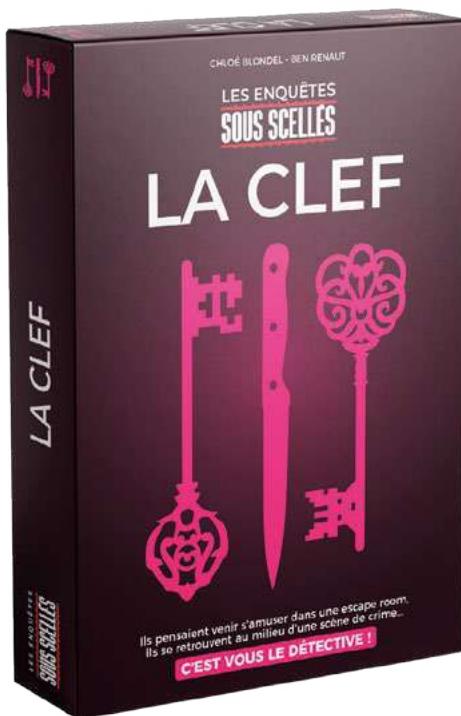
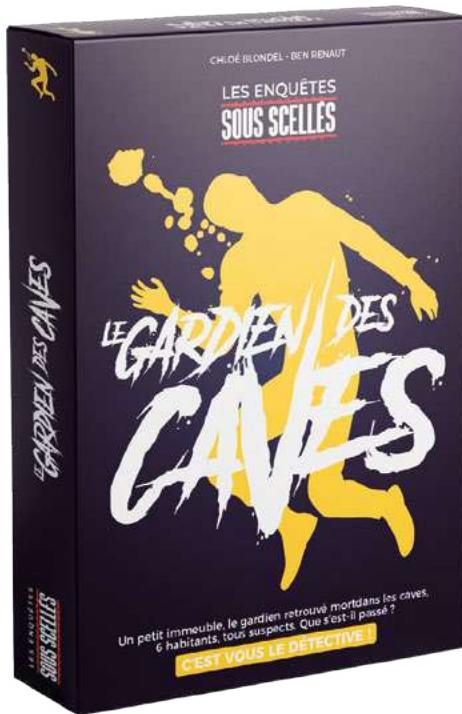


Ben Renaut, Chloé Blondel



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 événements 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. Les 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 ?

Référence : ENGAR
Boîte : H34.0 x L25.0x 4.5cm
Colis : par 6



Référence : ENCLE
Boîte : H34.0 x L25.0x 4.5cm
Colis : par 6



Référence : ENAME
Boîte : H34.0 x L25.0x 4.5cm
Colis : par 6



Contenu : Enquête.

14+

1-5

90min

SOUS-SCELLÉS (suite)

C'est vous le détective !

Cœur de cible : ados/adultes

Mécanisme principal : résolution d'enquête, déduction

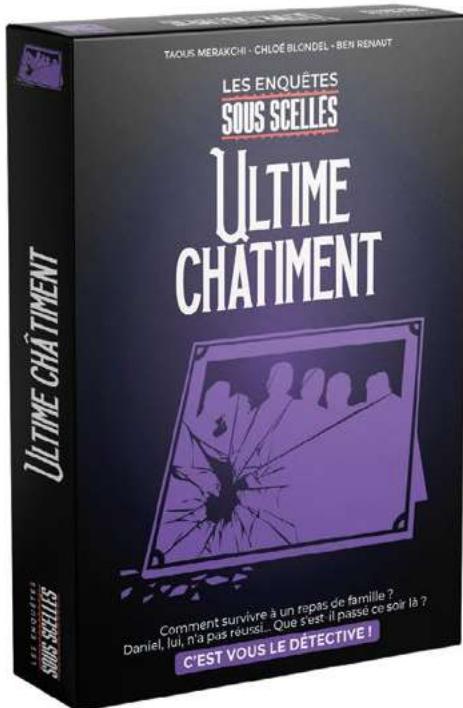


Chloé Blondel, Ben Renaut



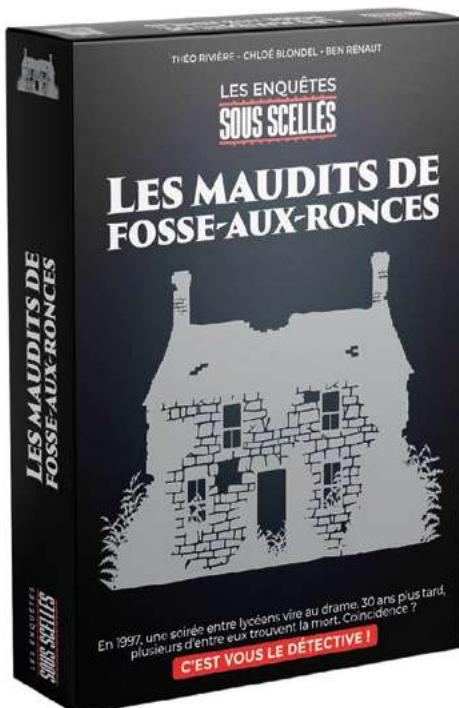
Ben Renaut

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 événements tragiques ayant poussé au meurtre de la victime.



• + Taous 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 Fréchard 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



3 421279 211015

Référence : ENMAU
Boîte : H31 x L22.4x P4cm
Colis : par 6



3 421279 210919

Référence : ENFIL
Boîte : H31 x L22.4x P4cm
Colis : par 6



3 421279 211114

Contenu : Documents d'enquête.

14+

2-4

90 min

ZHANGUO : The first empire

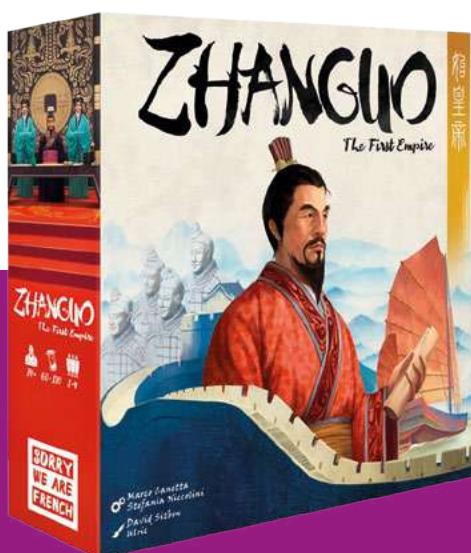
Cœur de cible : expert

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.



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



10+

2
525
min

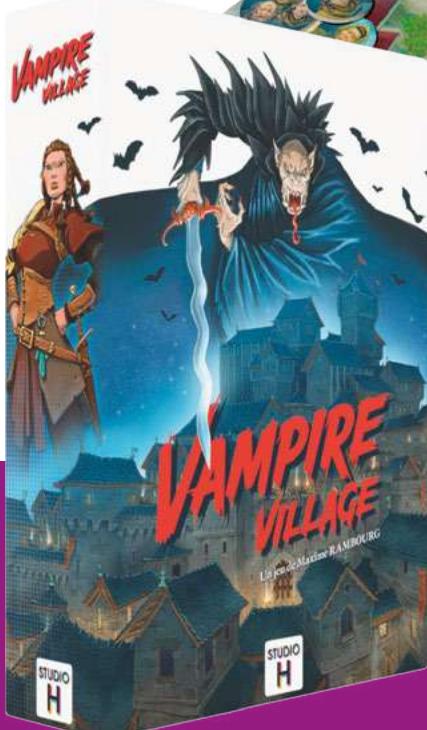
VAMPIRE VILLAGE

Cœur de cible : ados, adultes

Mécanisme principal : draft, placement de tuiles

Maxime Rambour
Jérôme Lereculey & Guillaume Tavernier

Au cœur d'une région hostile, vous êtes à la tête d'un village fortifié. Dans les ténèbres environnantes, d'indécibles 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



10+

2
4

35 MIN

LOOOT

Cœur de cible : Famille +
 Mécanisme principal : Pose de viking et gain 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 !



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



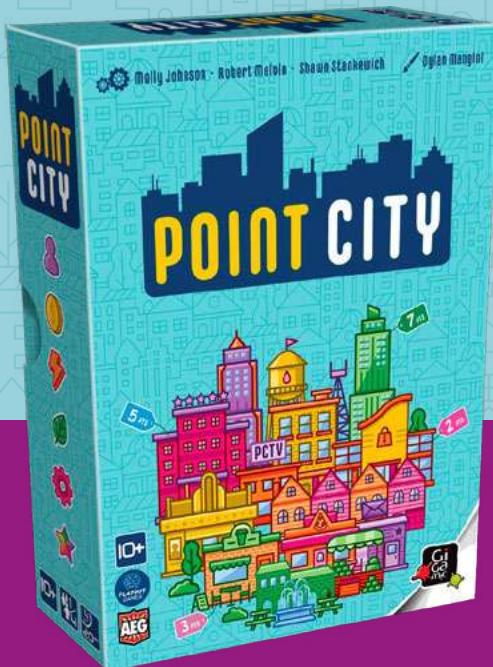
POINT CITY

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 : JPOI
Boîte : H19,5 x L14,5 x 4,7 cm
Colis : par 6



10+

2

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

15-20 min

MOORLAND

Créez votre écosystème unique au cœur des tourbières

Cœur de cible : Ado, adultes

Mécanisme principal : Réflexion, gestion de ressources

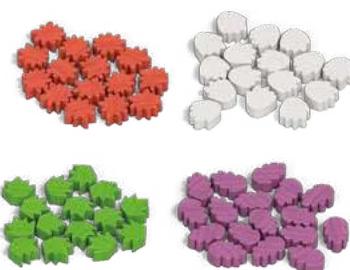


Steffen Bogen
Annika Heller

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.



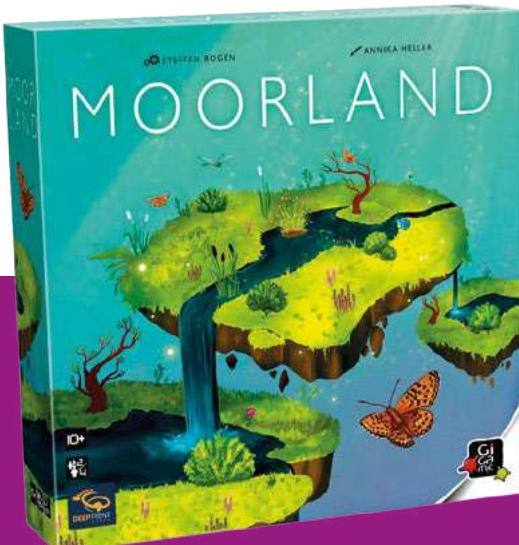
2

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 !



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



10+

2-4

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
Stevo 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 Remportez des plis en jouant la carte de plus forte valeur...

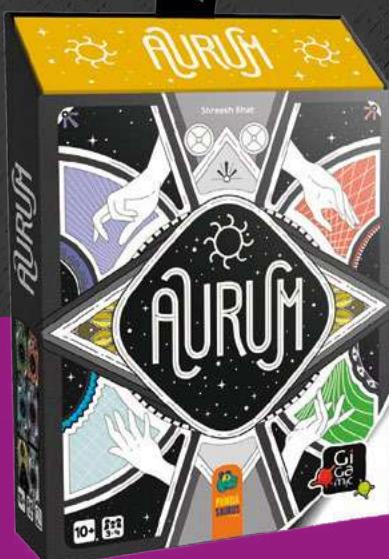


2 ... Ou de précieuses cartes Or si vous jouez la plus faible.



Mais attention à la règle d'or : vous ne pouvez pas jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée !

3 Remportez 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



10+

2-6

30min

MIDDLE AGES

L'avenir de votre royaume est entre vos mains !

TOP

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 bâtitisseur 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 Évènements, 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+

2-5

40 min

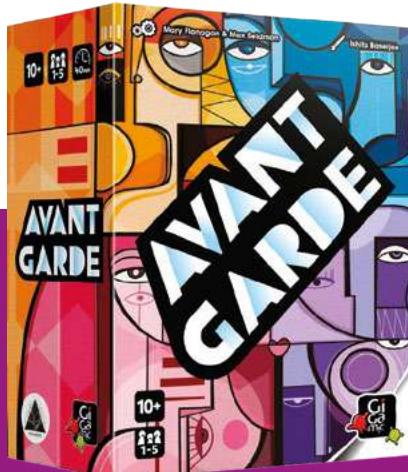
AVANT-GARDE

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



14+

1-4

60-120min

SHACKLETON BASE

Cœur de cible : Joueurs passionnés

Mécanisme principal : Placement d'ouvriers - Sandbox et modulaire - mode solo



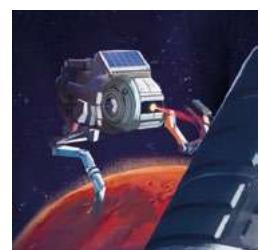
Fabio Lopiano, Nestore Mangone
David Sitbon

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



14+

1-4

60-120min

SHACKLETON BASE

EXTENSION Below

Cœur de cible : Joueurs experts
 Mécanisme principal : Placement d'ouvriers, sandbox & modulaire



David Sitbon
 Fabio Lopiano & Nestore Mangone

Below. Within. Above est une extension pour Shackleton Base qui poursuit l'histoire de l'installation humaine sur la Lune. Découvrez trois nouvelles corporations ainsi qu'une nouvelle agence spatiale : l'Inde !

Undermoon introduit un système d'excavation avancé, permettant aux joueurs de creuser des tunnels sous leurs structures existantes :

- **Lunar City** met l'accent sur l'arrivée de civils sur la Lune. Ils peuvent être affectés à des projets clés, contribuer activement au fonctionnement de votre base lunaire et des installations du cratère.
- **Zenith Works** vous invite à collaborer avec un puissant conglomérat de construction pour ériger des infrastructures partagées dans le cratère et élever leurs propres bâtiments sur plusieurs niveaux.



Contenu : 4 extensions plateau joueur, 3 plateaux corporation, 3 fiches corporation, 3 boîtes de rangement, 30 cartes, 1 tuile leader d'agence, 24 éléments en bois, 86 jetons et tuiles, 1 livret de règles.

Référence : SWBEL
 Boîte : H30 x L30 x 5 cm
 Colis : par 6



10+

2-5

40 min

VIDEO

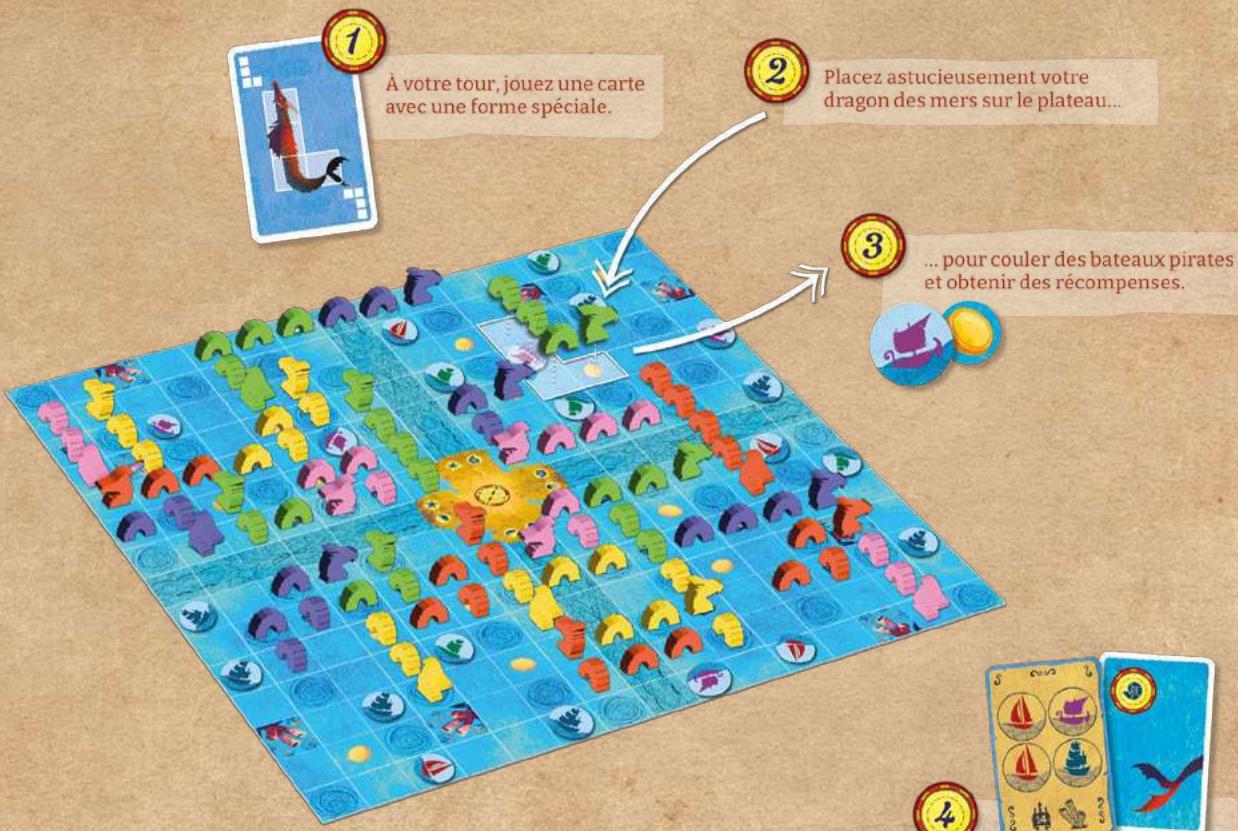
DRAGONS DES MERS

Cœur de cible : Famille +
Mécanisme principal : contrôle de zone, majorité, scoring multiples



Yaniv Kahana, Pini Shekter 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.



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

14+

3-6

45 min

ALIBIS

Le jeu dont vous êtes les suspects !

Cœur de cible : joueurs de jeux d'ambiance et jeux narratifs, rôlelistes

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 journalistes 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



10+

2-5

30min

MESOS



Cœur de cible : joueurs inités
Mécanisme principal : collection, draft ouvert



Yaniv Kahana, Simone Luciani
Kerri Aitken

Il y a des milliers d'années, une nouvelle ère s'ouvrait pour l'humanité. Les chasseurs-cueilleurs nomades qui avaient laborieusement gagné leur place sur Terre s'organisaient désormais en petits groupes en différenciant les rôles sociaux et en construisant leurs premières habitations : une grande révolution commença alors. Vous êtes à la tête d'une ancienne tribu et votre rôle est de favoriser sa croissance tout en assurant sa subsistance. Anticipez avec sagesse les événements auxquels vous devrez faire face pour mener votre tribu à la victoire !

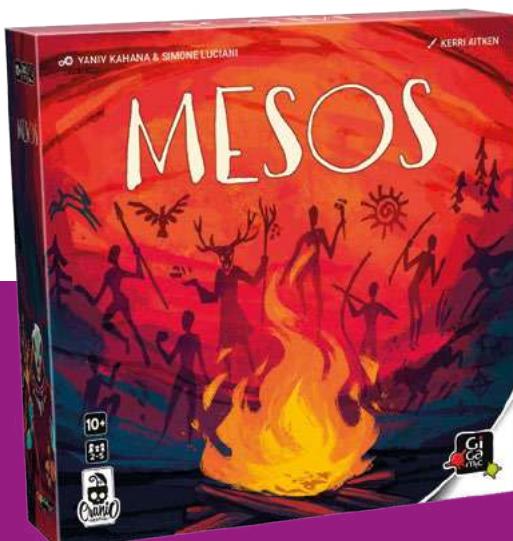
1 Posez votre Totem judicieusement...



2 ... et ajoutez de nouveaux membres à votre tribu.



3 Faites les bons choix pour gagner le plus de points à chaque événement !



Contenu : 9 tuiles Croissance, 117 cartes, 123 jetons, 5 pions, la règle du jeu.

Référence : JCMES
Boîte : H26 x L26 x 5cm
Colis : par 6



10+

2-8
1-5

30min

LES JARDINS SUSPENDUS

Cœur de cible : La famille et les amateurs de jeux de société
Mécanisme principal : Placement d'ouvriers



Gregory Grard & Matthieu Verdier
Miguel Coimbra

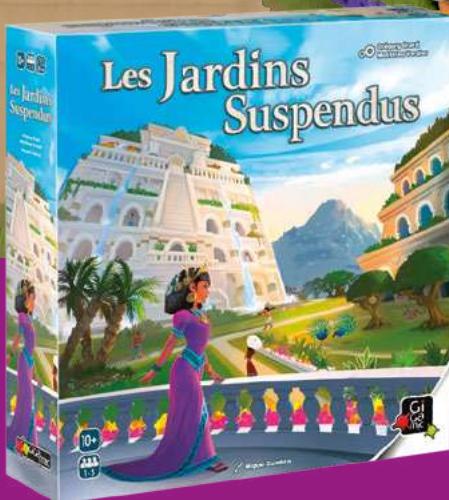
Vous incarnez un paysagiste chargé par le roi de Babylone Nabuchodonosor II d'aménager les jardins suspendus pour la reine Amytis. Au cours des 4 manches de la partie, vous devez utiliser au mieux votre équipe de jardiniers pour réaliser le jardin suspendu qui plaira le plus au couple royal, c'est-à-dire en marquant plus de points de victoire que vos adversaires.



Construisez votre jardin suspendu avec l'aide de vos jardiniers

Agencez correctement vos cartes et embellissez votre jardin.

Validez les objectifs royaux pour marquer le plus de points possible.



Contenu : 1 plateau (recto-verso), 2 mini-plateau (recto-verso), 15 meeples Jardinier, 20 marqueurs Objectif, 75 cartes Jardin, 25 tuiles Embellissement, 10 tuiles Objectif, 5 cartes Irrigation, 20 pièces d'or, 30 outils, 1 tuile 1^{er} joueur, 1 carnet de score, 18 «cartes Automate», la règle du jeu.

Référence : GJARD
Boîte : H26 x L26 x 6 cm
Colis : par 6



3 421276 319714

10+

2

40min

LES CITÉS RIVALES

Cœur de cible : Ici cœur de cible
Mécanisme principal : Ici Mécanisme principal



Andres Steding
Annika Heller

Au 16e siècle, dans le nord de l'Allemagne, le petit village de pêcher d'Altona n'inquiétait aucunement la grande ville portuaire de Hambourg. Mais une rivalité féroce émerge alors avec l'essor rapide d'Altona, les deux villes essayant constamment de surpasser l'autre. Affrontez-vous dans un duel passionnant où la clé du succès réside dans la maîtrise de l'art de la déflexion ainsi que dans la capacité à lire les intentions de son rival. Saurez-vous mener votre ville à la victoire ?!



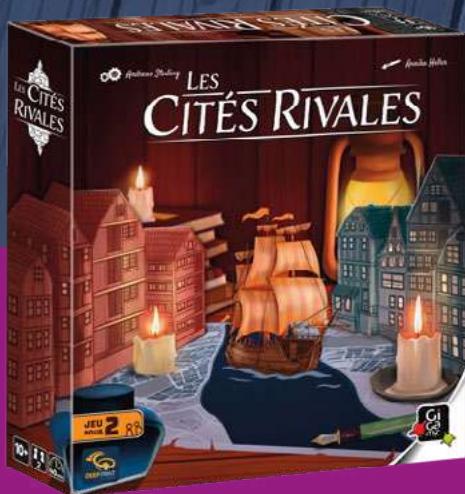
Parcourez le plateau
et sélectionnez des actions.



Gérez vos ressources
pour progresser sur
les différentes pistes.



Et visez l'une
des 4 possibilités
de victoire immédiate !



Contenu : 1 plateau de jeu, 78 cartes, 48 ressources en bois, 5 pions et marqueurs en bois, 37 jetons, 4 boîtes de rangement, 1 tuile Basse saison, 1 tuile Aide de jeu, 3 tuiles Procès, la règle du jeu.

Référence : JDCIT
Boîte : H20 x L20 x 4,5 cm
Colis : par 6



3 421277 421317

10+

2-4

20min

ORIGINE



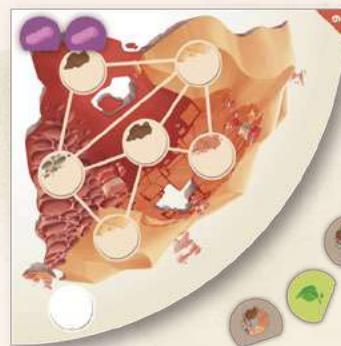
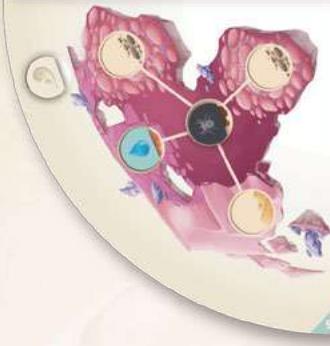
Cœur de cible : Famille +
Mécanisme principal : Coopératif



Julien Griffon
Lisa Berton

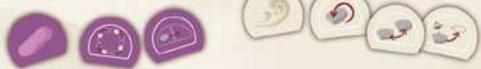
Divinités cosmiques, vous vous réunissez pour créer une planète entière. Intégrant son écosystème, ses minéraux et autres éléments indispensables à la vie. Serez-vous capable de collaborer dans le silence de l'espace pour rendre ce monde viable et luxuriant ? Les dieux ne jouent pas aux dés... Prouvez-le ! ORIGINE est un jeu Coopératif de déduction, en effet vous ne pourrez communiquer avec vos partenaires. La réflexion, l'estimation des intentions et la déduction vous permettront d'acquérir une coordination d'équipe. Une mécanique originale de jeu coopératif où la subtilité est de mise.

ORIGINE



1. Choisissez un Élément et placez le sur le Continent désigné.

2. Utilisez les pouvoirs de l'Oxygène ou des Bactéries pour optimiser les placements.



3. Vérifiez lorsque tous les Éléments sont en place et entrez au panthéon.



Contenu : 26 pions Éléments, 1 sac en tissu, 4 aides de jeu, 6 plateaux Continent et règles de jeu.

Référence : OKORI
Boîte : 20 x 20 x 3,5 cm
Colis : par 6



14+

2-6

90min

CYCLADES

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : contrôle de territoire, enchères



Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
 Miguel Coimbra

Chaque joueur dirige sa faction pour imposer son hégémonie sur l'archipel des Cyclades à l'époque d'une Grèce mythologique fantastique. Les joueurs se livrent à des enchères pour s'attirer les faveurs des dieux, engager des créatures et héros et bâtir des Métropoles, symboles de leur suprématie.

L'édition Légendaire combine le jeu original et ses nombreuses extensions dans une expérience de jeu renouvelée, plus épique et plus palpitante.

Parmi les changements majeurs :

- 3 configurations de jeu : classique, en équipes de 2, et un mode 2 joueurs amélioré.
- Un plateau de jeu modulaire assemblé lors de la mise en place du jeu pour plus de rejouabilité
- Des phases d'enchères plus courtes et plus dynamiques grâce à une nouvelle échelle d'enchères exponentielle
- 6 dieux au lieu des 5 originaux, augmentant la variété d'actions des joueurs
- De nouvelles actions de construction gratuites et obligatoires pour les dieux qui accélèrent considérablement le temps de jeu et l'interaction entre les joueurs
- De nouvelles créatures et de nouveaux héros sont désormais disponibles dans le jeu de base.



Contenu : 1 plateau Enchère, 5 tuiles Dieux recto-verso, 118 pions en bois (Troupe, Flotte, Offrande, Mercenaire), 127 jetons et marqueurs en carton (Contrôle, Bâtiment, Métropoles), 10 grandes tuiles Archipel, 40 cartes Prêtresse & Philosophe (44x68 mm), 27 cartes Créature & Héros (65x100 mm), 15 figurines cartonnées Créature & Héros, 6 paravents, 2 dés de Combat, 100 jetons Pièces d'Or

Référence : STCYC
 Boîte : H32 x L32 x 8 cm
 Colis : par 6



14+

2-6

90min

CYCLADES

Créatures & Héros

NOUVEAU

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : contrôle de territoire, enchères

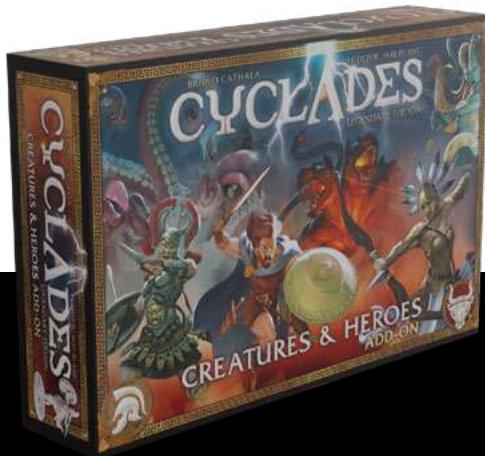


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
 Miguel Coimbra

Chaque joueur dirige sa faction pour imposer son hégémonie sur l'archipel des Cyclades à l'époque d'une Grèce mythologique fantastique. Les joueurs se livrent à des enchères pour s'attirer les faveurs des dieux, engager des créatures et héros et bâtir des Métropoles, symboles de leur suprémacie.

Cette boîte ajoute 15 figurines finement détaillées pour améliorer les Créatures et Héros de Cyclades: Legendary Edition.

Les 9 Héros sont des figurines pleines de personnalité avec des poses dynamiques. Les 6 Créatures se distinguent par leur échelle colossale et de grands socles scéniques.



Contenu : 9 figurines Héros, 6 grandes figurines Créature.

Référence : STCYCC
 Boîte : H21 x L32,5 x 2,1 cm
 Colis : par 6



3 616450 014268

14+

2-6

90min

CYCLADES

Troupes & Flottes



Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
 Mécanisme principal : contrôle de territoire, enchères

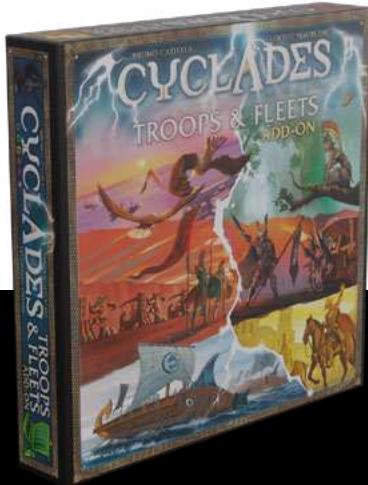


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
 Miguel Coimbra

Chaque joueur dirige sa faction pour imposer son hégémonie sur l'archipel des Cyclades à l'époque d'une Grèce mythologique fantastique. Les joueurs se livrent à des enchères pour s'attirer les faveurs des dieux, engager des créatures et héros et bâtir des Métropoles, symboles de leur suprémacie.

Cette boîte ajoute plus de 110 figurines détaillées et éléments en plastique pour sublimer vos parties de Cyclades: Legendary Edition.

Pour chacun de 6 joueurs du jeu, retrouvez 8 Troupes, 8 Flottes, 7 marqueurs Contrôle et 1 superbe marqueur Offrande, tous portant l'héraldique propre de sa faction.



Contenu : Pour les 6 factions du jeu :
 48 figurines de Troupes, 48 figurines de Flottes, 6
 marqueurs Offrande en plastique, 42 marqueurs
 Contrôle en plastique, 15 figurines de Mercenaires.

Référence : STCYCT
 Boîte : H32 x L32 x 8 cm
 Colis : par 6



14+

2

20min

CODO Berlin



Cœur de cible : Joueurs initiés
Mécanisme principal : Bluff et déduction



Léandre Proust et Johan Roussel
BONES

Plongez au cœur de la guerre froide avec Conclave of Day One: Berlin 63, un jeu de bluff et de stratégie pour 2 joueurs. Incarnez des super-espions dotés de pouvoirs uniques, placés en secret des deux côtés du rideau de fer. Utilisez vos super-espions pour éliminer le leader adverse ou épuiser sa réserve. Chaque tour, déplacez vos agents, activez leurs pouvoirs et semez le doute dans l'esprit de votre adversaire. Le bluff sera essentiel : choisissez le bon moment pour révéler ou dissimuler vos intentions. La victoire appartiendra à celui ou celle qui maîtrisera le mieux l'art de la ruse et de la stratégie.

CODO BERLIN 63



Contenu : • 1 plateau de jeu, 16 socles en plastique (8 rouges et 8 bleus), 16 tuiles Super-espion, 6 cartes Leader, 2 aides de jeu recto verso (français / anglais), 1 livret de règles français, 1 livret de règles anglais

Référence : SWCOD
Boîte : 22 x 22 x 60 cm
Colis : par 6



12+

2-4

60 MIN



ALTAY

- L'AUBE DE LA CIVILISATION -

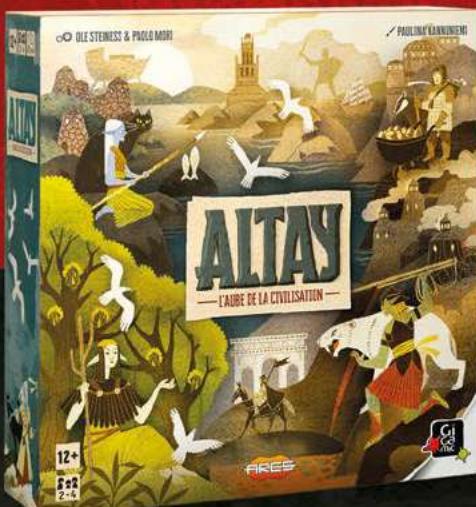
Cœur de cible : joueurs occasionnels et initiés
 Mécanisme principal : deck-building, expansion



Paolo Mori, Ole Steiness
 Pauliina Hannuniemi



Prenez le contrôle d'une des quatre factions aux cartes de départ uniques. Utilisez vos ressources pour vous étendre sur le plateau, attaquer vos adversaires mais surtout obtenir de nouvelles cartes pour améliorer votre jeu. ALTAY est un jeu de deck-building épique, simple d'accès mais à la profondeur tactique qui vous plongera à l'aube d'une nouvelle civilisation !



1 Utilisez les cartes de votre faction unique pour acquérir des actions supplémentaires ou gérer de puissants effets.



Contenu : 1 plateau, 140 pions en bois, 178 cartes (63x88 mm), 92 jetons et marqueurs, 1 carnet de scores, la règle du jeu. Inclu l'extension «Navigateurs»

Référence : JZALT
 Boîte : H29.5 x L29.5 x 7 cm
 Colis : par 6



10+

2

10 min

LEADERS



Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés
Mécanisme principal : Placement



Hugo Frenoy
Nalade

«Quel est le secret de ce royaume où la paix règne depuis des millénaires ? Tous les printemps, les prétendants au trône recrutent chacun 4 champions et s'affrontent dans des duels aux règles insolites... Pas d'armée à diriger, ni de sang à verser : le premier à capturer son rival l'emporte. Votre heure est venue... Tactique, audace et stratégie distingueront les véritables Leaders !

Composez une équipe de Personnages uniques afin de vaincre le Leader adverse ! Pour cela, capturez-le en amenant 2 de vos Personnages à côté de lui ou manoeuvrez habilement pour qu'il se retrouve complètement encerclé !

Le tour de jeu se compose de deux phases : la phase d'Action puis la phase de Recrutement.

Pendant la phase d'Action, le joueur actif choisit pour chaque Personnage de se déplacer sur une case adjacente ou d'utiliser une compétence active !

Pendant la phase de Recrutement, le joueur choisit un Personnage parmi les 3 disponibles et l'ajoute à son côté du plateau (jusqu'à atteindre une équipe de 5 Personnage).

Le cœur de Leaders est de combiner les compétences uniques de vos personnages pour contruire un plan de victoire, tout en réagissant et contrant les mouvements de votre adversaire sur le plateau !



Contenu : 1 plateau de jeu, 19 Personnages avec leurs socles, 18 cartes Personnages, 2 cartes, Aide de jeu

Référence : STLEAD
Boîte : H28 x L20 x 7.5 cm
Colis : par 6



14+

2-5
1-5

25min

GWENT

Le Jeu de Cartes Légendaire



Cœur de cible : Initié
Mécanisme principal : deckbuilding

CD Projekt RED

Plongez dans l'univers de The Witcher 3 : Wild Hunt avec GWENT : Le Jeu de Cartes Légendaire, le premier jeu de cartes physique officiel du célèbre RPG. Conçu pour célébrer le 10e anniversaire de The Witcher 3, ce jeu de stratégie et de deck-building vous permet d'incarner l'une des cinq factions emblématiques : Monstres, Empire Nilfgaardien, Royaumes du Nord, Scoia'tael et Skellige.

Avec des cartes magnifiquement illustrées et une profondeur tactique fidèle à l'expérience originale, GWENT propose une aventure stratégique captivante sur table. Idéal pour les fans de longue date comme pour les nouveaux venus, ce jeu ravira les amateurs de jeux de cartes compétitifs. Préparez votre deck, affrontez vos adversaires et faites preuve de stratégie pour conquérir le monde de GWENT !



Contenu : 444 Cartes, 1 Plateau de jeu, 9 jetons, règles du jeu.

Référence : JZGWW
Boîte : H25 x L21 x 6 cm
Colis : par 6



10+

2-4

35min

MISFIT HEROES



Cœur de cible : Joueurs occasionnels et experts
Mécanisme principal : construction de tableau, combinaisons de cartes



Phil Walker Harding
Matthew Owen

Grâce aux cartes transparentes, créez une infinité de combinaisons de Héros ! Recrutez ensuite votre équipe de Supers Décalés pour réaliser un maximum de combos, revendiquez des quêtes et vous assurer la victoire.



Contenu : 125 protèges-cartes, 100 cartes (88x63mm), 96 cartes transparentes, 1 jeton 1er joueur, 60 jetons Influence, 24 tuiles Quête, 70 jetons Pièce, la règle du jeu.

Référence : JAMIS
Boîte : H24 x L18 x 6,7 cm
Colis : par 6



14+

1-5

2-3h

Nymphéas Noirs

NOUVEAU

Cœur de cible : Ados, adultes
Mécanisme principal : Jeu d'enquête Policière



Chloé Blondel
Ben Renaut

Nymphéas Noirs – L'Enquête est un jeu immersif inspiré du roman de Michel Bussi. Un galeriste est retrouvé mort à Giverny, au cœur du village de Claude Monet. À vous de mener l'enquête à travers des documents riches et variés : lettres, rapports, coupures de presse, œuvres d'art... Plongez dans l'univers envoûtant de l'impressionnisme, explorez les secrets d'un village d'artistes et reconstituez la vérité. Un jeu d'enquête coopératif pour 1 à 5 joueurs, mêlant art, mystère et suspense.



Contenu : Enquête

Référence : MINYM
Boîte : H32 x L23,5 x 3,5cm
Colis : par 6



3 770027 812173

14+

1-5

60 min

KINGDOM CROSSING



Cœur de cible : initiés et experts
Mécanisme principal : construction de moteur, programmation



Marco Canetta, Stefania Niccolini
David Sitbon

Dans une contrée lointaine, au cœur d'une forêt verdoyante traversée par la rivière Cristalline, se trouve le petit Royaume de Clairesource, gouverné par la sage Reine Castorette. Mais la Reine a un problème : ses 4 régions sont séparées par 7 ponts, et pour répartir équitablement son temps entre les habitants de ces régions, le Royaume aurait besoin d'un 8e pont.

Aidez la Reine à concevoir un nouveau pont ! Parcourez le Royaume, recrutez les meilleurs artisans, rassemblez des ressources de construction et élaborez de magnifiques décorations. Attention toutefois, vous ne pourrez jamais emprunter le même pont plus d'une fois dans la même journée...

Déplacez-vous dans le Royaume en passant une seule fois sur chaque pont, recrutez les meilleurs artisans et obtenez les faveurs de la Reine et des 5 guildes !



Contenu : 1 plateau principal, 1 plateau Arbre, 4 plateaux personnels, 109 cartes 43x65 mm (Personnages, Structures, Reine...), 26 tuiles Faveur de la Reine, 6 tuiles Objectif Pont (recto verso), plus de 80 jetons divers (Oiseaux, Fleurs Sculptures Pièces...), 4 tuiles "Deck vide", 1 jeton Premier joueur, 1 pion Montgolfière, 14 tuiles Paco & Paca (mode solo uniquement), 1 livret de règles, Matériel des joueurs (pour chaque joueur), 1 Ouvrier, 3 Maisons, 7 marqueurs Patte, 6 marqueurs Objectif Pont, 1 marqueur d'Investissement, 1 marqueur de Score, 4 marqueurs de ressource, 6 tuiles Action (recto verso), 1 carte Maison.

Référence : SWKIN
Boîte : H26.5 x L26.5 x 6.5 cm
Colis : par 6



8+

2-4

20min

TULIKKO

NOUVEAU

Cœur de cible : tout public, famille
Mécanisme principal : pose de tuiles, optimisation d'objectifs



Jérôme Soleil & Nicolas Melet
Maud Chalme

La légende raconte que Tulikko, le renard de feu, vit caché parmi les esprits animaux dans les profondeurs des forêts du grand nord.

Par certaines nuits d'hiver, il court si vite qu'il produit des étincelles qui montent vers le ciel et créent les aurores boréales. Explorez ces forêts mystiques pour découvrir les territoires des esprits animaux et être le premier à en dévoiler les secrets !

Tullikko est un jeu de pose de tuiles et d'optimisation dans un univers scandinave onirique !

À son tour, le joueur fait coulisser les tuiles du plateau central pour obtenir une tuile Forêt de son choix. Il la place ensuite sur son plateau personnel sur le même symbole correspondant à sa position de sortie.

Il peut ensuite placer des pions de sa réserve selon les adjacences de Forêt créées. Deux Forêts identiques permettent de placer un Esprit Animal tandis que deux Forêts différentes permettent de placer une Rivière.

Réalisez des objectifs de majorité ou d'agencement permet de déclencher des pouvoirs spéciaux pour être le premier à poser tous ses pions et gagner la partie !



Contenu : 60 tuiles Forêt, 24 pions Rivière, 48 pions Animal, 8 tuiles Aurore, 33 cartes Objectif, 1 plateau central, 4 plateaux Joueur, 1 règle du jeu.

Référence : STTUL
Boîte : H26x L26 x 6 cm
Colis : par 6



3616450015241

1

14+

365 j

365 Aventures - LE DONJON 2026

Cœur de cible : Ado/Adultes
Mécanisme principal : Exploration de donjon



Juhwa Lee
Radja

Dans le village reculé d'Elderglen, Mira, une jeune fille dotée de pouvoirs magiques hors du commun et d'une adresse inégalée à l'arc, est considérée comme une sorcière par les habitants terrifiés. Pourtant, son cœur aspire à protéger son peuple et à rétablir l'espoir.

Assiégée par des hordes de monstres et d'innombrables morts-vivants, Elderglen vit dans la peur. Mais Mira est déterminée : elle bravera les profondeurs du donjon, où le Maître des morts-vivants étend son sombre pouvoir, pour mettre fin à cette menace. Chaque jour, avancez votre héroïne, lancez vos dés jusqu'à trois fois et choisissez un monstre de la semaine à combattre !



Contenu : 1 calendrier, 1 aimant Aventurier, 1 feuillet de règles, 5 dés

Référence : SWAVD26
Boîte : H24 x L19 x 3 cm
Colis : par 6



1

14+

365 j

365 Aventures - CTHULHU 1926

Cœur de cible : Ado/Adultes
Mécanisme principal : Exploration de donjon



Juhwa Lee
Radja

Dans l'ombre de la ville d'Arkham, John Miller, un investigateur privé, se trouve confronté à des horreurs indicibles. Les rumeurs de créatures inhumaines et de cultes obscurs se multiplient. Armé de sa lampe torche, d'un pistolet et de sa détermination, John se prépare à plonger dans les ténèbres pour dévoiler les horreurs qui s'y cachent.

Embarquez pour une investigation épique s'étalant sur toute une année à la recherche d'un mystère occulte. Jour après jour, guidez votre détective à travers les ruelles d'Arkham et affrontez des créatures indicibles sans perdre toute votre santé mentale. Notez votre score mensuel et débloquez de nouvelles règles et artefacts occultes au fil de votre progression.



Contenu : 1 calendrier, 1 aimant Aventurier, 1 feuillet de règles, 5 dés

Référence : SWAVC26
Boîte : H24 x L19 x 3 cm
Colis : par 6



10+

1-4

20min

SPACE LAB



Cœur de cible : joueurs passionnés
Mécanisme principal : combo de cartes, tableau-building



Corentin Lebrat, Johannes Goupy
Weirdloop

Jamais la recherche spatiale n'a suscité autant d'enthousiasme. À travers le monde, des dizaines de vaisseaux-laboratoires s'élancent dans l'espace afin de percer chaque jour davantage les secrets du cosmos ! Lancez votre propre station internationale ! En faisant appel aux quatre plus grandes agences spatiales mondiales, constituez l'équipage idéal pour participer aux plus prestigieux projets de recherche spatiale !

Space Lab est un jeu de construction de tableau dynamique et accessible, plein de décisions intéressantes. À votre tour, récupérez toutes les cartes de la même agence au sommet de la pioche ou dans le centre de recrutement. Gérez votre main et placez vos cartes Lab autour de vos Capsules intelligemment pour optimiser leurs pouvoirs et vos objectifs. Surveillez le rythme de la partie pour anticiper la fin et maximiser votre score !



Contenu : 12 tuiles Capsule, 12 tuiles Objectifs,
12 tuiles Validation, 60 cartes Lab,
12 cartes Projet, 1 bloc de score.

Référence : STSPA
Boîte : H18 x L13 x P5 cm
Colis : par 6



10+

2
1-2

20-240min

MICRO HERO: Hercule

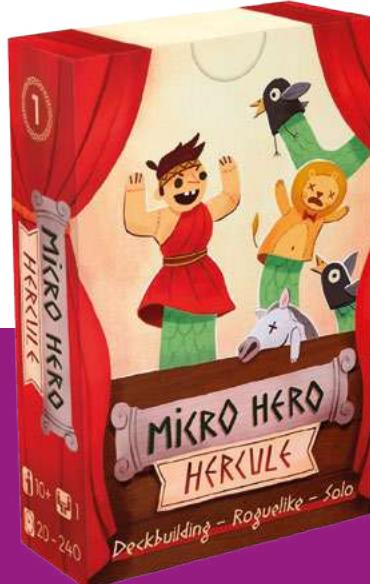
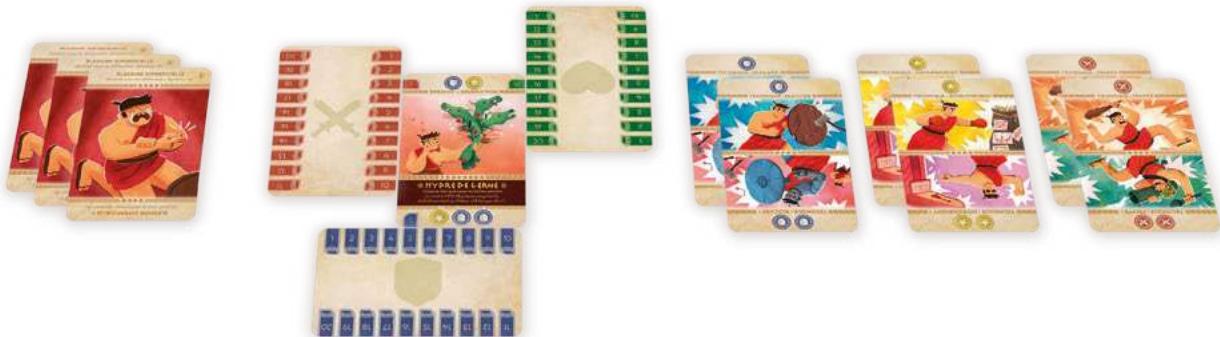


Cœur de cible : Ado/adultes, Joueurs Passionnés, Solo
Mécanisme principal : Deckbuilding, Roguelike, Solo



Léandre Proust
Rémi Leblond

MICRO HERO: Hercule est un jeu solo minimaliste mêlant deckbuilding, roguelike et cartes évolutives. Dans un format de poche de 55 cartes, incarnez un Hercule revisité avec humour, affrontant les 12 Travaux sous forme d'Épreuves uniques. Chaque partie se déroule en 12 manches où vous optimisez votre deck, améliorez vos cartes et gérez vos ressources pour vaincre des adversaires redoutables. L'orientation des cartes influence vos choix, et la rejouabilité est assurée grâce aux nombreuses stratégies possibles, aux niveaux de difficulté Héroïque et Mythique, au mode coopératif à 2 joueurs et aux mini-extensions modulaires. Une aventure mythologique tactique, intense et toujours renouvelée.



Contenu : 55 cartes.

Référence : DEGEMIH-EN
Boîte : H9 x L6 x 2.6 cm
Colis : par 6



14+

1-4

REPORTER



Cœur de cible : Famille, Ado/Adultes, Joueurs Passionnés, Écoles (scénario 1)
 Mécanisme principal : Enquête, coopération, déduction, limite d'actions



Stéphane Anquetil, Ludo Achraf
 Folko Streese, Sandie Sénac-Retaud

À vous de jouer le rôle passionnant de reporter !

Ce premier jeu d'investigation journalistique vous plonge dans la réalité du terrain pour explorer le métier de journaliste et découvrir les outils de vérification des informations. Imaginées avec la participation de journalistes chevronnés, ces deux enquêtes vous conduisent à démêler le vrai du faux. Une manière ludique et captivante d'apprendre les bases du métier et développer les bons réflexes pour déceler les fake news.

La boîte propose deux scénarios pour un plaisir immédiat et une expérience immersive.

- Le premier jeu d'enquête journalistique
- Deux scénarios complètement différents
- Un matériel immersif et varié, incluant de l'audiovisuel professionnel réalisé par la Radio Télévision Suisse»

COMMENT JOUER

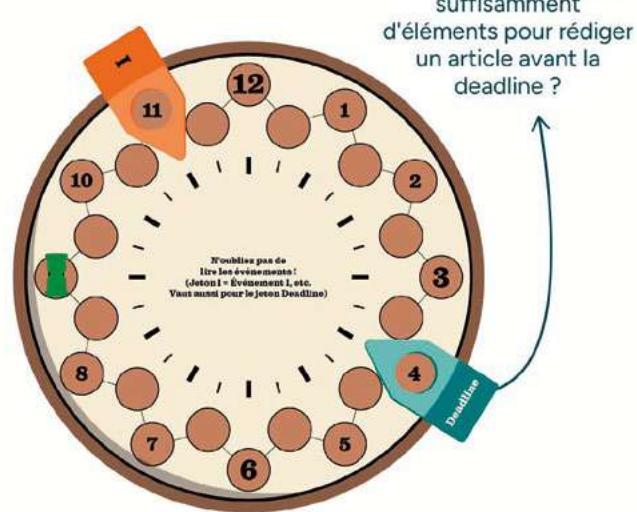
Premier Scénario



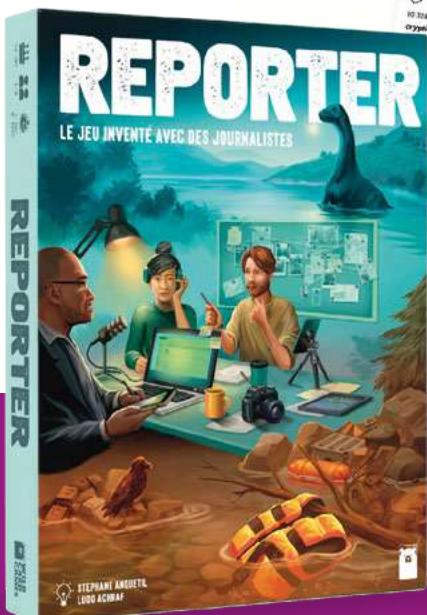
- 1** Investiguez :
 choisissez une action



- 2** Avancez : appuyez-vous sur le résultat et relevez les indices



Second Scénario



Contenu : 2 dossiers contenant 35 documents de tailles et formes variées, 4 blocs-notes avec reliure spirale contenant les résultats d'investigation, 1 pion en bois, 10 jetons et 1 horloge en carton.

Référence : HQREP
 Boîte : H25,7 x L19,7x 3,7 cm
 Colis : par 6



14+

2-7

90min

TE DEUM

Pour un massacre - Coffret de base



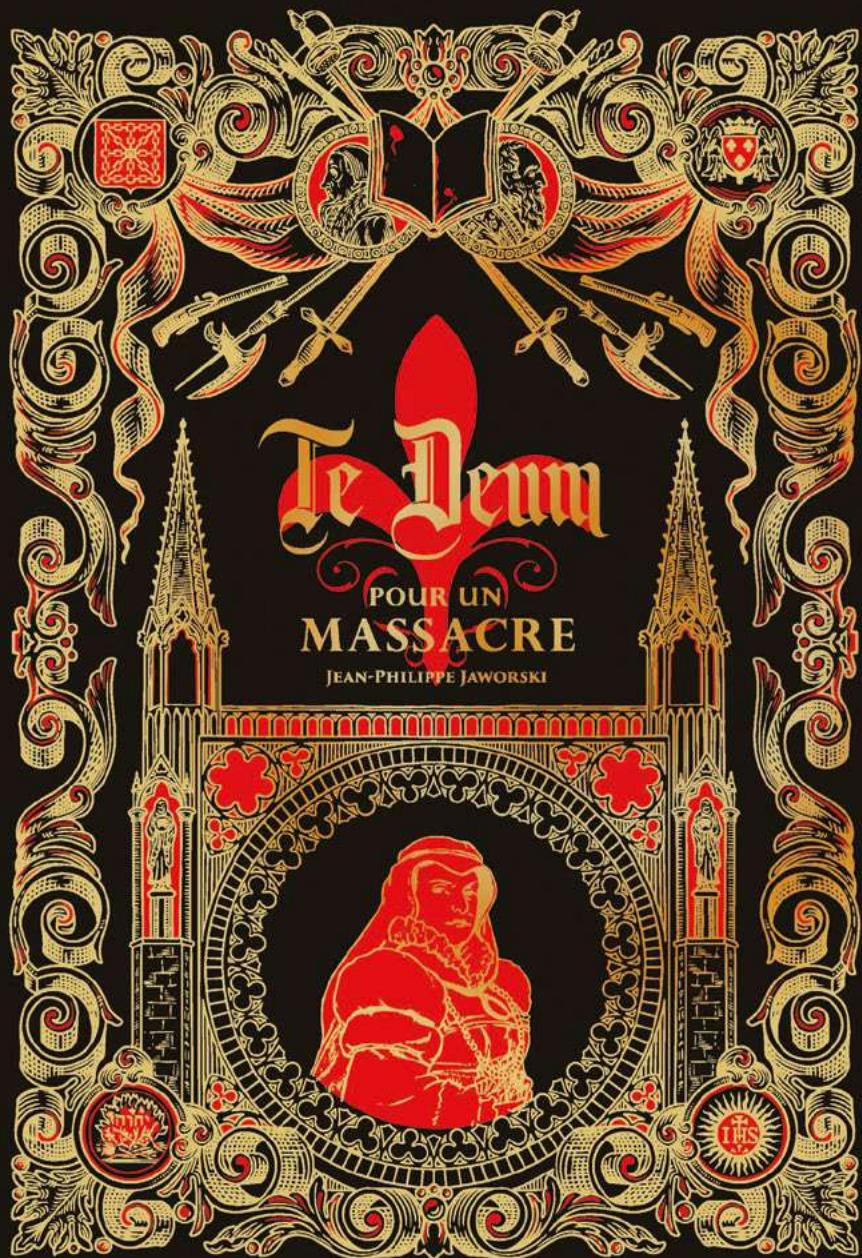
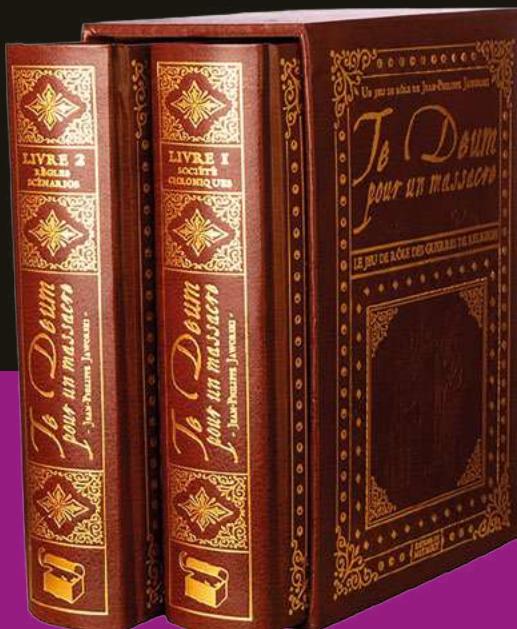
Cœur de cible : Fans de JDR, fans d'histoire de France et d'ambiance médiévale

Mécanisme principal : JDR

Jean-Philippe Jaworski
Ivan Gil, Mathilde Marlot, Stefano Carloni, Claudio Montalbano

Te Deum - Pour un massacre plonge le joueur dans le contexte de la France des guerres de religion, à la fin du XVI^e siècle. Le but n'est pas d'y changer l'Histoire, mais d'y survivre. Créé par l'auteur à succès Jean-Philippe Jaworski, il combine à son ambition ludique une ambition véritablement pédagogique.

Le coffret de base contient ainsi, en plus du livre de règle, deux livres complets sur la société et l'histoire de la France du XVI^e siècle.



Contenu : Jeu de rôle historique.

Référence : OPTDPM
Boîte : H26 x L18.5 x P10 cm
Colis : par 4

14+

2-7

90min

TE DEUM

Scénarios & écran de jeu

NOUVEAU

Cœur de cible : Fans de JDR, fans d'histoire de France et d'ambiance médiévale

Mécanisme principal : JDR

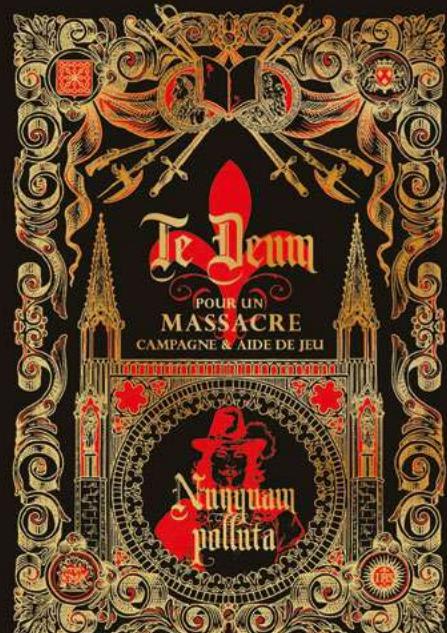
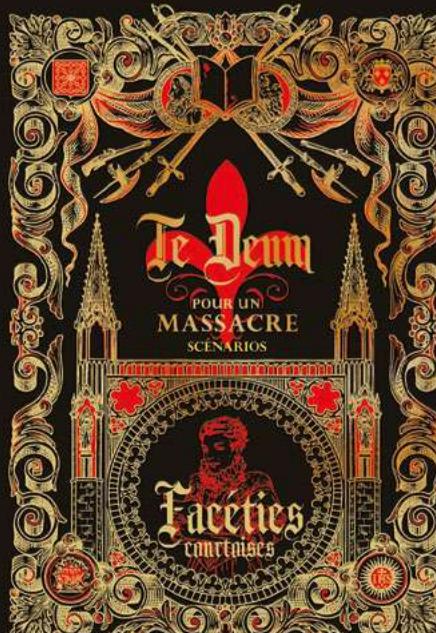
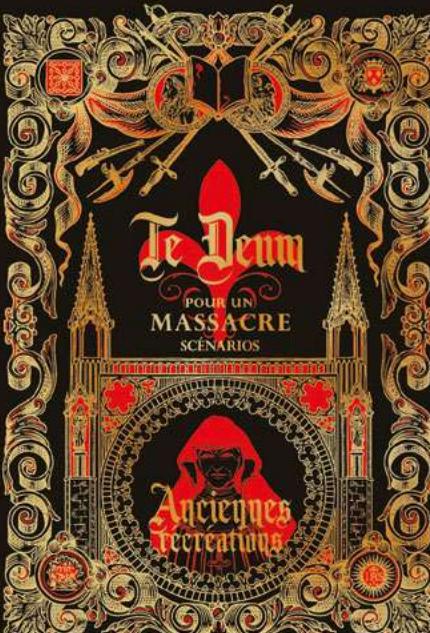


Jean-Philippe Jaworski
Ivan Gil, Mathilde Marlot, Stefano Carloni, Claudio Montalbano

Ancienne récréation est un recueil de l'ensemble des scénarios de **Te Deum - Pour un massacre** déjà édités, bénéficiant d'amélioration et de nouvelles illustrations.

Facéties courtoises est un supplément pour le jeu de rôle **Te Deum - Pour un massacre**. Il contient 6 scénarios indépendants et inédits, tous illustrés, ayant lieu dans la France des guerres de religion.

Nunquam Polluta est une mini-campagne de 4 scénarios du jeu **Te Deum - Pour un massacre** prenant place dans la ville de Bayonne. Une aide de jeu très complète décrivant la ville à l'époque, avec carte à l'appui, en constitue une importante partie.



Référence : OPTDAR
Boîte : H26 x L18.8 x P3 cm
Colis : par 12



9 791097 434625

Référence : OPTDFC
Boîte : H26 x L18.5 x P2.5 cm
Colis : par 18



9 791097 434618

Référence : OPTDNP
Boîte : H26 x L18.5 x P3 cm
Colis : par 14



9 791097 434632

Contenu : Jeu de rôle historique.



Contenu : Jeu de rôle historique.

Référence : OPTDEC
Boîte : H29.7 x L21 x P5 cm
Colis : par 15



9 791097 434717

14+

2

30min

LEDA



Cœur de cible : Joueurs, initiés
Mécanisme principal : Gestion de cartes, tableau building



Pierrick Libralesso, Renaud Libralesso, Yoel Sayada
David Sitbon

Dans le royaume de Leda, les espèces se sont éveillées. Chats, Pandas, Requins, Scorpions, et bien d'autres... Chaque clan animal a développé sa propre civilisation, son langage, ses ambitions. À travers une étrange grille d'énergie qui pulse au rythme du monde, ils bâtissent, évoluent, s'affrontent — et cherchent à imposer leur vision du futur.

LEDA est un jeu de cartes asymétrique pour deux joueurs, où chacun incarne un clan animal avec ses propres règles, objectifs et façon de jouer. Chaque joueur possède une grille de 4x4 cartes basiques, qu'il va modifier au fil de la partie en les améliorant et en y jouant des cartes de clan. À chaque tour, la tuile Action détermine une zone de la grille à activer (ligne, colonne, carré...), permettant de déclencher les effets des cartes situées dans cette zone.

Les joueurs doivent optimiser leurs activations, gérer leur nourriture (la ressource principale) et améliorer leur moteur de jeu pour remplir une condition de victoire propre à leur clan, en parallèle d'une course à la victoire militaire !



Contenu : 32 tuiles basiques recto-verso (16 pour chaque joueur), 52 cartes (7x7cm), 5 tuiles Action, 20 pions Nourriture, 9 pions Requin, 18 jetons Victoire Militaire, 4 fiches de Clan, 1 livret de règles.

Référence : SWLED
Boîte : H22 x L22 x P6 cm
Colis : par 6



14+

1

LEDA

Tapis de jeu : Chats



Cœur de cible : Joueurs, initiés
 Mécanisme principal : Gestion de cartes, tableau building

David Sitbon

Retrouvez les anneaux perdus avec ce tapis officiel LEDA dédié au clan des Chats !

Conçu en néoprène premium, il offre un confort et une stabilité incomparables. Son illustration met en valeur la malice des Chats, pour affirmer votre style de jeu. Avec ses dimensions sur mesure (53 x 35 cm), ses bords cousus et retournés pour une durabilité maximale, et ses zones dédiées pour organiser vos cartes et ressources, ce playmat est l'allié idéal des stratégies exigeants.

Offrez-vous un accessoire indispensable pour une expérience de LEDA immersive !



Contenu : 1 tapis en Néoprène à bords cousus de 530x350mm.

Référence : SWLETC

Boîte : H36 x L6 x P6 cm

Colis : par 30



14+

1

LEDA

Tapis de jeu : Pandas



Cœur de cible : Joueurs, initiés
 Mécanisme principal : Gestion de cartes, tableau building

David Sitbon

Favorisez votre éveil avec ce tapis officiel LEDA dédié au clan des Pandas !

Conçu en néoprène premium, il offre un confort et une stabilité incomparables. Son illustration met en valeur la sagesse des Pandas, pour affirmer votre style de jeu. Avec ses dimensions sur mesure (53 x 35 cm), ses bords cousus et retournés pour une durabilité maximale, et ses zones dédiées pour organiser vos cartes et ressources, ce playmat est l'allié idéal des stratèges exigeants.

Offrez-vous un accessoire indispensable pour une expérience de LEDA immersive !



Contenu : 1 tapis en Néoprène à bords cousus de 530x350mm.

Référence : SWLETP
 Boîte : H36 x L6 x P6 cm
 Colis : par 30



14+

1

LEDA

Tapis de jeu : Requins



Cœur de cible : Joueurs, initiés
 Mécanisme principal : Gestion de cartes, tableau building

David Sitbon

Retrouvez votre meute avec ce tapis officiel LEDA dédié au clan des Requins !

Conçu en néoprène premium, il offre un confort et une stabilité incomparables. Son illustration met en valeur la puissance des Requins, pour affirmer votre style de jeu. Avec ses dimensions sur mesure (53 x 35 cm), ses bords cousus et retournés pour une durabilité maximale, et ses zones dédiées pour organiser vos cartes et ressources, ce playmat est l'allié idéal des stratèges exigeants.

Offrez-vous un accessoire indispensable pour une expérience de LEDA immersive !



Contenu : 1 tapis en Néoprène à bords cousus de 530x350mm.

Référence : SWLETR
 Boîte : H36 x L6 x P6 cm
 Colis : par 30



14+

1

LEDA

Tapis de jeu : Scorpions



Cœur de cible : Joueurs, initiés
 Mécanisme principal : Gestion de cartes, tableau building

David Sitbon

Préparez l'émergence des Portails avec ce tapis officiel LEDA dédié au clan des Scorpions !

Conçu en néoprène premium, il offre un confort et une stabilité incomparables. Son illustration met en valeur la patience des Scorpions, pour affirmer votre style de jeu. Avec ses dimensions sur mesure (53 x 35 cm), ses bords cousus et retournés pour une durabilité maximale, et ses zones dédiées pour organiser vos cartes et ressources, ce playmat est l'allié idéal des stratèges exigeants.

Offrez-vous un accessoire indispensable pour une expérience de LEDA immersive !



Contenu : 1 tapis en Néoprène à bords cousus de 530x350mm.

Référence : SWLETS
 Boîte : H36 x L6 x P6 cm
 Colis : par 30



14+

2-8
5-7

120min

MY MURDER MYSTERY

MONNAIE DE SINGE



Cœur de cible : Ici cœur de cible
Mécanisme principal : Ici Mécanisme principal

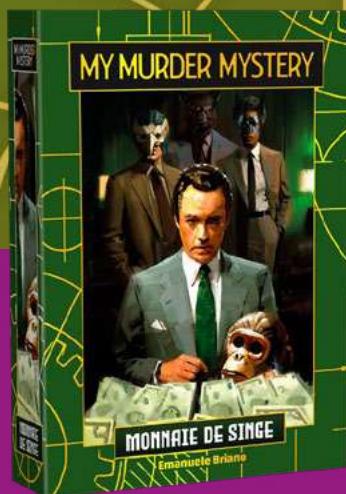


Emanuele Briano
Alex Twin

Vous faites partie du gang du redouté Don Vito, patriarche d'une famille criminelle. Vous venez de réussir un casse, affublés de masques d'animaux. Mais de retour à la planque, le courant se coupe soudainement.

C'est alors que le corps de «Singe» est retrouvé...

My Murder Mystery est une série de jeux d'enquête compétitifs qui recréent la magie d'une Murder Party sans Maître de jeu et dans un format compact. Incarnez l'un des personnages, chacun ayant ses propres objectifs et ses secrets... Parviendrez-vous à résoudre l'affaire ? Car le coupable est l'un d'entre vous !



Contenu : 120 cartes de jeu, 15 jetons, la règle du jeu.

Référence : HMSI
Boîte : H18 x L13 x 3.5cm
Colis : par 6



3 421277 243810



MY MURDER MYSTERY

PROTOCOLE FINAL

Cœur de cible : Initiés et Experts
Mécanisme principal : Rôles cachés, discussions, enquête.



Emanuele Briano
Alex Twin

Silicon Valley, 2047. Vous êtes invités à une réception privée de la milliardaire Olivia Clubberfunk, fondatrice d'une des plus grandes entreprises du monde de la tech. La soirée est un succès, les VIP sont conviés à rester. Mais le lendemain matin, le corps d'Olivia est retrouvé sans vie et la villa sécurisée s'est verrouillée...
My Murder Mystery est une série de jeux d'enquête compétitifs qui recréent la magie d'une Murder Party sans Maître de jeu et dans un format compact. Incarnez l'un des personnages, chacun ayant ses propres objectifs et ses secrets...
Parviendrez-vous à résoudre l'affaire ? Car le coupable est l'un d'entre vous !



8+

1-5

25 MIN

ODYSSEUS

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, public Akropolis

Mécanisme principal : Combiner les épreuves pour réussir un maximum de récits.


 Johannes Goupy & Matthieu Verdier
 Régis Torres

Après dix longues années de guerre contre les Troyens, Ulysse, victorieux, espère enfin rentrer chez lui pour retrouver les siens. Mais les dieux vont en décider autrement.

Sur son retour à Ithaque, mille épreuves l'attendent : sirènes, cyclopes, dieux en colère, déesses envoutantes... Avec l'aide d'Athéna, guidez et protégez Ulysse à travers les obstacles. Chaque épreuve est un défi, chaque victoire un pas de plus vers son foyer. Vos choix décideront de son destin. Devenez le héros de l'épopée la plus légendaire de tous les temps.



Contenu : 1 plateau de jeu Navire d'Ulysse, 5 plateaux individuels Récit, 20 cubes en bois, 60 cartes Epreuves, 28 jetons Récit, 40 jetons Faveur d'Athéna, 5 tuiles Epopée, 4 tuiles Difficulté de l'Automa, 16 cartes Automa, 1 bloc de score, 3 boîtes de rangements, la règle du jeu.

Référence : GODY
 Boîte : H26 x L26 x 6 cm
 Colis : par 6



3 421278 645811

8+

2-4

35min

BELLA VISTA

Un jeu de stratégie et de construction



Cœur de cible : Famille, initié

Mécanisme principal : mise, placement, objectifs



Bruno Cathala & Andrea Mainini
Weirdloop & Cyrille Bertin

Avec ses parcs et ses rivières, Bella Vista est une bourgade où il fait bon vivre et dont vous êtes les architectes. Pour l'emporter, choisissez avec soin l'emplacement où ériger vos bâtiments afin de remplir les contrats les plus avantageux, tout en respectant les contraintes imposées par la mairie. La concurrence est rude : choisissez stratégiquement votre place dans l'ordre de construction et soyez prêt à payer le prix fort pour les meilleurs emplacements. Une fois vos huit bâtiments construits, la partie prend fin. Si vous êtes le plus riche, vous remportez la partie !



Contenu : 32 bâtiments en 3D, 8 tuiles Quartier, 2 tuiles Rivière, 5 tuiles Parc, 54 petites cartes, 34 grandes cartes, 1 plateau d'Offre, 104 jetons, 1 livret de règle.

Référence : STBEL
Boîte : H26 x L26,9 x 9 cm
Colis : par 6



8+



30 min



TRIOLET

Le grand classique des jeux de chiffres

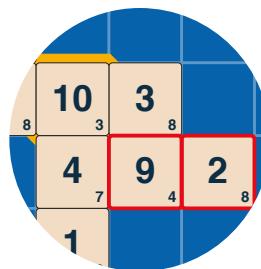
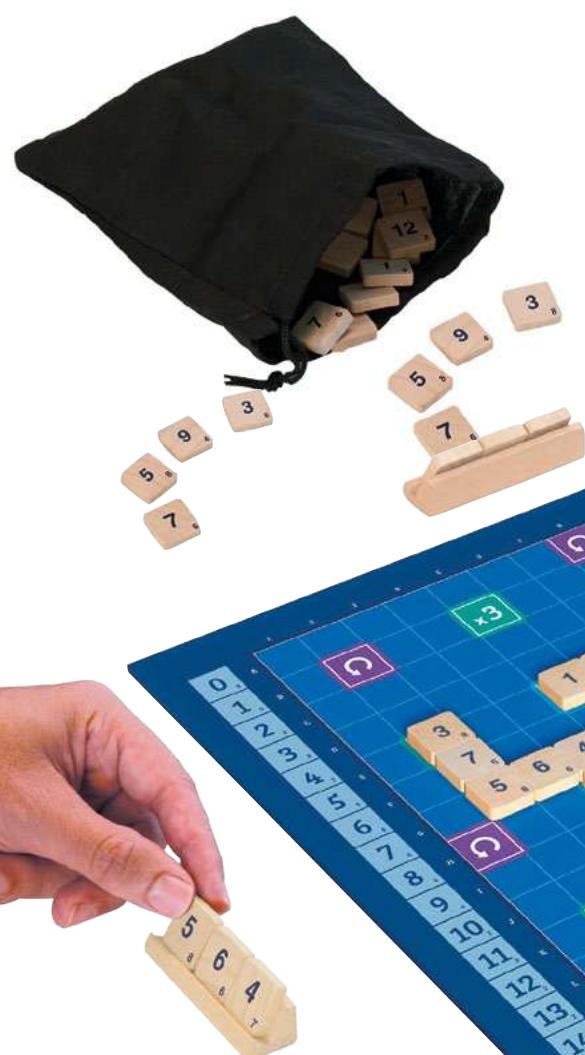
Cœur de cible : tout public, senior

Mécanisme principal : calcul mental, placement de tuiles



André & John Perriolat

Triplet 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 :

$$4 + 9 + 2 = 15 \text{ (trio > bonus 15 pts.)}$$

$$9 + 3 = 12$$

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



3 421271 116219



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
Boîte : H21 x L13 x P2,3 cm
Colis : par 6



3 421271 302346

TANTRIX DISCOVERY

Un avant-goût de *Tantrix*

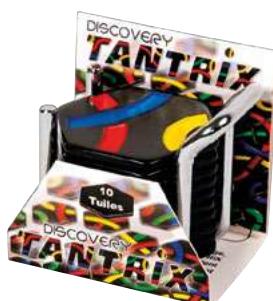


Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : connexion



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 : JTDX
Boîte : H19 x L20 x P6,5 cm
Colis : par 1x12



3 421271 302322

6+

2-6

30 min



VIDEO

TANTRIX

Restez connecté

Cœur de cible : tout public
Mécanisme principal : connexion



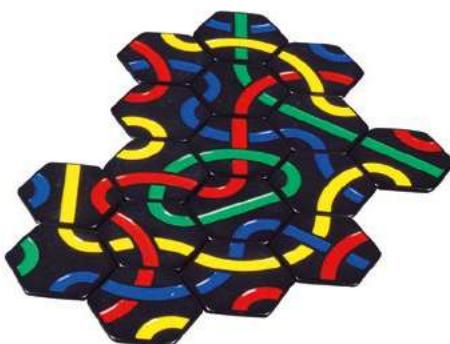
Mike Mc Manaway

TOP

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 : JT XS

Boîte : H19 x L17 x P4,5cm

Colis : par 6



Contenu : 56 tuiles hexagonales numérotées, sac de transport, la règle du jeu.

Référence : JT XC
Boîte : H20 x L20 x P5 cm
Colis : par 6



8+

1

20min

TANTRIX SOLO



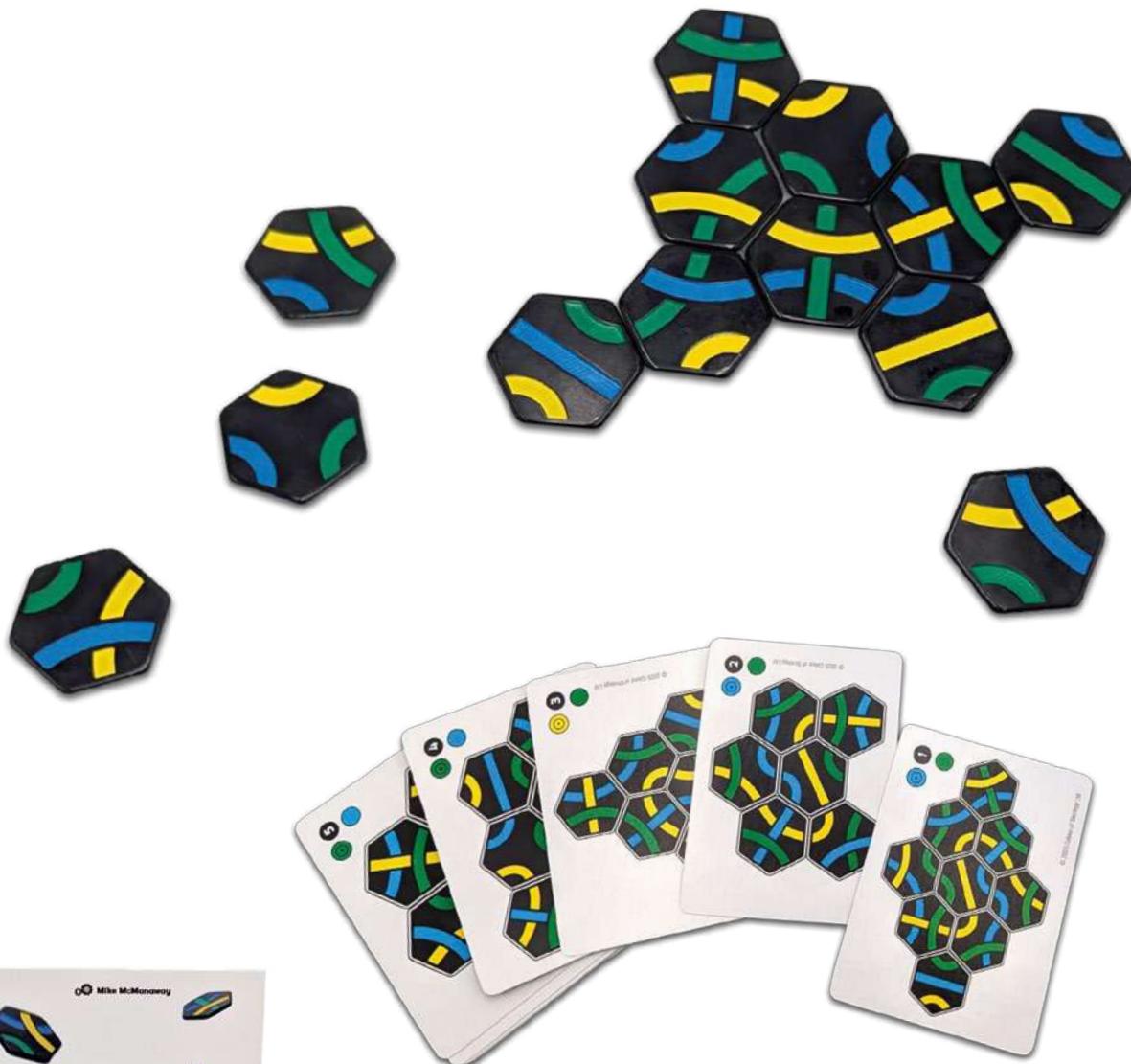
Cœur de cible : joueurs débutants et confirmés
 Mécanisme principal : pose de tuiles, connexions



Mike McManaway

Cette boîte contient 40 puzzles répartis en 4 types d'activités.

À l'aide de ces tuiles originales, réalisez des boucles de plus en plus difficiles en respectant la règles d'or : toujours faire correspondre les couleurs !



Contenu : 14 tuiles, 12 cartes 60x82 mm,
 la règle du jeu.

Référence : JTXSO
 Boîte : H14 x L10 x 4 cm
 Colis : par 6



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'aie 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



12+

1

Les Trésors de la petite Sirène

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 ? Résolvez 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+

2

15 min



PYLOS

Guerre au sommet !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
 Mécanisme principal : empilement, réflexion, placement



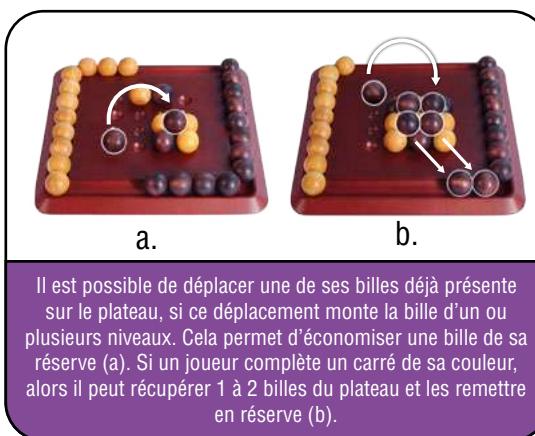
David G. Royffe

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



Contenu : 30 billes claires ou foncées en hêtre, 1 plateau verni et gravé, sac en tissu, la règle du jeu.



Pylos Classic
 Référence : GCPY
 Boîte : H28 x L28 x P6 cm
 Colis : par 6



Pylos Mini
 Référence : GDPY
 Boîte : H18 x L18 x P4,7 cm
 Colis : par 6



8+

2

15 min



QUIXO

Le jeu du pousse-pousse

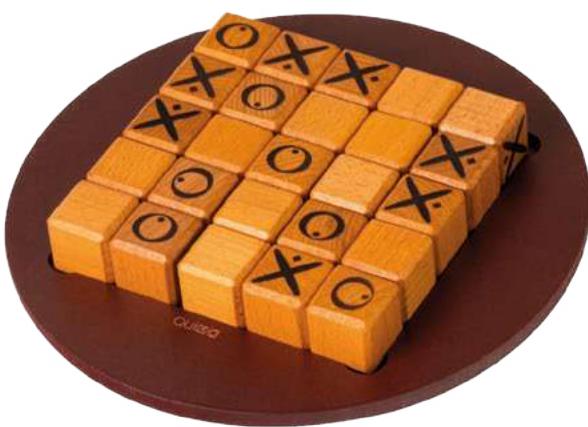
Cœur de cible : tout public, ado/adulte
 Mécanisme principal : alignement, glissement, reflexion



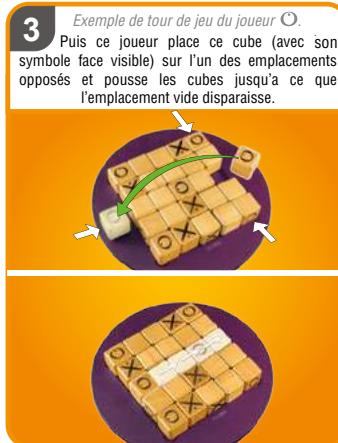
Thierry Chapeau

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



Quixo classic
 Référence : GCQI
 Boite : 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
 Boite : H18 x L18 x P4,7 cm
 Colis : par 6



8+

2

15 min



QUARTO

L'un des jeux les plus primés au monde

TOP

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

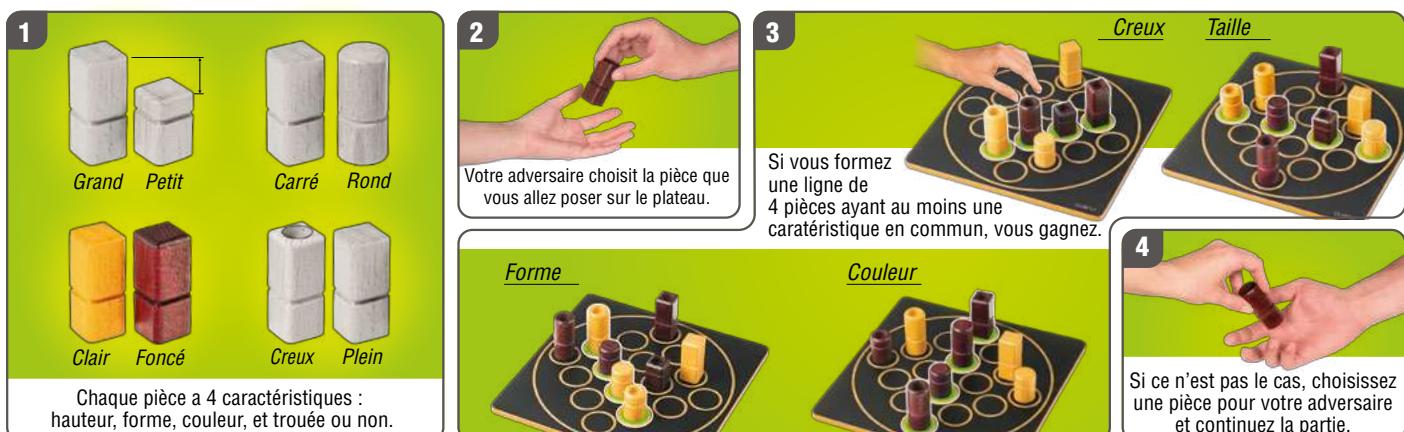
Mécanisme principal : choisir la pièce que l'autre va jouer



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 !



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. Platin : 1 million d'exemplaires vendus.



Quarto classic
Référence : GCQA
Boîte : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



3 421273 322816



Quarto Mini
Référence : GDQA
Boîte : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



3 421273 323028

8+

2

15 min



QUARTO ACCESS

Mettez vos sens en alerte



Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : placement alignment réflexion

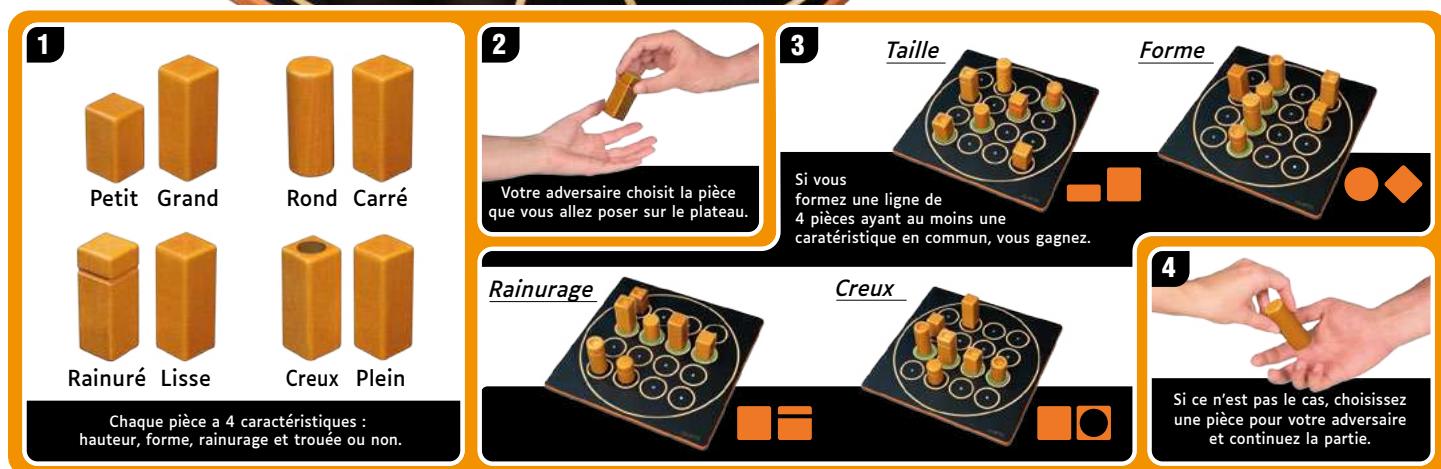


Blaise Muller

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.



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+

2

15 min



QUORIDOR

Sortez du labyrinthe mouvant

TOP

Cœur de cible : tout public, ado/adulte
 Mécanisme principal : course, blocage

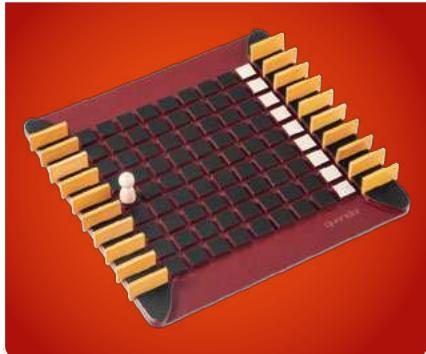


Mirko Marchesi

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.



1 Le premier joueur à atteindre le côté opposé du plateau gagne.



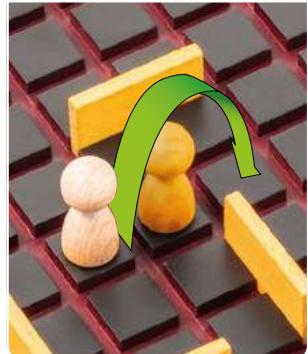
2 Lors de votre tour, 2 options s'offrent à vous :



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 : GCQ0
 Boîte : H28 x L28 x P6 cm
 Colis : par 6



3 421273 322915



Quoridor Mini
 Référence : GDQ0
 Boîte : H18 x L18 x P4,7 cm
 Colis : par 6



3 421273 323127

8+

2
2
5

15mn

QUORIDOR PAC-MAN

La rencontre de 2 icônes !

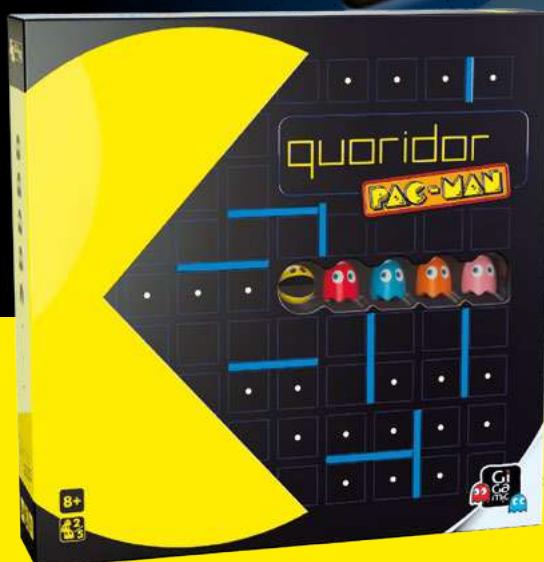
Cœur de cible : Famille

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



8+

2

15 min



VIDEO

QUANTIK

Une pure abstraction

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : placement, alignement



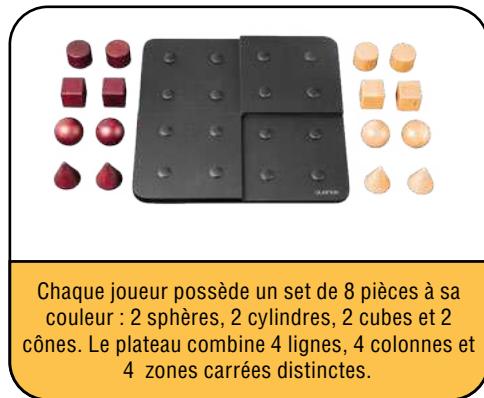
Nouri Khalifa

Le 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

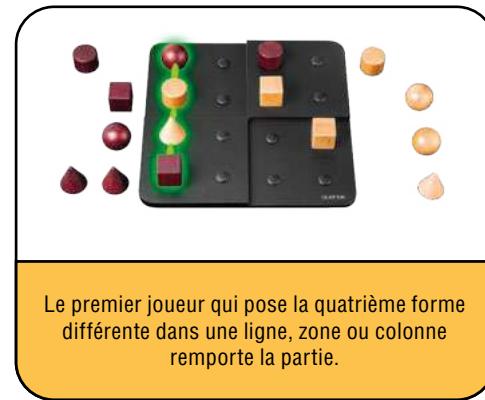
Mini



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+

2

15 min



VIDEO

SQUADRO

Mettez les voiles !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

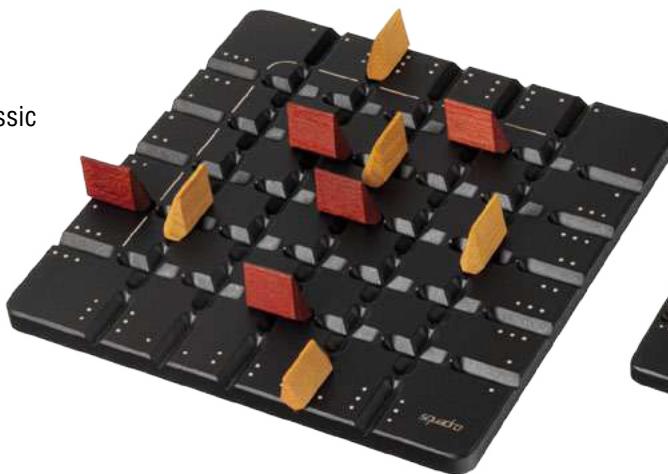
Mécanisme principal : déplacement, blocage, programmation



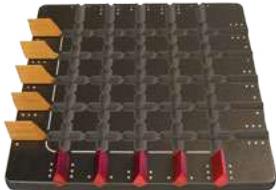
Adrià Jiménez Pascual

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

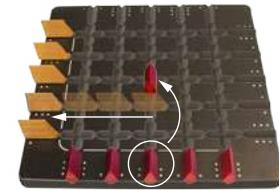


Mini



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
Boîte : H28 x L28 x P6 cm
Colis : par 6



3 421271 317418



Squadro Mini
Référence : GDSQ-MLV
Boîte : H18 x L18 x P4,7 cm
Colis : par 6



3 421271 322115

8+

2

15 min



QAWALE

Simple et tactique à la fois

TOP

Cœur de cible : ado, adultes

Mécanisme principal : alignement, reflexion



Didier Lenain Bragard, Romain Frogner

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'égrainer 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 L28 x 6 cm
Colis : par 6



3 421271 373117

8+

2

15 min

QOMET



Cœur de cible : Tout public
Mécanisme principal : Pose, déplacement, situation gagnante



Fabrice PULEO
FUGAFOUR BV

Les étoiles s'aligneront-elles en votre faveur ? Posez ou déplacez vos étoiles sur le plateau. Prenez votre adversaire par surprise et formez un carré d'étoiles à votre couleur pour remporter la partie !



Contenu : 1 plateau de jeu, 7 pions Étoile clairs, 7 pions Étoile foncés, un sac de rangement, la règle du jeu.

Référence : GCQM-MLV
Boîte : H28 x L28 x 6 cm
Colis : par 6





KATAMINO

Prêt à relever 500 défis ?

Cœur de cible : ado/adulte, tout public
Mécanisme principal : logique, géométrie dans l'espace



André & Johnathan Perriolat

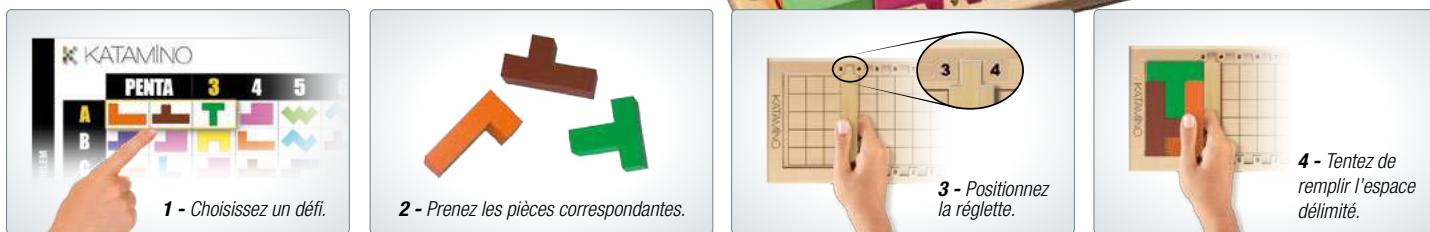


Katamino est un casse-tête passionnant qui se présente comme un puzzle évolutif. Prenez les pièces imposées par le défi, faites le vide dans votre esprit et tentez de remplir l'espace délimité par la réglette. Les enfants comme les adultes se laisseront prendre aux défis logiques de ce beau jeu en bois !

Référence : GZFK
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.



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+

1-2

15 min

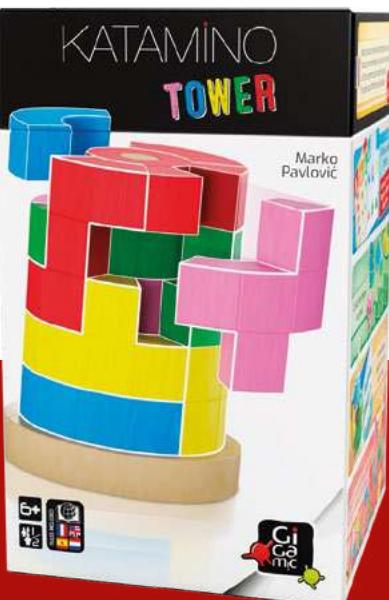
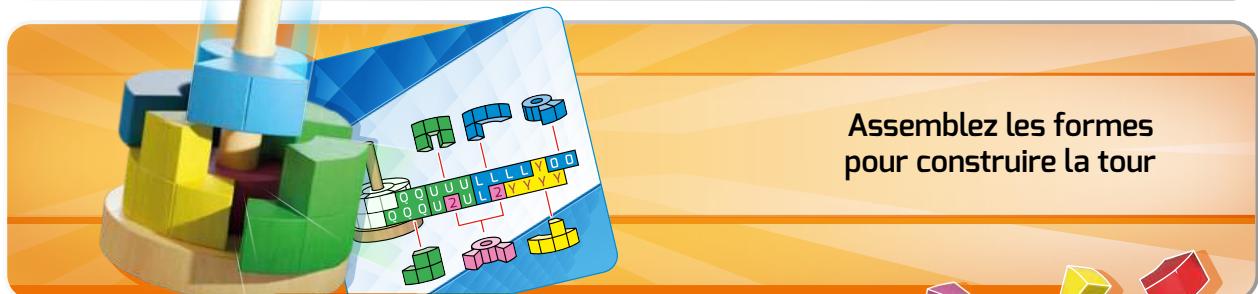
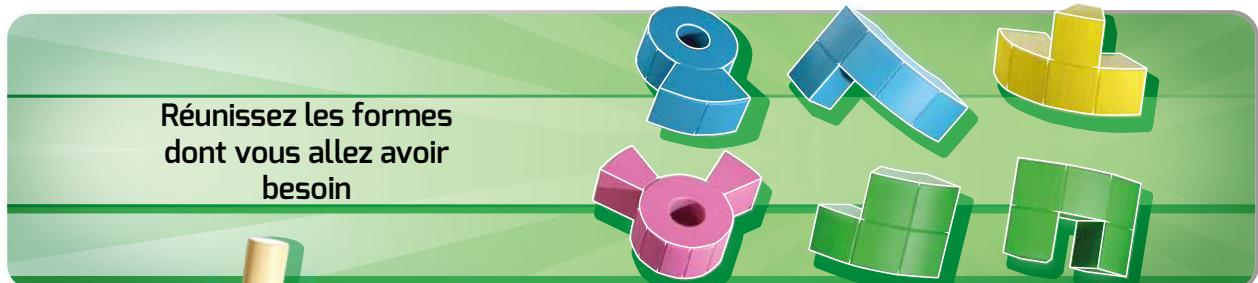
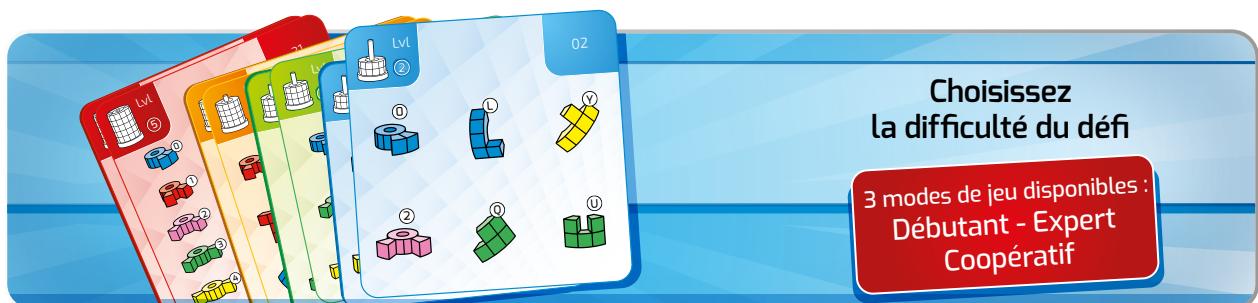
KATAMINO TOWER

Simple et tactique à la fois

Cœur de cible : Tout public
 Mécanisme principal : Emboîtement logique

 Marko Pavlovic

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





LES PUZZLES QUI PRENNENT VIE

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.



Maquette articulée en bois
Modèle de collection



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 -

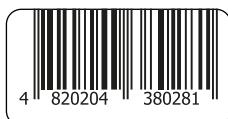


89 PIÈCES

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



CARROUSEL



159 PIÈCES

Référence : PWCA
Boîte : H360 mm x L240 mm x P45 mm
Colis : par 4



CARROUSEL « S » Petit modèle



88 PIÈCES

Référence : PWCAS
Boîte : H180 mm x L240 mm x P30 mm
Colis : par 12



GLOBE



145 PIÈCES

Référence : PWGL
Boîte : H280 mm x L447 mm x P64 mm
Colis : par 4



GLOBE « S » Petit modèle



125 PIÈCES

Référence : PWGLS
Boîte : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 4



LICORNE



156 PIÈCES

Référence : PWLI
Boîte : H360 mm x L240 mm x P45 mm
Colis : par 4



LICORNE « S » petit modèle



140 PIÈCES

Référence : PWLIS
Boîte : H180 mm x L360 mm x P30 mm
Colis : par 8



DINOCAR



206 PIÈCES

Référence : PWDI
Boîte : H180 mm x L360mm x P30 mm
Colis : par 8



STARBIKE



149 PIÈCES

Référence : PWST
Boîte : 360mmx180mmx30mm
Colis : par 8



TIRELIRE - Esprit de la forêt

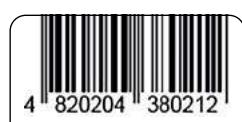


63 PIÈCES

Référence : PWAR
Boîte : H180 x L240 x P30mm
Colis : par 12



TOWER BRIDGE «S»
petit modèle



226 PIÈCES

Référence : PWTO5
Boîte : 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



ÉCOLE DE MAGIE



223 PIÈCES

Référence : PWCHA
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 8



BATEAU PIRATE

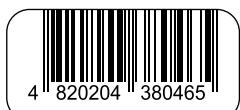


156 PIÈCES

Référence : PWBAT
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 8



PHARE D'ALEXANDRIE



169 PIÈCES

Référence : PWPHA
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12



CATHÉDRALE NOTRE DAME

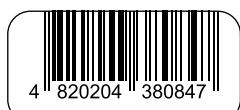


148 PIÈCES

Référence : PWCAT
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12



STATUE DE LA LIBERTÉ



109 PIÈCES

Référence : PWSTA
Boite : H240 mm x L180 mm x P30 mm
Colis : par 12

JEUX SURDIMENSIONNÉS

						REF
QAWALE	8 +	2	15 min	65 x 65	78 x 79,5 x 13	GXQW
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
QUORIDOR PAC-MAN	8 +	2-4	15 min	65 X 65	90 x 82 x 7	GXPAC
QUIXO	8 +	2-4	15 min	65 X 65	67 x 67 x 11	GXQI
QOMET	8 +	2	15 min	65 X 65	78 x 79,5 x 13	GXQM
DEKAL	7 +	2-6	15 min	X	22.5 x 17 x 9	GXDEK
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
KATAMINO TOWER	6 +	1-2	15 min	28H x 19Ø	78 x 79,5 x 13	GXT0
GAGNE TON PAPA	3-10	1-2	15 min	76 x 36	88 x 47 x 10	GXKF





LA CLEF : Tome 1 - Astolie

Histoire illustrée avec énigmes et encre invisible

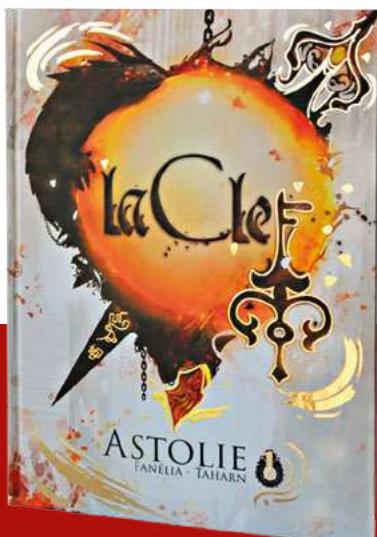
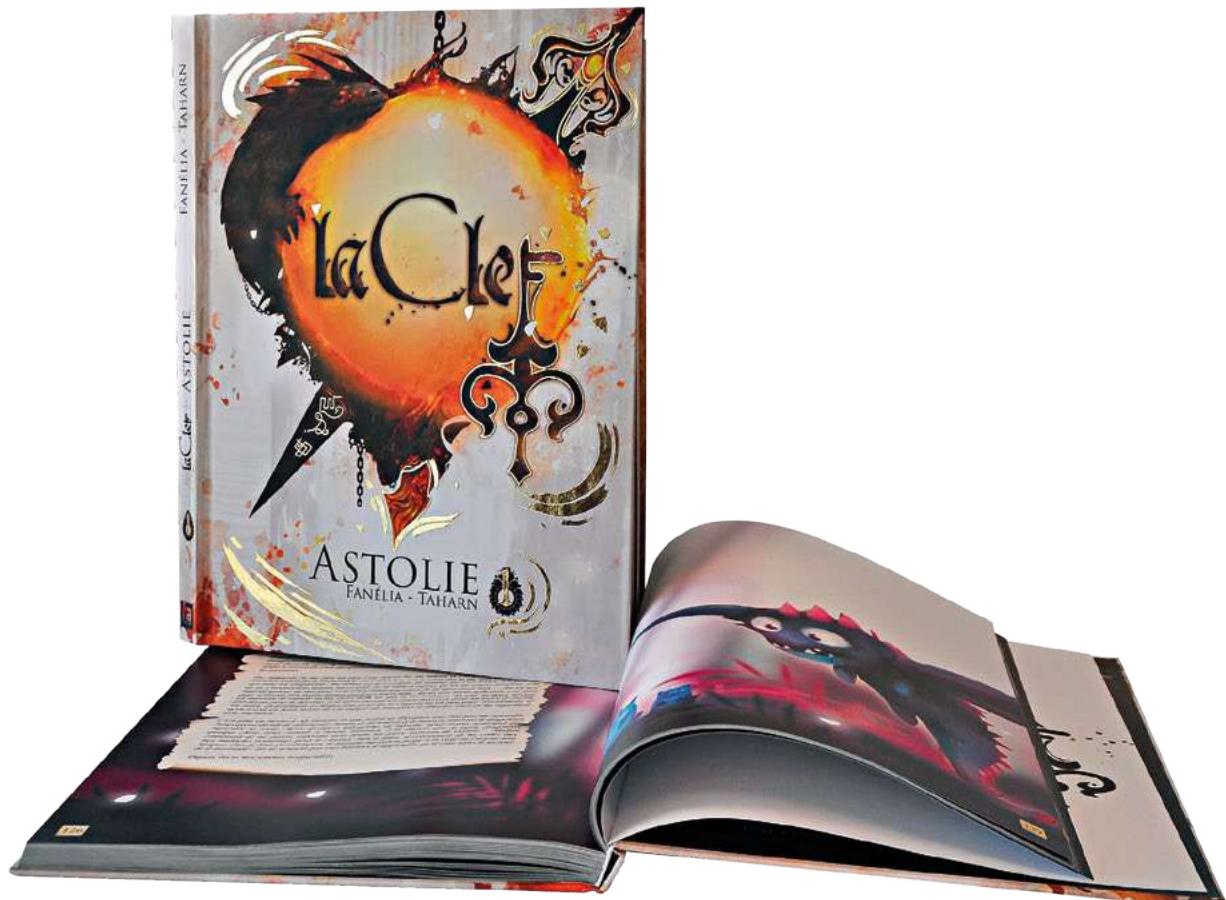
Cœur de cible : adultes, adeptes d'énigmes et de fantasy

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



9 782956 173205

14+

LA CLEF : Tome 2 - Les Chutes d'Est-Rive

Histoire illustrée avec énigmes et encre invisible

1

40n

Cœur de cible : initiés et expert
Mécanisme principal : énigme



Fanélia et Taharn
Fanélia

La Clef 2 est un livre-jeu illustré pour tous les adeptes d'énigmes et de fantasy. Retournez dans l'univers magique de la Clef pour la suite de cette saga épique, où 75 nouvelles énigmes vous attendent sur chaque double-page. Observation, réflexion et déduction vous aideront à relever le défi. Pour vous accompagner, une lampe UV vous permettra d'en révéler les éléments dissimulés à l'encre invisible !

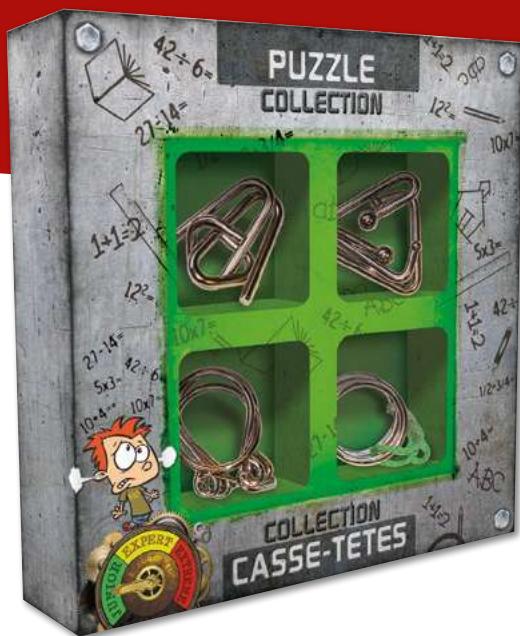


Contenu : livre d'énigmes illustrées, lampe UV.

Référence : FACLE2
Boîte : H34.9 x L24.7 x P2.4cm
Colis : par 5



SET DE 4 CASSE-TÊTES EN MÉTAL



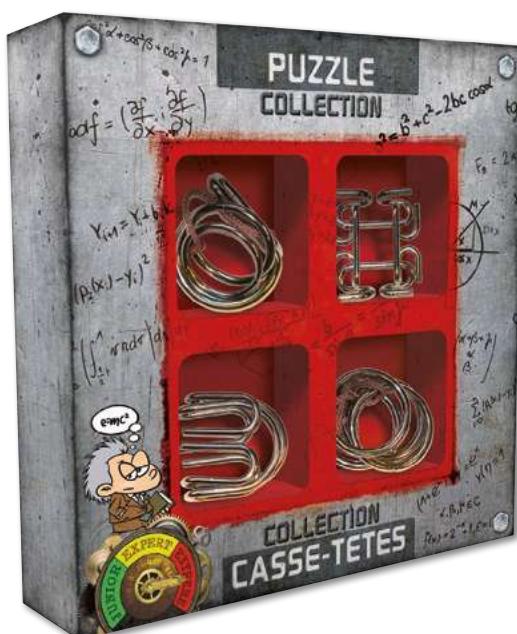
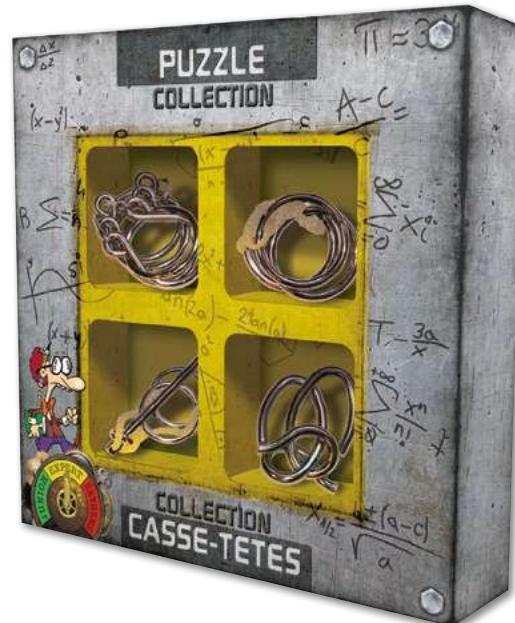
JUNIOR

Ref : CECMJ
Diff : 1/4
H20 x L20 x P3,5 cm
Colis par 6



EXPERT

Ref : CECME
Diff : 3/4
H20 x L20 x P3,5 cm
Colis par 6



EXTRÊME

Ref : CECMX
Diff : 4/4
H20 x L20 x P3,5 cm
Colis par 6



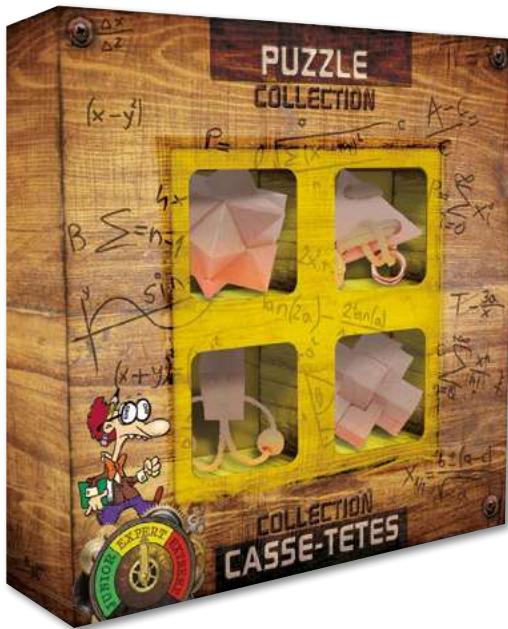
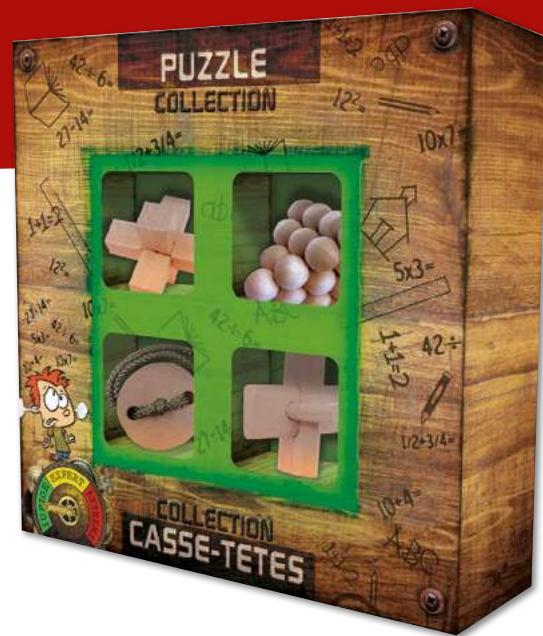
SET DE 4 CASSE-TÊTES EN BOIS

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



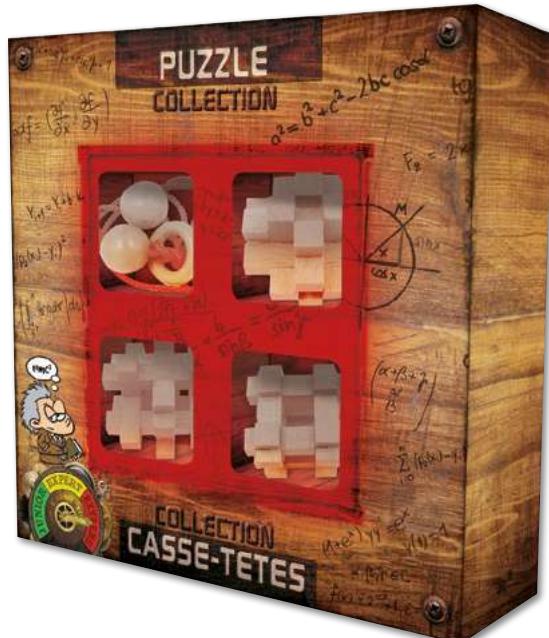
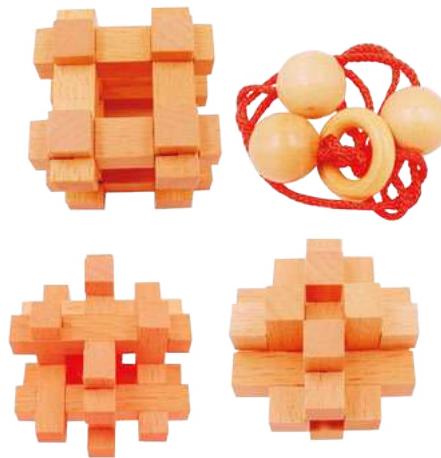
5 425004 733672

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



3D BAMBOO



Dim : L32 x H30 x P25
Référence : CEDBA
Boîte : H5 x L10 x P5 cm
Vente uniquement en présentoir de 36 pièces.
(6x6 modèles)



EUREKA 3D PUZZLE MINI AMAZE UFO



Référence : CEAMU
Boite : H20 x L12 x P20 cm
Colis : par 6



5 425004 734273



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



5 425004 734280

EUREKA 3D AMAZE CUBE

EUREKA 3D AMAZE BALL



Référence : CEAMC
Dim : L10,5 x H10,5 x P10,5
Colis : par 6



5 425004 734266

Référence : CEAMB
Dim : L10,5 x H10,5 x P10,5
Colis : par 6



5 425004 734259

CASSE-TÊTES BAMBOU

PYRAMIDE
Diff : 3/5
Ref : FDBPY



4 031172 171669



ENTRELACS
Diff : 3/5
Ref : FDBEN



4 031172 171584



SPHERE
Diff : 3/5
Ref : FDBSP



4 031172 174615



ATOMIUM
Diff : 3/5
Ref : FDBAT



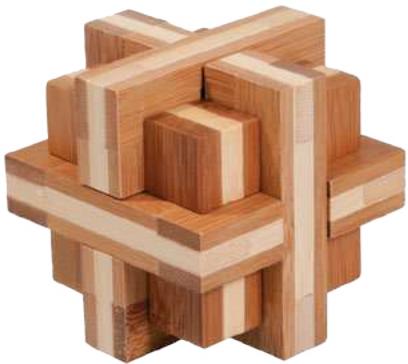
4 031172 174592



DOUBLE CROIX
Diff : 3/5
Ref : FDBDC



4 031172 174578



VERROU
Diff : 3/5
Ref : FDBVE



4 031172 174677



Boîte : L9 x P9 x H8 cm / Colis : par 6

CASSE-TÊTES BAMBOU



ETOILE
Diff : 4/5
Ref: FDBET



4 031172 174622



ANANAS
Diff : 4/5
Ref: FDBAN



4 031172 174653



ESCALIER
Diff : 4/5
Ref: FDBES



4 031172 171676



CRISTAL
Diff : 4/5
Ref: FDBC1



4 031172 174639



BAGUETTES
MAGIQUES
Diff : 4/5
Ref: FDBBA



4 031172 174929



ARCHITECTURE
Diff : 4/5
Ref: FDBAR



4 031172 174936

CASSE-TÊTES BAMBOU



IMBROGLIO
Diff : 4/5
Ref : FDBIM



4 031172 174943



QUADRATURE
Diff : 4/5
Ref : FDBQA



4 031172 174967

Boîte : L9 x P9 x H8 cm / Colis : par 6

COLLECTION PUZZLE

Difficulté ●○○○○○○



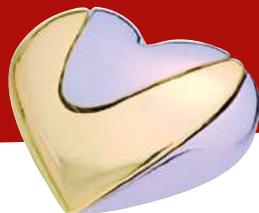
LOOP
Ref : CPLOO



DIAMOND
Ref : CPDIAM



ABC
Ref : CPABC



LOVE
Ref : CPLOV



FLAG
Ref : CPFLA



Difficulté ●●○○○○○



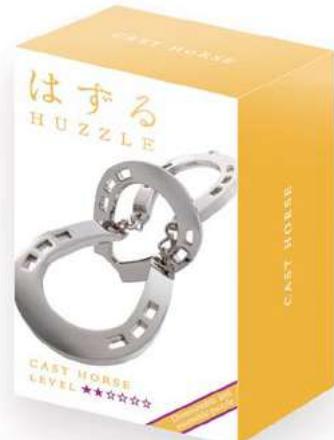
KEY II
Ref : CPKE2



HORSE
Ref : CPHOR



SNOW
Ref : CPSNO



HOOK
Ref : CPHOO



BOX
Ref : CPBOX



HARMONY
Ref : CPHAR



DOT
Ref : CPDOT



COLLECTION PUZZLE

Difficulté ●●●●●●



STAR
Ref : CPSTA



5 407005 150313



ARROWS
Ref : CPARO



5 407005 150412



HASHTAG
Ref : CPHAS



5 407005 150405



S & S
Ref : CPSNS



5 407005 150320



CAGE
Ref : CPCAG



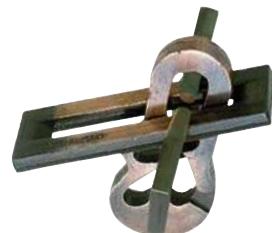
5 407005 150337



O'GEAR
Ref : CPOGE



5 407005 150351



VIOLON
Ref : CPVIO



5 407005 150368

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION PUZZLE

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



JAM
Ref : CPJAM



5 407005 150467

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION PUZZLE

Difficulté 



UFO
Ref : CPUFO



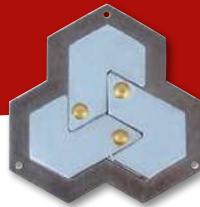
5 407005 150665



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 : CPRI1



5 407005 150511



OEUF
Ref : CPOEU



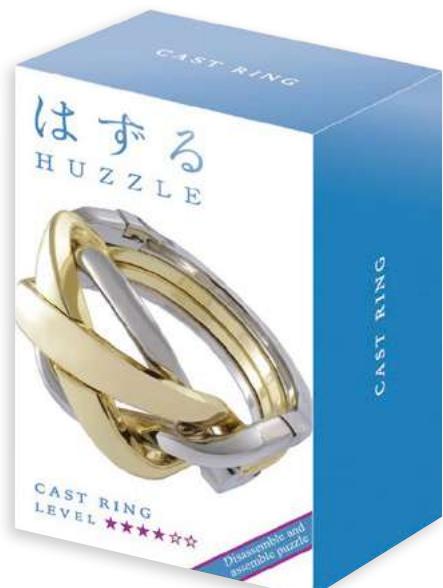
5 407005 150542



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



CAKE
Ref : CPCAK



5 407005 150641



VALVE
Ref : CPVAL



4 977513 075466



WALLET
Ref : CPWAL



5 407005 150696

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



PADLOCK
Ref : CPPAD



5 407005 150955



AMOUR
Ref : CPAMO



5 407005 150825



DEVIL
Ref : CPDEV



5 407005 150832



LABY
Ref : CPLAB



5 407005 150849



RING II
Ref : CPRI2



5 407005 150863



SPIRAL
Ref : CPSPI



5 407005 150856



RADIX
Ref : CPRAD



5 407005 150870



DUET
Ref : CPDUE



5 407005 150887



EQUA
Ref : CPEQU



5 407005 150894



HELIX
Ref : CPHEL



5 407005 150917

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●



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



RIPPLE
Ref : CPRIP



5 407005 150986

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

COLLECTION PUZZLE

Difficulté ● ● ● ● ●



CHAIN
Ref : CPCHA



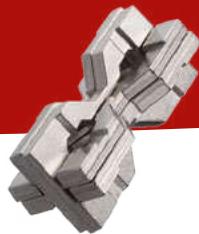
5 407005 151112



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



KEY III
Ref : CPKE3



5 407005 151211

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

HUZZLE SÉRIES SPÉCIALES

ZELDA



MASTER SWORD
Ref : CPZMS



5 407005 151440

Difficulté •••••



HYRULE CREST
Ref : CPZHY



5 407005 151464

Difficulté •••••



TRIFORCE
Ref : CPZTR



5 407005 151457

Difficulté •••••

CHESS



CHESS KNIGHT
Ref : CPCKN



5 425004 736833



CHESS KING
Ref : CPCKI



5 425004 736864

40 ANS



MEDALLION
Ref : CPMED



5 425004 736901

Difficulté •••••

HUZZLE PRÉSENTOIRES

PRÉSENTOIR MINI HUZZLE Display 24 pièces

Ref : CPD24



5 407005 151709



Pour l'achat groupé de casse-têtes **Huzzle**, demandez vos présentoirs !



Fourni pour 16 pièces



Fourni pour 72 pièces



Fourni pour 126 pièces

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)



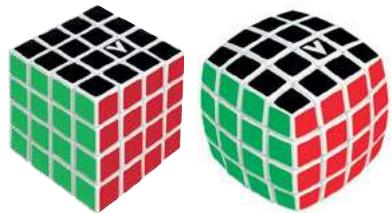
5 206457 000104



V-Cube 3 classic plat (Ref : VCP3)



5 206457 000159



V-Cube 4 classic plat (Ref : VCP4)



5 206457 000227

V-Cube 2 classic bombé (Ref : VCB2)



5 206457 000081

V-Cube 2 classic bombé noir (Ref : VCB2N)



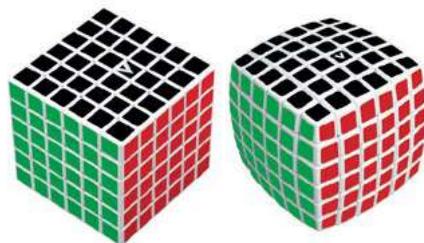
5 206457 000098



V-Cube 5 classic plat (Ref : VCP5)



5 206457 000050



V-Cube 6 classic plat (Ref : VCP6)



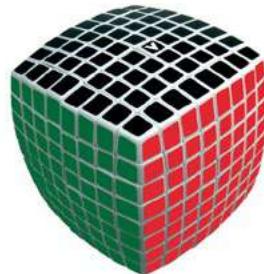
5 206457 000067



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 0 02627



NOUVEAU

Porte clé V-Cube bombé (Ref : VCPB)



5 206457 003242

Porte clé V-Cube plat (Ref : VCPP)



5 206457 003235

PUZZLE CHARLES DARWIN

LA GALERIE DES LÉGENDES

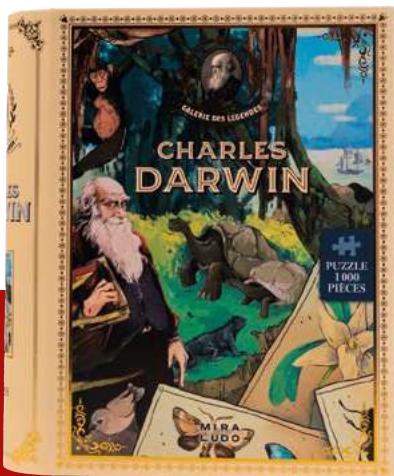


Mécanisme principal : Puzzle



Pencil party studio

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Charles Darwin Le père de la théorie de l'évolution. Retracez le parcours de ce naturaliste qui a changé notre compréhension du monde vivant avec sa théorie révolutionnaire sur l'origine des espèces. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



Contenu : 1000 pièces + poster.

Référence : JP001
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm
Colis : par 6



PUZZLE MARIE CURIE

LA GALERIE DES LÉGENDES



Mécanisme principal : Puzzle

1

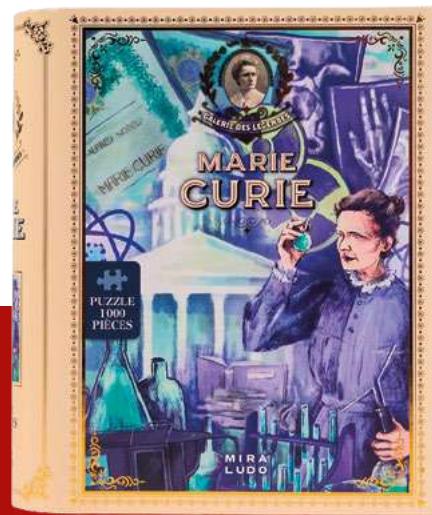


VIDEO



Naïade Lacolomb

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Marie Curie, La pionnière de la radiologie et double lauréate du prix Nobel. Découvrez l'histoire fascinante de cette scientifique exceptionnelle qui a ouvert la voie à de nombreuses avancées médicales et scientifiques.. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



Contenu : 1000 pièces + poster.

Référence : JPMC
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm
Colis : par 6



3 770027 812012

PUZZLE VICTOR HUGO LA GALERIE DES LÉGENDES



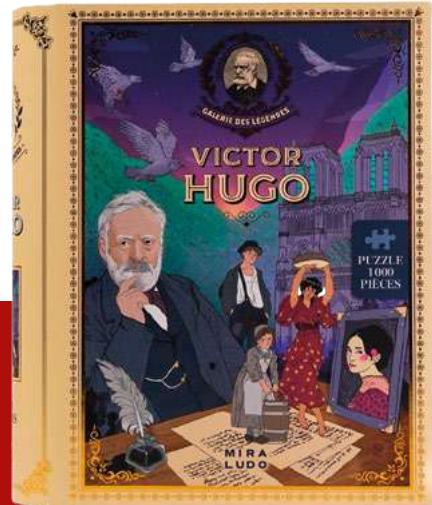
Mécanisme principal : Puzzle

1



Julia Allheilig

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Victor Hugo, Le maître du romantisme français. Laissez-vous transporter par les œuvres et la vie de cet écrivain prodigieux, dont les créations littéraires continuent d'émouvoir et d'inspirer. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



Contenu : 1000 pièces + poster.

Référence : JPVH
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm
Colis : par 6



3 770027 812036

PUZZLE JULES VERNE LA GALERIE DES LÉGENDES



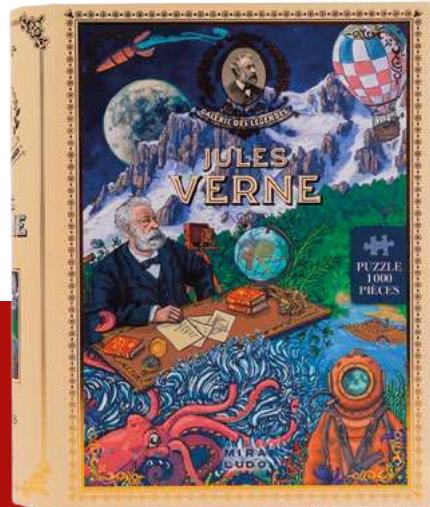
Mécanisme principal : Puzzle

1



Théotime Noël

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Jules Verne, Le visionnaire de la science-fiction et des voyages extraordinaires. Plongez dans un univers où l'imagination dépasse les frontières du possible et explorez les mondes fantastiques de l'un des plus grands auteurs de tous les temps. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



Contenu : 1000 pièces + poster.

Référence : JPJV
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm
Colis : par 6



3 770027 812029



PUZZLE BOIS SÉRIE RAINBOWOODEN

Boîte : H 23 x L 5 x 15 cm
Colis : par 6

Rainbow wooden 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



5 425004 736123

Modèle TIGRE 138 pièces
ref : CRTIG



Modèle LOUP 180 pièces
ref : CRLOU



5 425004 736147

Modèle CHAT 99 pièces
ref : CRCHA



5 425004 736109

Modèle ÉLÉPHANT 120 pièces
ref : CRELE



5 425004 736116

Modèle HIBOU 137 pièces
ref : CRHIB



5 425004 736154



PUZZLE BOIS SÉRIE RAINBOWOODEN

Boîte : H 23 x L 5 x 15 cm
Colis : par 6

Rainbow wooden 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



5 425004 736161

Modèle BALEINE 101 pièces
ref : CRBAL



5 425004 736215

Modèle LICORNE 110 pièces
ref : CRLIC



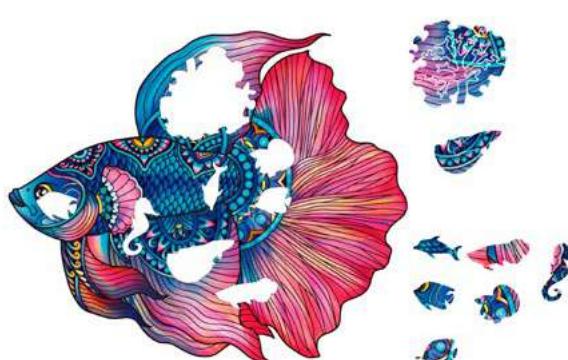
5 425004 736178

Modèle MÉDUSE 106 pièces
ref : CRMED



5 425004 736192

Modèle POISSON 112 pièces
ref : CRPOI



5 425004 736185

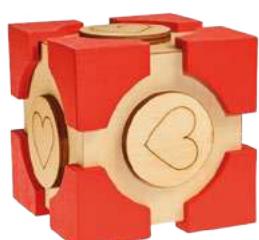
Modèle TORTUE 125 pièces
ref : CRTOR



5 425004 736208



SECRET ESCAPE BOX



Le thème de cette secret escape box Coeur ne peut être rendu plus clair qu'avec les 6 coeurs 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



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 : ★★★

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



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 : ★★★★



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.

Difficulté : ★★★

Référence : CSCAR
Boîte : H15,5 x L5,5 x 9,7 cm
Colis : par 6



12+

PUZZLE ÉNIGMES

Bienvenue dans l'univers des puzzles-énigmes ARCANA !

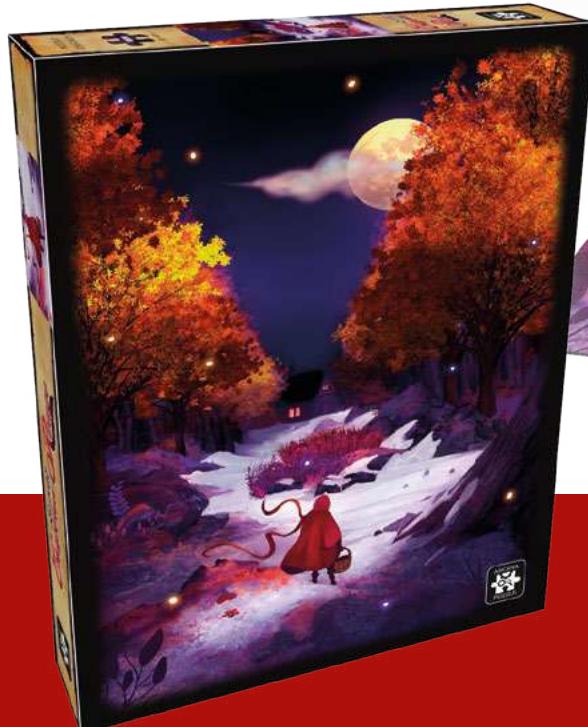
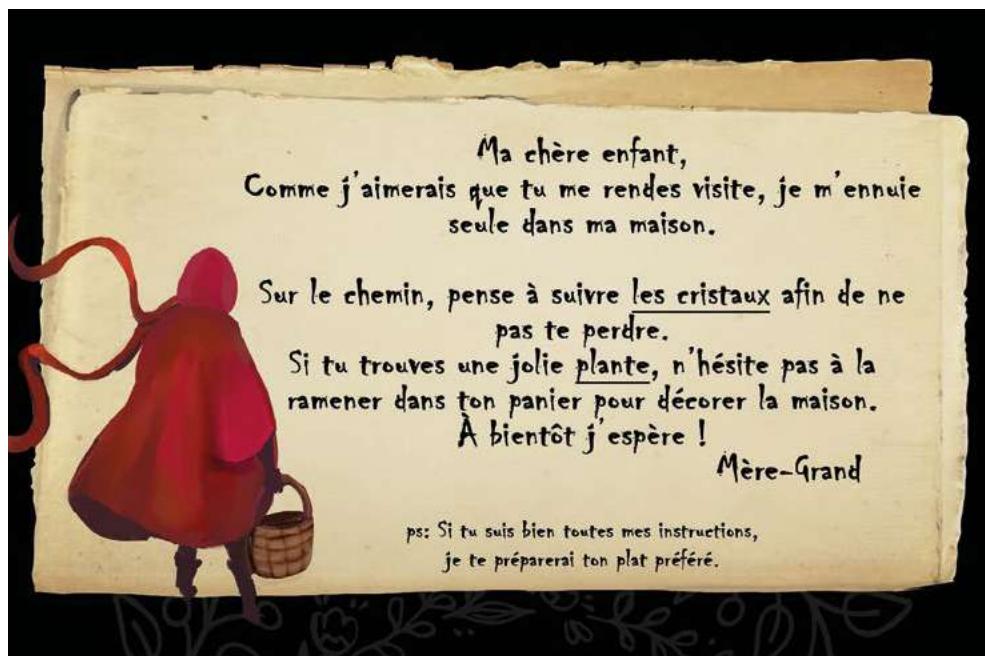


Cœur de cible : joueur occasionnel
Mécanisme principal : puzzle, énigme



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



12+

PUZZLE ÉNIGMES

Bienvenue dans l'univers des puzzles-énigmes ARCANA !

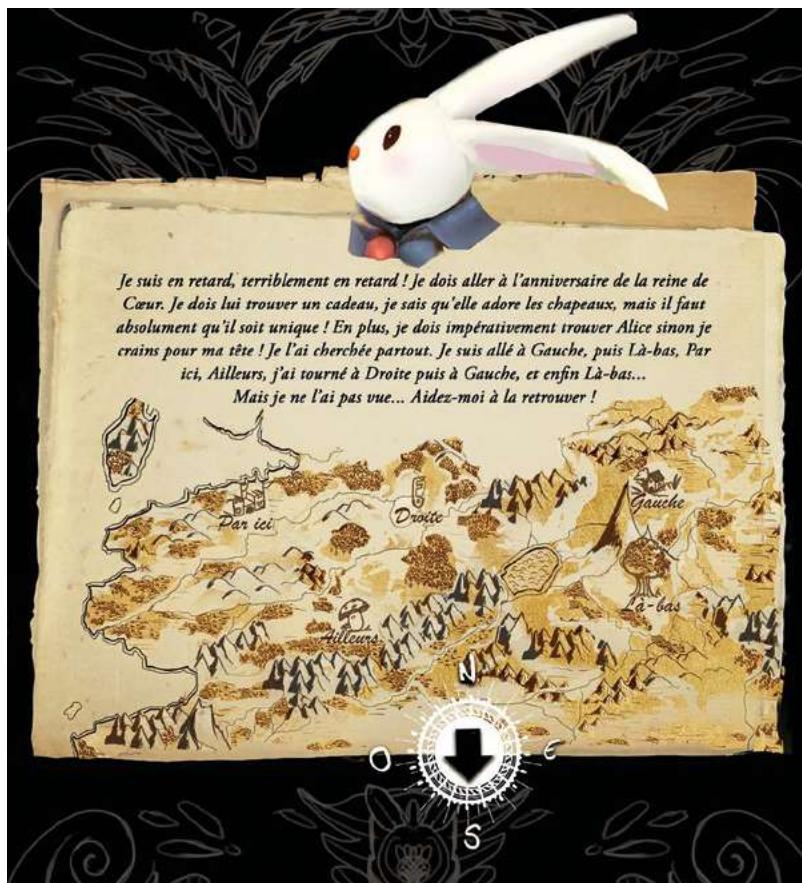


Cœur de cible : joueur occasionnel
Mécanisme principal : puzzle, énigme



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.

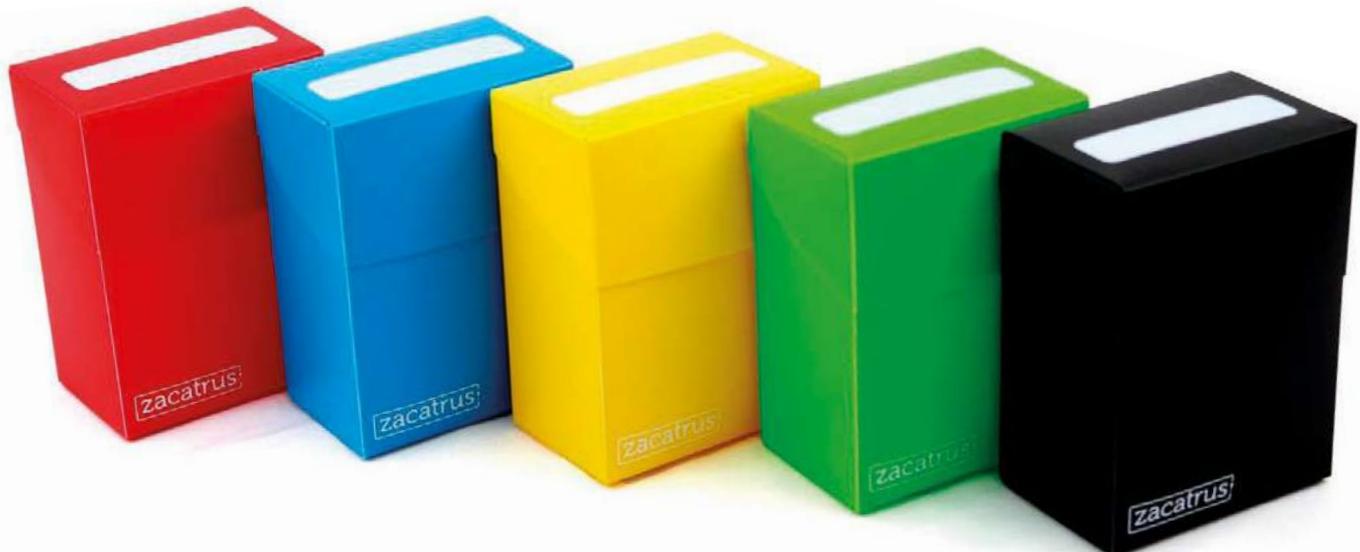


Référence : GPAL
Boîte : H38,5 x L28,5 x P6,5 cm
Colis : par 6



zacatrus!

Transportez vos jeux de cartes (sans abîmer leur boîte d'origine) et jouez où vous voulez. La Deck Box est également conçue pour contenir des cartes déjà protégées avec des protèges-cartes.



Deckbox rouge
en plastique

Référence :
ZADBR



Deckbox bleue
en plastique

Référence :
ZADBB



Deckbox jaune
en plastique

Référence :
ZADBJ



Deckbox verte
en plastique

Référence :
ZADBJ



Deckbox noire
en plastique

Référence :
ZADBN



Boîte : H7 x L9.5 x P4.5cm

Colis : par 100

zacatrus!

Les tapis et mini-tapis en néoprène de Zacatrus, en plus de protéger votre table et les composants du jeu, amélioreront également votre expérience. De plus, grâce à leur base antidérapante, vous n'aurez pas à vous soucier si le tapis bouge pendant que vous jouez ! Leurs tailles de 148x89 cm et de 90x60 cm seront parfaites pour votre table de jeu.



Tapis Bleu
en néoprène



Tapis Noir
en néoprène



Tapis Mini Vert
en néoprène



Tapis Rouge
en néoprène



Tapis Mini Violet
en néoprène



Tapis Vert
en néoprène



Tapis Mini Rose
en néoprène



zacatrus

Protège-cartes



Asia

57.5 x 89 mm

CLASSIQUE

Référence : **ZAPA**

x55

PREMIUM

Référence : **ZAPAP**

x55



0 644650 989102



0 644650 989188

Mini Asia

43 x 65 mm

CLASSIQUE

Référence : **ZAPAM**

x55

PREMIUM

Référence : **ZAPAMP**

x55



0 644650 989133



0 644650 989218

Dixit

80 x 120 mm

CLASSIQUE

Référence : **ZAPD**

x55

PREMIUM

Référence : **ZAPDP**

x55



0 644650 989140



0 644650 989256

Euro

59 x 92 mm

CLASSIQUE

Référence : **ZAPE**

x55

PREMIUM

Référence : **ZAPEP**

x55



0 644650 989119



0 644650 989195

Mini Euro

45 x 68 mm

CLASSIQUE

Référence : **ZAPEM**

x55

PREMIUM

Référence : **ZAPEMP**

x55



0 644650 989126



0 644650 989201

French Tarot

61 x 112 mm

CLASSIQUE

Référence : **ZAPFT**

x55

PREMIUM

Référence : **ZAPFTP**

x50



0 644650 989249



0 644650 989348



CLASSIQUE

Référence : **ZAPMO**
x50



CLASSIQUE

Référence : **ZAPO**
x55



CLASSIQUE

Référence : **ZAPW**
x55



PREMIUM

Référence : **ZAPWP**
x55



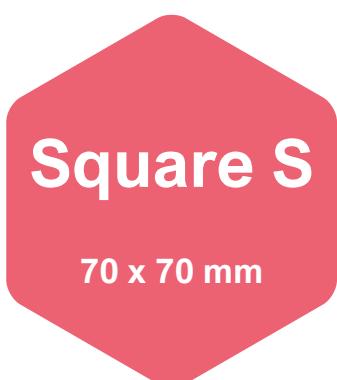
CLASSIQUE

Référence : **ZAPSL**
x55



PREMIUM

Référence : **ZAPSLP**
x55



CLASSIQUE

Référence : **ZAPSS**
x55



PREMIUM

Référence : **ZAPSSP**
x55



CLASSIQUE

Référence : **ZAPT**
x55



PREMIUM

Référence : **ZAPTP**
x55



CLASSIQUE

Référence : **ZAPU**
x55



PREMIUM

Référence : **ZAPUP**
x55



CLASSIQUE

Référence : **ZAPUM**
x55



PREMIUM

Référence : **ZAPUMP**
x55



CLASSIQUE

Référence : **ZAPV**
x100



PREMIUM

Référence : **ZAPVP**
x55





Le Zaca-dos est le sac à dos de jeux de société de Zacatrus. C'est le sac parfait pour transporter vos jeux de société d'un endroit à un autre. Idéal pour les voyages, les salons de jeux ou les soirées entre amis, il permet de transporter vos jeux en toute commodité et sécurité.

Conçu pour supporter jusqu'à 15 kilos, le Zaca-dos offre un confort optimal grâce à son matériau léger et son dos rembourré, qui facilite le transport de charges lourdes. Les bretelles sont ajustables et également rembourrées, pour mieux répartir le poids et rendre le transport plus agréable.

Une fermeture éclair robuste garantit la sécurité des jeux pendant le transport.

Référence : **ZASAC**

Dimensions : H500 x L330 x P320mm

Colis : par 8



PRÉSENTOIRS



1

Retrouvez la liste des jeux éligibles au présentoir ici :



2



3

Repère	Réf	Libellé	Dimensions (cm)			Capacité max
			H	L	P	
1	2PRCAB	Présentoir Carrousel bois 24 cases (multi-format)	173	42	42	144
	2PRTAB	Table de démonstration carton Hexagonale	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 2025

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 2025 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, 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, 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 30 jours fin de mois, 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 échéancier 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. Ces droits de propriété intellectuelle demeurent la propriété de leurs ayants-droits.

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'avèrera soit manquante au déballage du produit, soit défectueuse pendant ses deux premières années d'utilisation. 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, pendant une durée minimale de 2 ans à compter de la mise sur le marché du produit. Ainsi, pour tous les produits commercialisés au cours de l'année 2025, GIGAMIC s'engage à fournir des pièces de remplacement jusqu'au 31/12/2027.

13.3 Depuis le 1^{er} janvier 2024, Gigamic garantit la fourniture de pièces détachées, pour son compte et celui des éditeurs metteurs en marché qu'il distribue, au sens de l'article L111-4 du Code de la Consommation, sur tous les produits multi-composants, à savoir ceux ayant strictement plus de 2 éléments hors fixation, en cas de détériorations accidentelles, usure sur le long terme, usure prématuée liée à un mésusage, problème qualité ou encore également. Les pièces détachées seront mises à disposition, dans des conditions non discriminatoires aux vendeurs professionnels, aux reconditionneurs et aux réparateurs, agréées ou non dans un délai de quinze jours ouvrables, faisant suite à la demande de SAV sous réserve d'acceptation par le consommateur du devis qui lui sera adressé le cas échéant pour le remplacement de la pièce et son expédition. Cette fourniture de pièce détachée assurera la même fonctionnalité que la pièce d'origine sans nécessairement avoir la même esthétique que la pièce d'origine. Cette pièce sera remplaçable par le consommateur ou un professionnel. La durée minimale de la garantie de fourniture de pièces détachées est de 2 ans à compter de la mise sur le marché. Ainsi, pour tous les produits commercialisés au cours de l'année 2025, GIGAMIC s'engage à fournir des pièces de remplacement jusqu'au 31/12/2027.

13.4 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-MAISON

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 Ecomaison, 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 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.

L'équipe **GIGAMIC**



Benjamin
Directeur
Général



olivier C.
Responsable
administratif
& financier



Frédéric
Responsable
Comptable



Olivier L.
Contrôleur
de gestion



Nilda
Comptable
en formation



Régis
Responsable
Commercial France



Alexandre
Commercial
semi-sédentaire



Valentin
Data Ops



Sébastien
Commercial
semi-sédentaire



Julie
Commerciale
Grands Comptes



Logan
Coordinateur
Équipe Détailleurs



Alice
Commerciale
semi-sédentaire



Margaux
Commerciale
semi-sédentaire



Hélène
Commerciale
sédentaire



David
Commercial
Grands Comptes



Bastien
Commercial
semi-sédentaire



Christopher
Commercial
sédentaire



Thibault
Commercial
semi-sédentaire



Lucile
Assistante
Commerciale
sédentaire en formation



Gaëlle
Commerciale
Grands Comptes



Thibaut

Responsable
Export



Jérémy

Responsable
Achats



Pierre

Commercial
Export



Benoit

Commercial
Export



Steffie

Acheteuse



Sophie

Assistante
Achats & logistique



Pierre

Graphiste
en formation



Clément

Graphiste



Geoffrey

Graphiste



Grégoire

Graphiste



Simon

Graphiste



Aurélia

Chargée
de développement
Co-Édition



Étienne

Responsable
Co-Édition



Joseph

Chargé
de développement
Édition



Caroline

Chargée
de développement
Édition



Alain

Responsable
Édition



Antoine
Responsable
Entrepôt



Karine
Responsable
Adjointe Entrepôt



Romain
Préparateur
de commande



Jérémy
Préparateur
de commande



Stéphane
Préparateur
de commande



Hafedh
Préparateur
de commande



Claude
Préparateur
de commande



Ismaël
Responsable
Adjoint Entrepôt



Flora
Préparatrice
de commande



Philippe
Préparateur
de commande



Arnaud
Communication
& développement
numérique



Manon
Chargée de
Communication



Camille
Community
Manager
en formation



Pauline
Chargée de
Communication



Rawan
Chargée de
Marketing Digital



Lionel
Responsable
Communication
& Évènementiel



Caroline
Assistante
Évènementiel



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
Tel: (33) 0 321 333 737
mail : revendeur@gigamic.com
www.gigamic.com