



Mise à jour : 30/07/2026

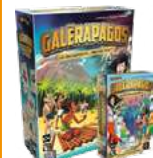
Les indispensables

Pour aller plus loin...

## Junior &amp; Famille



## Ambiance



## Réflexion



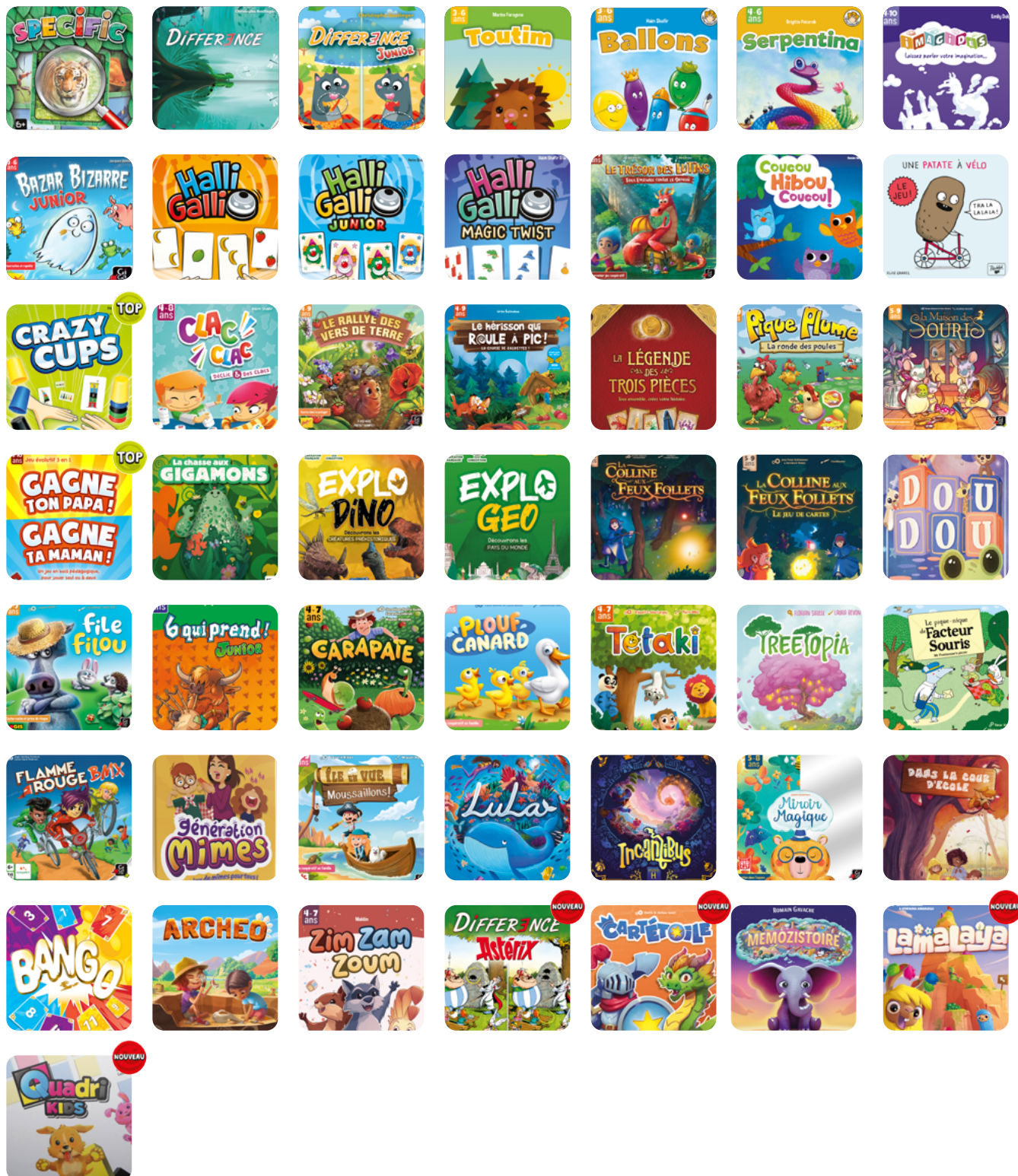
Les indispensables

Pour aller plus loin...



# Junior & Famille

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





# Jeux d'ambiance

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





# Jeux d'ambiance (suite)

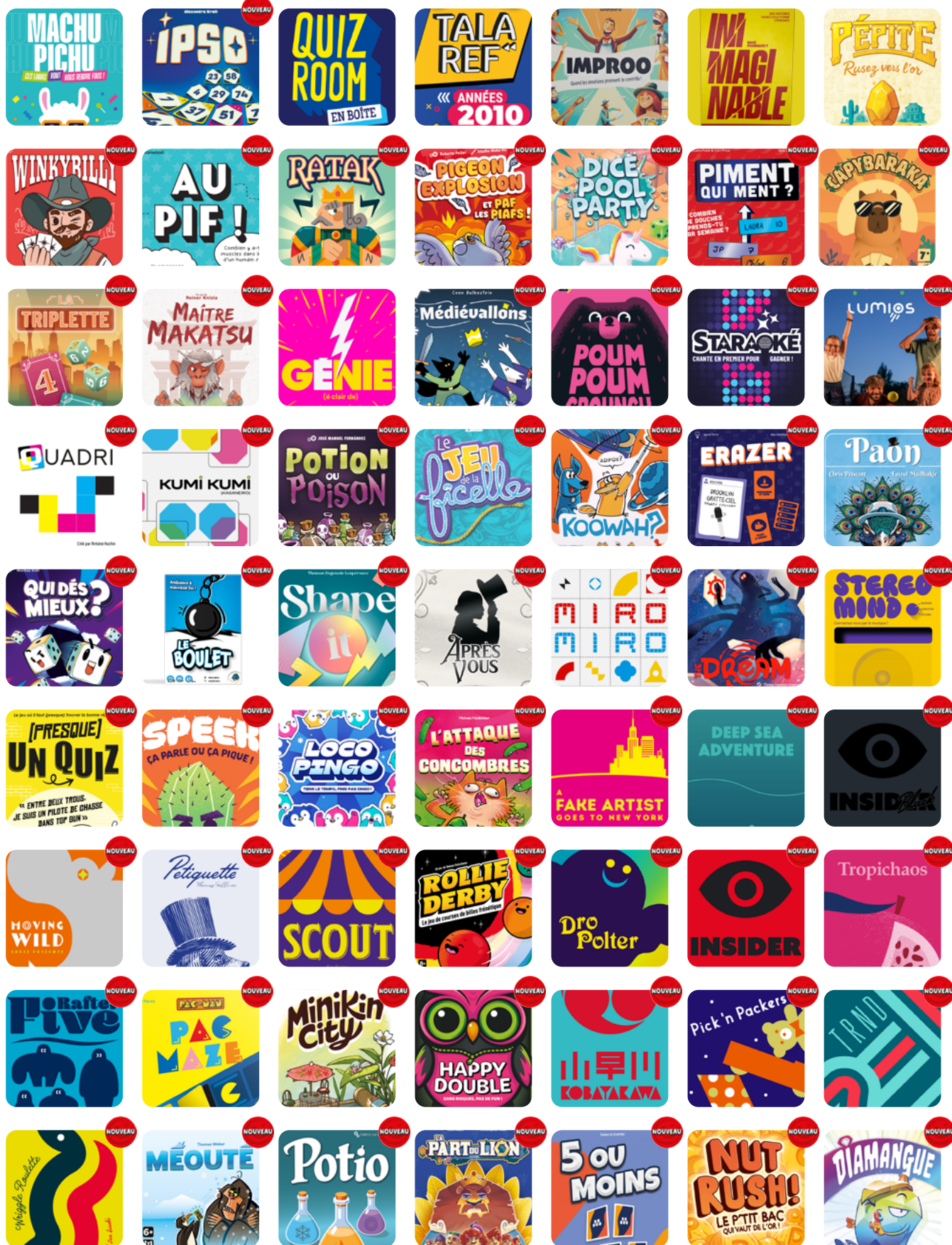
Des jeux de société aux règles simples, des parties courtes, des petites boîtes à emporter partout et beaucoup de fun pour des soirées animées en famille ou entre amis.





# Jeux d'ambiance (suite)

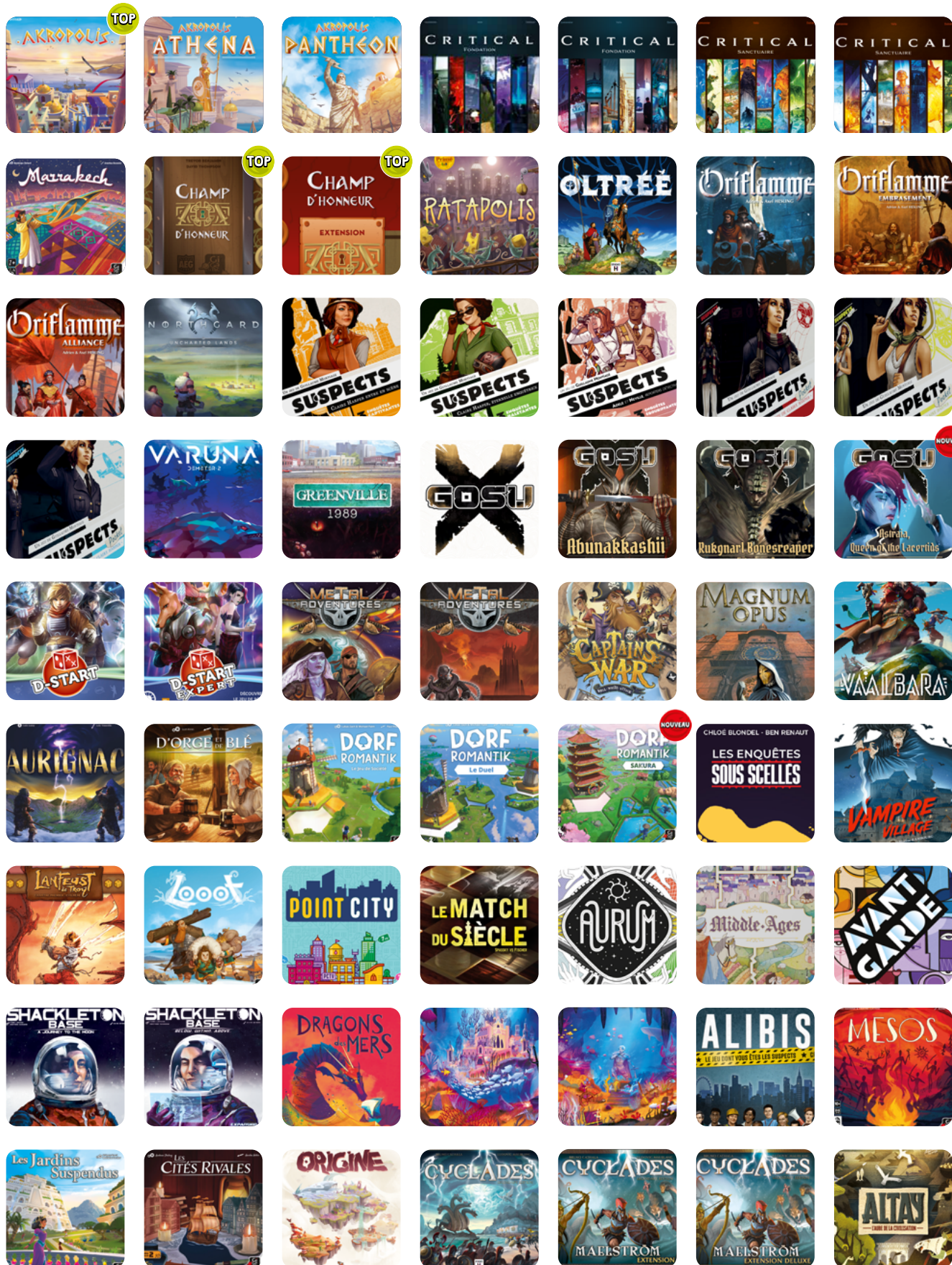
Des jeux de société aux règles simples, des parties courtes, des petites boîtes à emporter partout et beaucoup de fun pour des soirées animées en famille ou entre amis.





# Joueurs occasionnels et passionnés

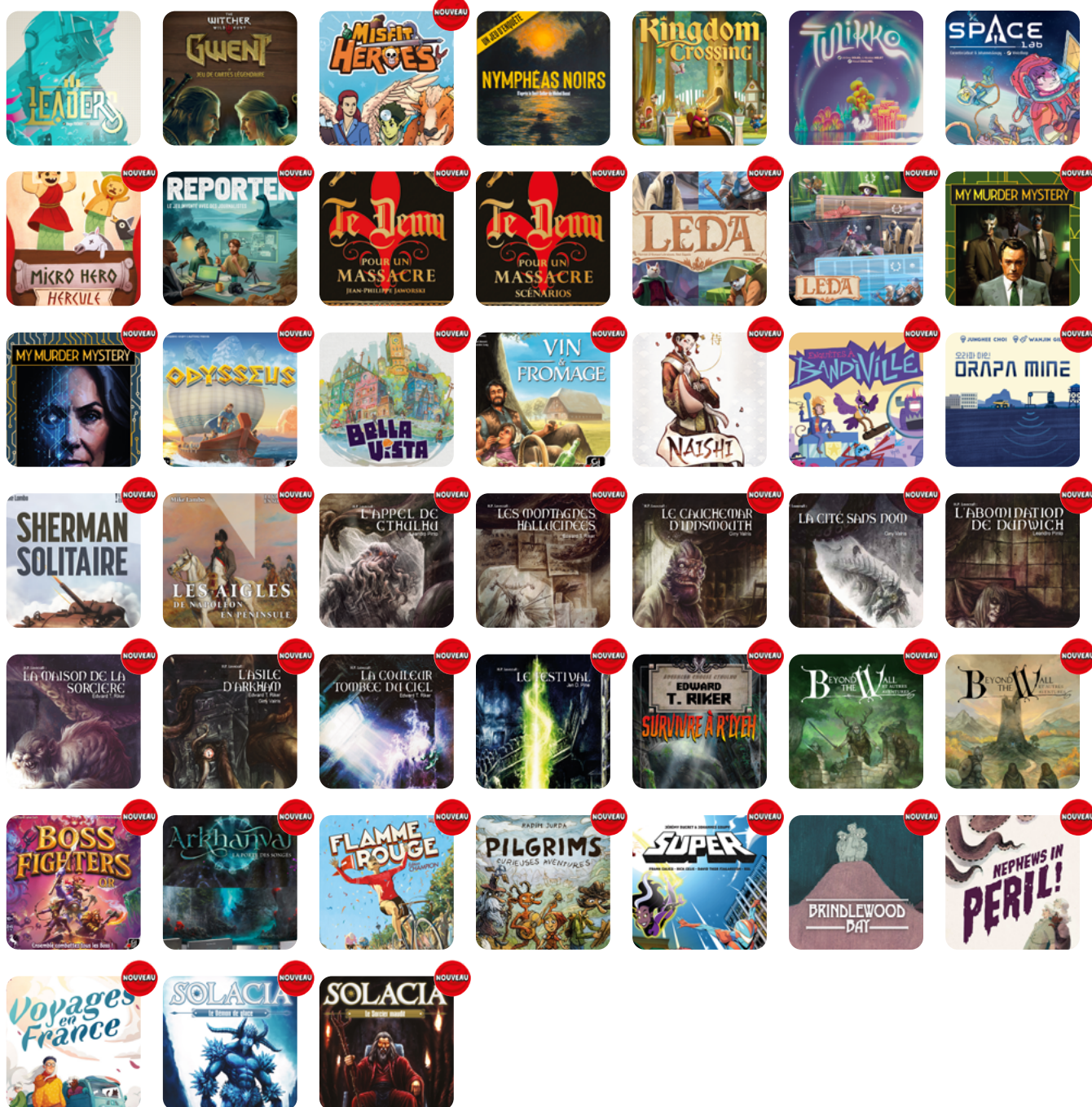
Des jeux de réflexion et de stratégie qui embarqueront les joueurs amateurs comme les plus experts dans des univers éclectiques.





# Joueurs occasionnels et passionnés (suite)

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





## Réflexion - abstrait

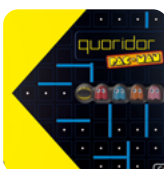
Le jeu de réflexion dans son expression la plus pure : 1 ou 2 règles simples mais puissantes, pas de thème, un beau matériel qui transforme le jeu en objet de décoration, des parties courtes...  
Des jeux qui séduisent les grands stratèges comme les débutants.



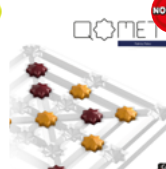
TOP



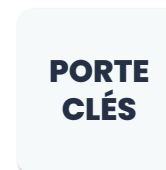
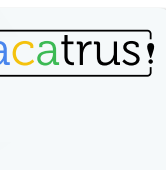
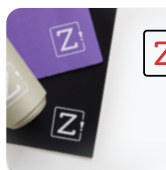
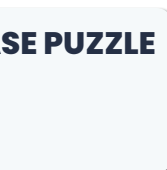
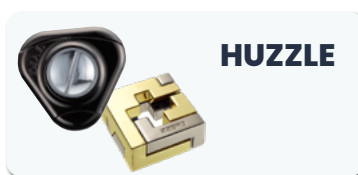
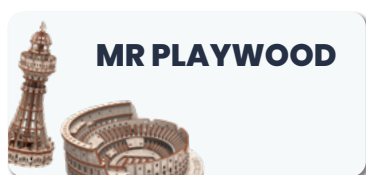
TOP



TOP



NOUVEAU





5-9  
ans2  
10

20 min



# SPECIFIC

## Le jeu malin comme un singe !

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : connaissance des animaux, observation, rapidité



JC.Pellin &amp; 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



3 421271 427131



7+

2  
6

20 min



# DIFFÉRENCE

## Cherchez l'erreur...

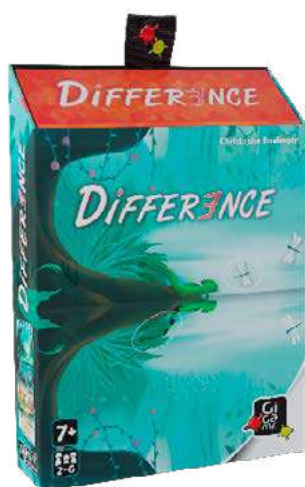
Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : observation, rapidité



Christophe Boelinger  
Line Paquet et Carine Hinder

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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





3-6  
ans2  
4

15 min



# TOUTIM

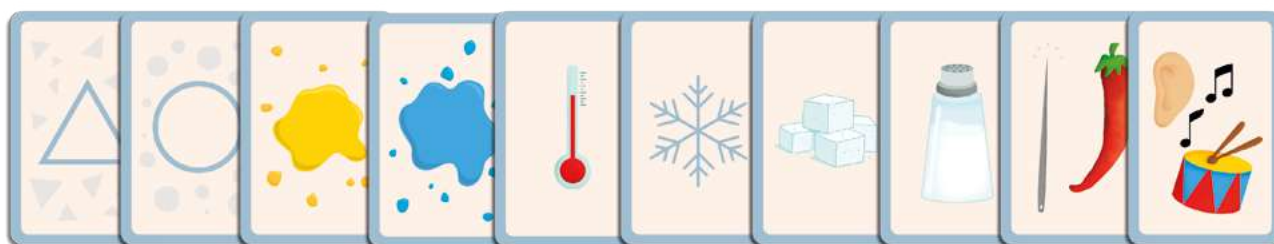
## Formes, couleurs et sens

Cœur de cible : premier jeu, enfant

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

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 421271 423812



3-6  
ans2  
5

10 min



# BALLONS

## Mon premier jeu de société

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



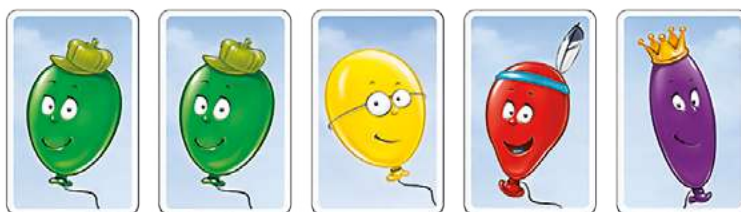
Haim Shafir  
Oliver Freudenreich



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**.



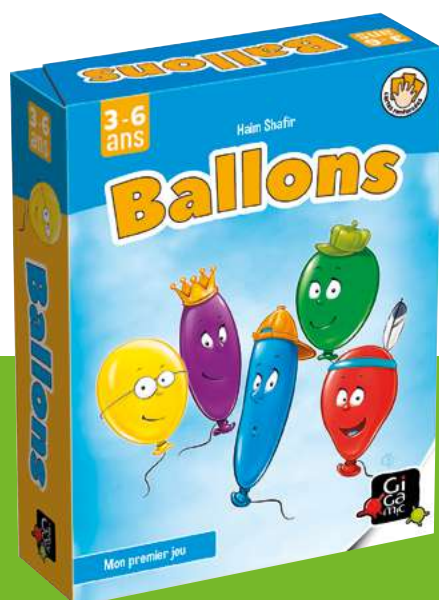
2

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  
ans2  
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



3 421272 423026



4-10  
ans2  
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 421271 435624

3-6  
ans2  
6

15 min



# BAZAR BIZARRE JUNIOR

## Mon premier jeu d'observation !

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

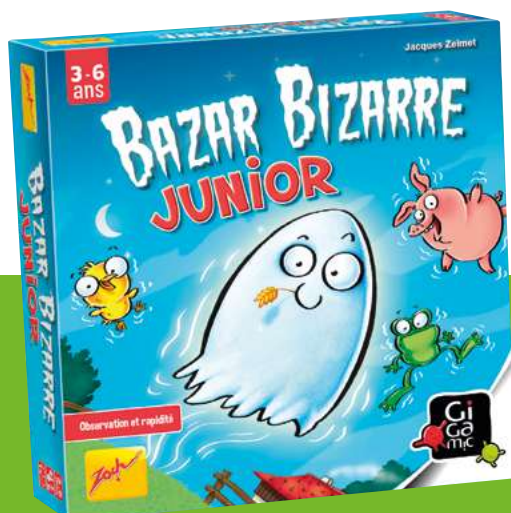


Jacques Zeimet  
Gabriela Silveira

TOP

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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



3 421272 106059



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2



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



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

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



3421272 100132

4-6  
ans2  
4

15 min



# HALLI GALLI JUNIOR

## Un jeu plein de clowneries

Cœur de cible : enfant  
Mécanisme principal : observation, rapidité



Haim Shafir  
Oliver Freudenreich

Éligible 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



3 421272 100231



7+



# HALLI GALLI MAGIC TWIST

Éligible 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'exactly 5 symboles ou 5 couleurs identiques apparaissent. Vous ramassez alors toutes les cartes retournées. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie remporte la victoire!

1



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

2



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

(Exemple : 5 chapeaux)

3



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

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



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

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



4-7  
ans2  
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 féérique pour tous les lutins en quête d'aventure !



1

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



2

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



3

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

Arriveras-tu à atteindre le trésor avant lui ?



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

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



3 421272 110827



3-7  
ans2  
415  
min

# COUCOU HIBOU COUCOU !

## Mon premier jeu coopératif

Cœur de cible : premier jeu, enfant

Mécanisme principal : coopération, anticipation, reconnaissance des couleurs

Susan McKinley Ross  
Betsy Snyder

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

1

Chacun votre tour, jouez une carte couleur.



2

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



3

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



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

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

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



3-6  
ans2-4  
personnes20  
min

# UNE PATATE À VÉLO

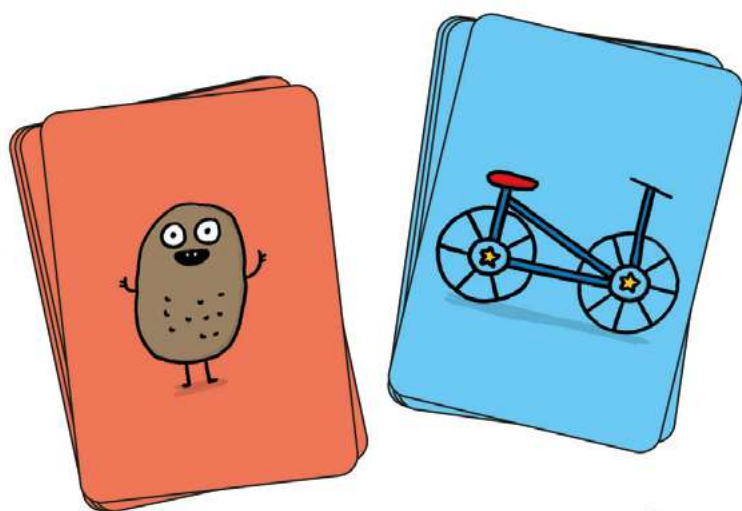
## Ça se peut ou ça se peut pas ?

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



7 84099 94322 5



6+

2  
4

20 min



# CRAZY CUPS

## De la suite dans les gobelets !

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



Haim Shafir  
Yaniv Shimoni & Barbara Spelger



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



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

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



3 421272 110216

6+

2

10 min



# CRAZY CUPS +

## Entrez dans une nouvelle dimension !

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



Haim Shafir  
Yaniv Shimoni & Barbara Spelger



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

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

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



3 421272 110223

4-8  
ans2  
6

20 min

# CLAC CLAC

## Déclic et des clacs !

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



Haim Shafir  
Stéphane Escapa & Markus Wagner

TOP

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  
ans2  
4

20 min



# RALLYE DES VERS DE TERRE

## À vos vers, prêt ? Rampez !

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



Carmen Kleinert  
Heidmarie Rüttinger

Participez à une surprenante course souterraine !

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



1

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



2

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

3

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



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

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



3 421272 110711

4-8  
ans1  
4

20 min



# LE HÉRISSON QUI ROULE À PIC

## La course de galipettes !

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



Urtis Sulinskas  
Irina Pechenkina

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

**MODE COOPÉRATIF :  
UTILISEZ LE RENARD !**



**1** ATTRAPEZ LES  
OBJETS EN VELCRO  
AVEC LA BALLE

**2** UTILISEZ-LES  
POUR AVANCER  
DANS LA FORÊT.



**3** SOYEZ LE PREMIER À  
ATTEINDRE LA MAISON !



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

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



3 421272 117710



6 - 10  
ans2  
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



3 421272 847716

4-9  
ans

# PIQUE PLUME

## La ronde des poules

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



Klaus Zoch  
Doris Matthäus

TOP

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



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



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



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

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



4 015682 199818



5-9  
ans2  
6

20min



# 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 !



3-10  
ans1  
215  
min

# GAGNE TON PAPA !

## Un jeu éducatif incontournable

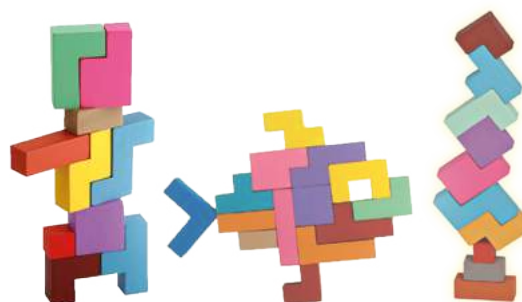
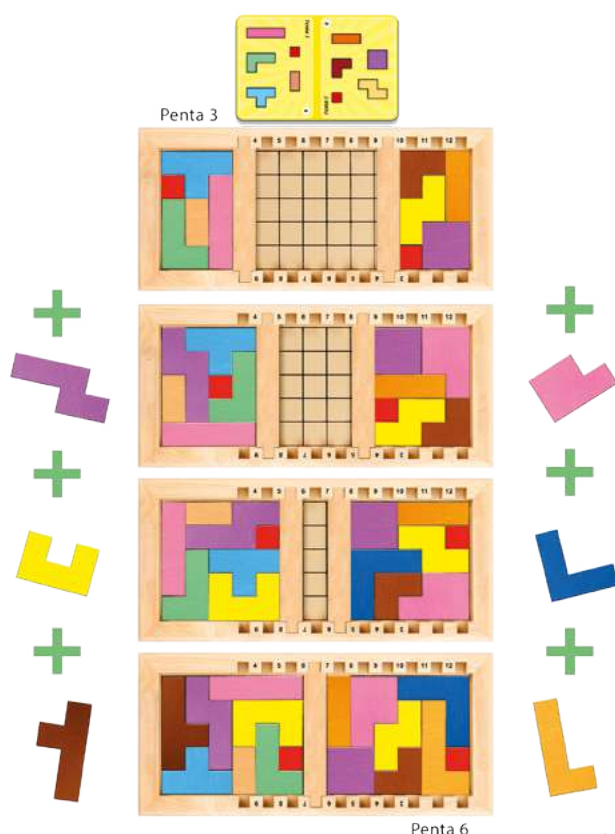
TOP

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



A. & J. Perriolat  
Stéphane Escapa

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



CONSTRUCTION 3D

PUZZLES

ÉQUILIBRE

PLUSIEURS MODES DE JEUX !



Existe aussi en version  
Gagne ta Maman  
Référence : GZFGM



3 421271 314615



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

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



3 421271 314318



5+

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 Bonnetterre

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

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



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

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



3 616450 015111

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 présentes dans le jeu, une carte plateau et un pion. Chaque carte dino comporte des informations sur une créature préhistorique : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le poids, la longueur et l'époque préhistorique de la créature - une information insolite sur la créature préhistorique.

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



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

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





6+

2/5

15 min



# EXPLOGEO

## Découvrons le monde

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame  
Zenagame

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

Le jeu est composé de 49 cartes pays à deviner, une carte plateau et un pion. Chaque carte pays comporte des informations sur le pays : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le continent, la langue et la capitale du pays - une information insolite sur le pays.

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



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

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



3 701217 620162

5+

1  
4

20 min



# LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS

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

Cœur de cible : enfants, famille

Mécanisme principal : parcours de billes, chance, anticipation.



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

TOP

De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur Élias ! En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles. Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt : Faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné !



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



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



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



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

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



3 421272 167210



5-9  
ans

1-6

15 min

# LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS : LA JEU DE CARTES

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 BerdalÉligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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





3-7  
ans

Auteur : Danna Banki

Illustrateur : Gediminas Akelaitis

## FILE FILOU

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

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

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

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

1

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

2

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

3

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



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

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



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<sup>e</sup> 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



3 421272 179213



4-7  
ans2  
4

10 min

## CARAPATE

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

Cœur de cible : enfants

Mécanisme principal : jeu de course plein de rebondissements

Corentin LEBRAT et Jonathan FAVRE-GODAL  
Wouter PasmanÉligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2Lancez les dés et choisissez  
quel animal vous voulez déplacer.Méfiez-vous de vos adversaires,  
et de leurs coups fourrés.Les animaux aiment se  
retrouver l'été pour organiser  
un grand festin dans le  
potager.Mais une mauvaise surprise  
les attend aujourd'hui...Oh ! Voici le jardinier  
mécontent de voir que tout  
son potager sert de dîner !Viiiite, vous feriez mieux de  
filer à toute allure !Le premier animal à sortir  
du jardin remporte la partie !Contenu : 4 pions Animaux, 9 tuiles, 2 dés,  
4 cartes Animaux, 4 objets, la règle du jeu.Référence : GEAR  
Boîte : H17 x L12,8 x 5,3 cm  
Colis : par 6

**3-7**  
ans1  
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





4-7  
ans2-4  
personnes

10 min

## TETAKI

## Le jeu de dominos qui invente des animaux !

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2Cœur de cible : Enfants  
Mécanisme principal : Association de dominosGrégoire et Jules Largey  
Pierre Willot

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



1. Choisis et place  
correctement tes dominos.



2. Si tu reconstitues  
un animal existant, bravo !



3. Encadre-le pour  
le prendre en photo !



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

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



3 421271 199618



8+

2-4

20min

# TREETOPIA

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

Coeur de cible : Tout public

Mécanisme Principal : Gestion de main, opportunisme et optimisation



Florian Siriex  
Laura Bevon

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



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



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



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



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

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





4+

1-4

15 min

# LE PIQUE-NIQUE DE FACTEUR SOURIS

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Pioche de tuiles



Xavier Violeau  
Marianne Dubuc

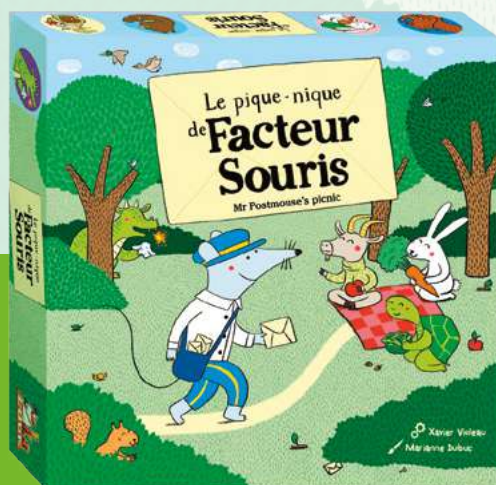
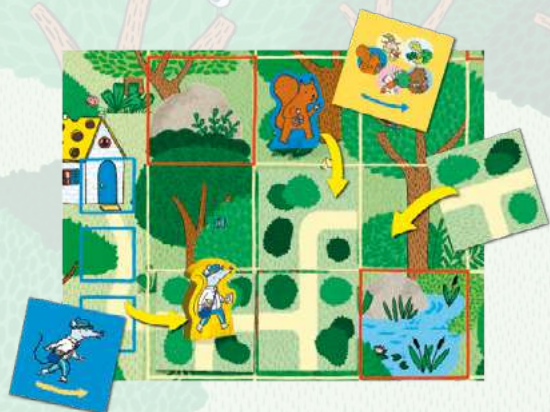
Le facteur Souris a envie d'organiser un goûter pique-nique cet après-midi. Vite, il doit distribuer les invitations aux habitants de la forêt avant la nuit. Mais la pluie menace et elle pourrait l'empêcher de prévenir ses amis... Facteur Souris est un jeu coopératif ! Vous allez devoir construire un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

Sautez par-dessus des rampes, dérapez sur du gravier et gardez le rythme !

Mais si pousser trop loin vos limites, vous devrez peut-être reprendre votre souffle pendant que d'autres passent en trombe.



**Contenu :** 4 figurines en bois, 4 sacs en tissu, 1 plateau de jeu, 4 plateaux Circuit double face, 55 jetons en bois, un dé en bois, une rampe de saut et la règle du jeu.

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



3 421277 200516



4+

2-42

20min



# 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



4-9  
ans1  
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 reprenez le plus de détails possible.

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 reprenez les précieux éléments qu'elle recèle.

Passer-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-la tous ensemble dans ce jeu de mémoire et de communication.

2

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

Une cascade sur une montagne mon Capitaine!

Que vois-tu, moussaillon ?

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

3

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



**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

60min

## PUZZLE ODYSSEY : LULA



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 milles merveilles !



Contenu : 339 pièces de puzzle

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



8+

2-4

30min

# INCANTIBUS

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  
ans2  
610  
min

## MIROIR MAGIQUE

Cœur de cible : enfants, famille

Mécanisme principal : Observation, Recherche 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

RÈVÈLE 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



3 421277 124010

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 révélée à la fin de la partie. Incarne 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.»

# BANGO



**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



3 616450 000803

5-9  
ans

1-5

20min

# ARCHEO

## Fouilles et coopération

Cœur de cible : Enfants  
Mécanisme principal : Fouille et collection



Thomas Favrelière et Adrien Pédron  
Maïa 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 ZOOM

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

Cœur de cible : Enfant, famille

Mécanisme principal : stop ou encore, mémoire

Maldon  
Sonja Müller

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

Dans Zim Zam Zoom, 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 : AMJBZI  
Boîte : H12,2 x L9 x 4,5 cm  
Colis : par 6





7+

2-6

20min

# DIFFERENCE ASTERIX

NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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 douce 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



3 421276 338814



6+

2-4

15 min

# CARTÉTOILE

NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
**Bois**  
Format 1

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



3 760345 040105



5-9  
ans

2-4

20min

## LAMALAYA

NOUVEAU

Cœur de cible : Enfants  
Mécanisme principal : Jeu de courseAndrea Mainini, Stefania Angelelli  
Maia Zeidan

Prêt pour l'ascension de LAMALAYA ? Fais bondir tes lamas de tuile en tuile, collecte des fleurs magiques pour réaliser des super-sauts et joue des tours à tes adversaires en déplaçant les tuiles pour les empêcher d'y grimper ! Quel troupeau posera la patte en premier au sommet du LAMALAYA ?



**Contenu :** Une montagne en 3 parties, 2 supports de montagne, 5 clips transparents, 4 troupeaux de 3 lamas, 30 fleurs, 40 tuiles de 4 sortes (12 tuiles branche, 12 tuiles roche, 12 tuiles buisson, 4 tuiles joker), 1 jeton premier joueur, 4 jetons troupeaux, 1 plateau prairie, 2 dés, 3 boîtes en carton.

Référence : GKLAM  
Boîte : H27 x L27x 5,5 cm  
Colis : par 6



3 421276 165717

5+

1-5

10 min

## QUADRI KIDS



Cœur de cible : Enfant  
Mécanisme principal : Pose de tuiles de couleur



Antoine Huchin & Ludovic Troisgros  
Laura Mathieu

Le joueur le plus jeune est le premier joueur.

A son tour, le joueur actif pioche une tuile Couleur dans la pile de son choix et la pose selon la règle suivante :

Placer la nouvelle tuile bord à bord (pas en diagonale) avec une tuile

Couleur déjà présente ou par-dessus une tuile Couleur (pas de restriction au nombre d'étages). Dès qu'un objectif de jeu est réalisé le joueur peut le valider.



**Contenu :** 48 tuiles Couleurs, 42 cartes Objectifs,  
la règle du jeu.

Référence : CCQUAK  
Boîte : H9.5 x L9.5 x 4.5 cm  
Colis : par 12



3 760422 860299



7+

2-8

20min

# KEBLO

## JUSQU'À LA MORSURE !

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



Lena & Günter Burkhardt  
Rolf (ARVi) Vogt

Éligible au  
Tourniquet  
**Bois**  
Format 1

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



3 421277 831413



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1



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



Jacques Zeimet  
Rolf (ARVi) Vogt

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1



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 !



**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

25min

## MITO

## Permis de tricher

Cœur de cible : tout public, ado/adultes

Mécanisme principal : défausse, triche et actions spéciales

Emely & Lukas Brand  
Rolf (ARVi) VogtÉligible 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 » !



MITO!

**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



3 421277 831215



10+

2  
10

20 min



# CHRONO-MOTS

## Ne la jouez pas perso !

Éligible au  
Carrousel

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : Coopération, association d'idée, jeux de lettres



Wilfried &amp; 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



3 421271 415916

# DÉTRAK

Le hasard ne fera pas les bons choix à votre place

Éligible au  
Carrousel

8+

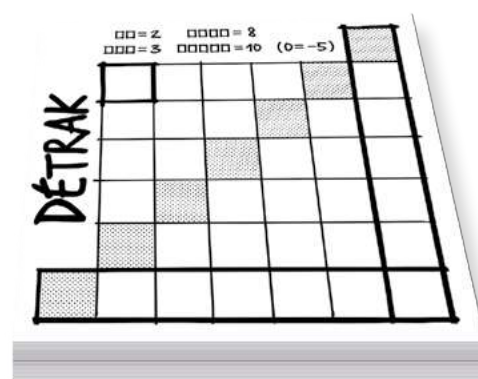
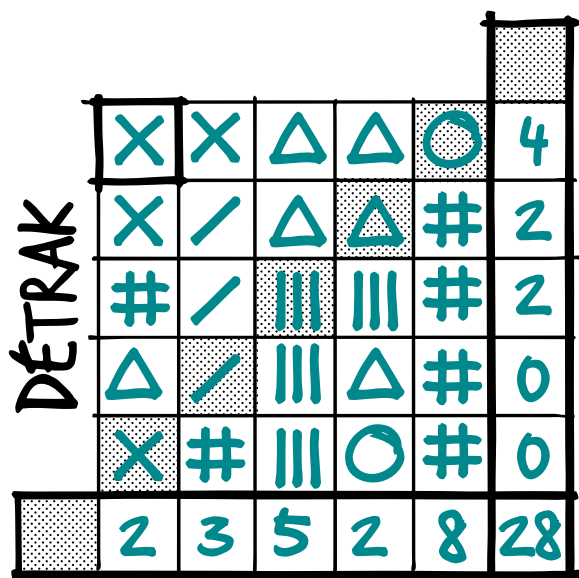
1/6

10 min



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



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
Naïade

TOP

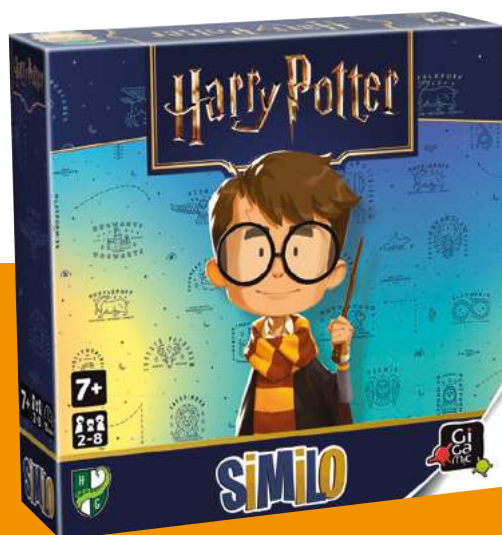
Éligible au  
Carrousel

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

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails 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



3 421272 834518

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

Éligible au Carrousel



### Similo ANIMAUX

Référence : HSAN  
Colis : par 6



3 421272 828715

### 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

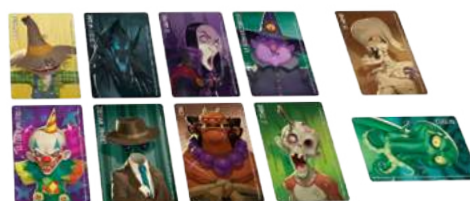


### Similo ANIMAUX SAUVAGES

Référence : HSSA



3 421272 828814



### Similo MONSTRES

Référence : HSMO



3 421272 833917



TOP



Similo CONTES

Référence : HSC0



3 421272 824212

UN PERSONNAGE *SECRET* À TROUVERExemple : *Le petit Chaperon rouge*

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



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

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



Similo HISTOIRE

Référence : HSHI



3 421272 824410



Similo MYTHES

Référence : HSMY



3 421272 824311



7+

2/8

20 min



# SIMILO : Le Seigneur des Anneaux

## Trouvez le personnage secret !

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



Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera  
Naïade

Éligible au Carrousel

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

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

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

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

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



Contenu : 40 cartes, la règle du jeu.

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



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

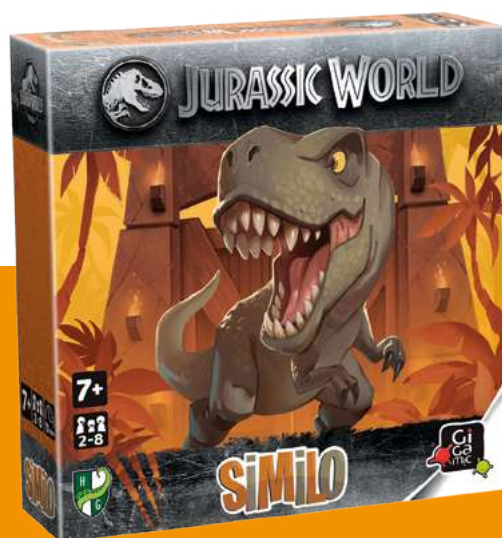


Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

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



3 421277 808712

WWW.JURASSICWORLD.COM

© Universal City Studios LLC and  
Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved



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 : HSA  
 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 lettre



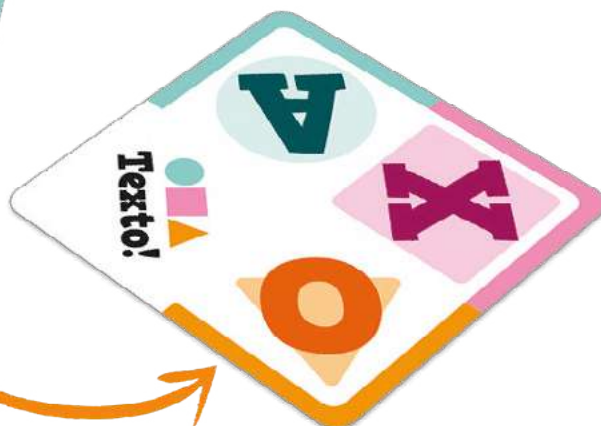
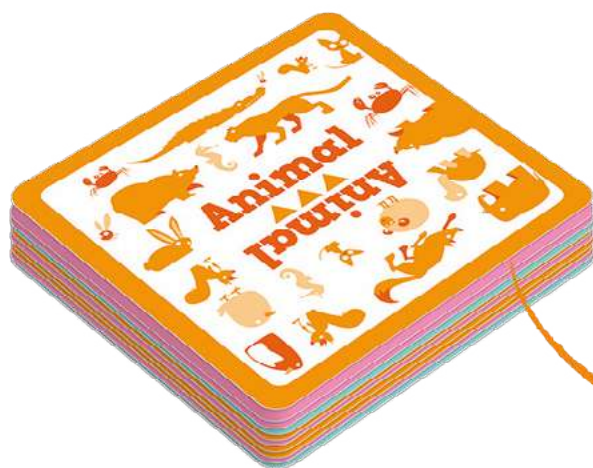
Treo Games Designer  
Stéphane Escapa



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

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

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



**Ouistiti**

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



Contenu : 60 cartes, la règle du jeu.

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



8+

2/6

10 min



VIDEO

Treo Games Designer  
ZongohÉligible au  
Carrousel

# 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



3 421272 432622



10+

2-5

45 min



# BOHNANZA

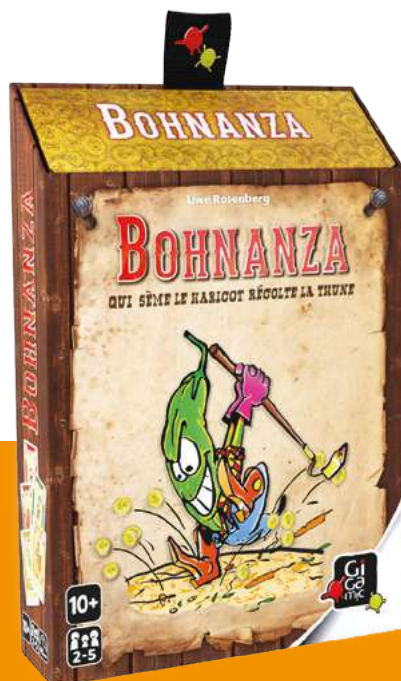
## Qui sème le Haricot, récolte la Thune

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : négociation, collection, gestion de main

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1Uwe 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, boîte biseau.

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

3 421277 803410



# CARRO COMBO

**Ne restez pas sur le carreau !**

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : Jeu de pli, gestion de main



Katja Stremmel

Éligible au  
Carrousel

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



**Règle d'or :**  
**Ne trie pas**  
**vos cartes.**

**Jouez**  
**la meilleure**  
**combinaison...**



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



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

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



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1C .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<sup>e</sup> 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

3 421277 803717

6+

2/6

20 min



# GANG DE CASTORS

## Mémoire, bluff et coups-fourrés

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

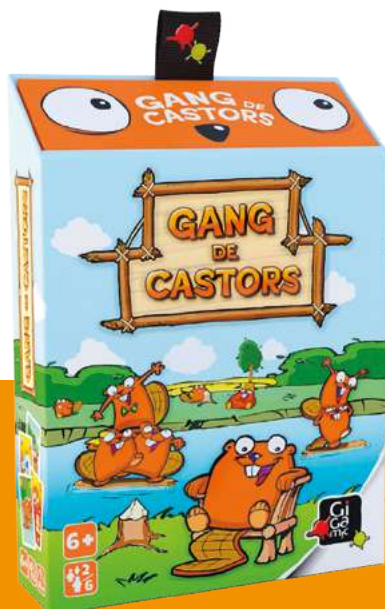


Monty & Ann Stambler  
Björn Pertoft

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1



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



3 421277 803311



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

TOP



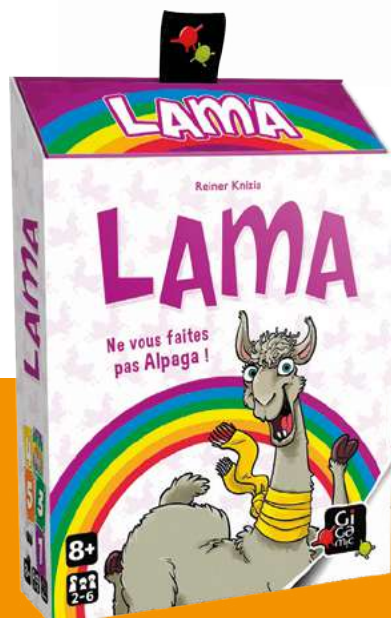
Reiner Knizia

Rey Sommerkamp &amp; Barbara Spelger

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

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

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



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

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



3 421277 803113

8+

2-6

20min

# LAMA CADABRA

Un nouveau Lama, encore plus magique !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : pose de cartes, chance, opportunisme

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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



Thorsten Gimmmler  
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



3 421277 807418

8+

2-10

45 min

# 6 QUI PREND !

## Gare aux vacheries !

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



Wolfgang Kramer  
Franz Vohwinkel

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

TOP

Dans ce jeu de défausse déjà culte, il vous faudra placer vos cartes à tête de bœuf dans les différentes rangées sans jamais poser la 6<sup>e</sup> ! 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 énormeuuhh !



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<sup>e</sup> carte de la rangée, il doit ramasser les 5 cartes précédentes en pénalité.



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

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

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

## Extension 6 QUI PREND !

### Énormeuhment drôle !



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



Contenu : 104 cartes, la règle du jeu.

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





10+

2-10

45 min



# 6 QUI SURPREND !

## Le même mais en Meuh !

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



Wolfgang Kramer  
Franz Vohwinkel

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

TOP

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  
10

45 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<sup>e</sup> de la rangée.



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

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



3 421272 888115



8+

3-10

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 suspense reste entier jusqu'au dénouement !

**1** Piochez un rôle secret, soit Mineur, soit Saboteur



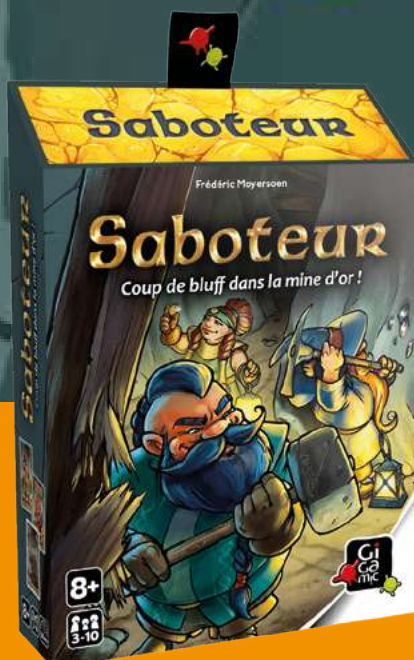
**2** Construisez des tunnels !



**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



8+



# SABOTEUR : LE DUEL

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

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : exploration, opportunisme

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1



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

30 min



# SABOTEUR : Les mineurs contre-attaquent

## Fourberies dans les galeries...

Éligible au  
Tourniquet  
**Bois**  
Format 1

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

10+

3  
7

20 min



# KONTOUR

## 1 concept, 15 traits, 30 secondes

Cœur de cible : ambiance

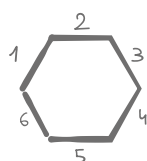
Mécanisme principal : dessin minimaliste

 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.

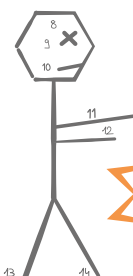


Un ballon ?

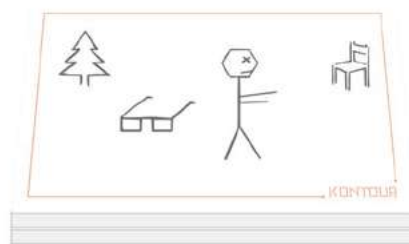


Un panneau ?

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



3 421276 805613



7+



# 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

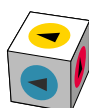
De curieuses amibes se sont échappées du laboratoire : saurez-vous les rattraper ? Grâce aux dés spéciaux et à votre sens de la logique, désignez la bonne amibe avant vos adversaires et remportez un jeton. Mais attention car les amibes sont malignes et peuvent se cacher dans les grilles d'aération et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



## QWINTO RECHARGE

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



**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





8+



QWIXX

Génialement simple, simplement génial !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : roll &amp; write

Steffen Benndorf  
Oliver & Sandra FreudenreichÉligible 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 !



## QWIXX BONUS

Référence : JNQB

Contenu :  
160 fiches

3 421272 933310



## QWIXX RECHARGE

Référence : JNQR

Boîte : H12.1 x L7.6 x 2.4cm

Colis : par 6

Contenu :

3 blocs de 80 fiches de scores.



3 421272 110438

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

Référence : JBQX

Boîte : H16 x L11.5 x 3.3 cm

Colis : par 6



3 421272 110421

6+

1-20

30 min



SET

## La preuve par trois

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



Marsha Falco

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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



3 421277 813617



8+

1-7

45 min

# LES 5 ROIS

## La révolution du *Rami*

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



Marsha Falco

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

*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, cœur, 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



3 421277 806312

8+

2-6

20min

HILO

Vous aurez sans cesse envie d'y rejouer !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : prise de risque, gestion de cartes



Eilif Svensson &amp; Knut Strømfors

TOP

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



3 421277 806411



8+



# STUPIDE VAUTOUR

## Le vautour est de retour !

Cœur de cible : famille, ado/adulte

Mécanisme principal : prévoir ce que vont jouer les autres


 Alex Randolph  
 Marek Blaha

 Éligible au  
 Tourniquet  
 Bois  
 Format 1


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



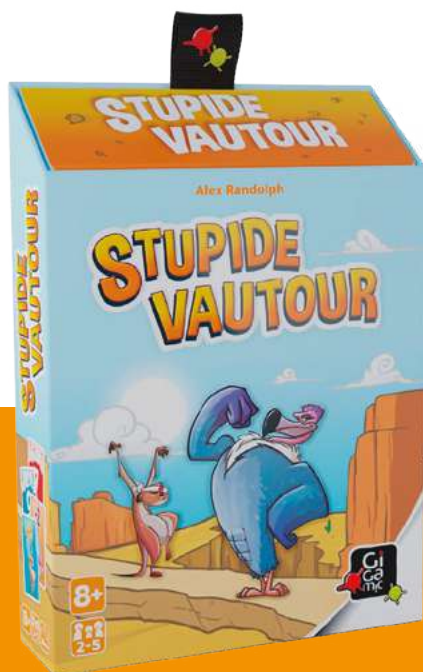
Camille



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


3 421277 803519

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  
Colis : par 6



3 421277 803212



8+



# MILLE SABORDS

## Le trésor se gagne aux dés

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : combinaison de dés, stop ou encore



Haim Shafir  
Jose Pardo

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

1. Révélez une carte puis lancez les dés

2. Vous pouvez vous arrêter  
ou les relancer

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



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

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



3 421272 109517



8+



# CANARDAGE

## Il ne peut en rester coin !

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

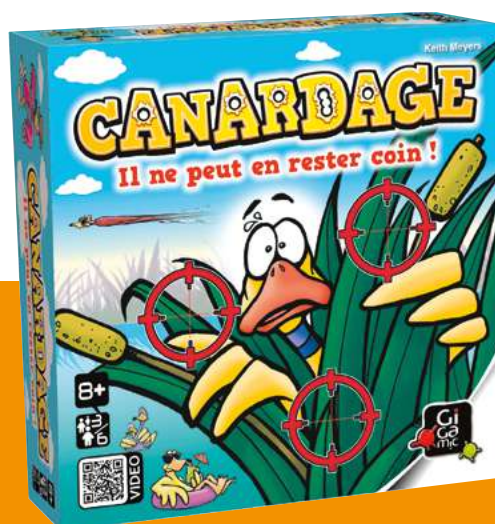
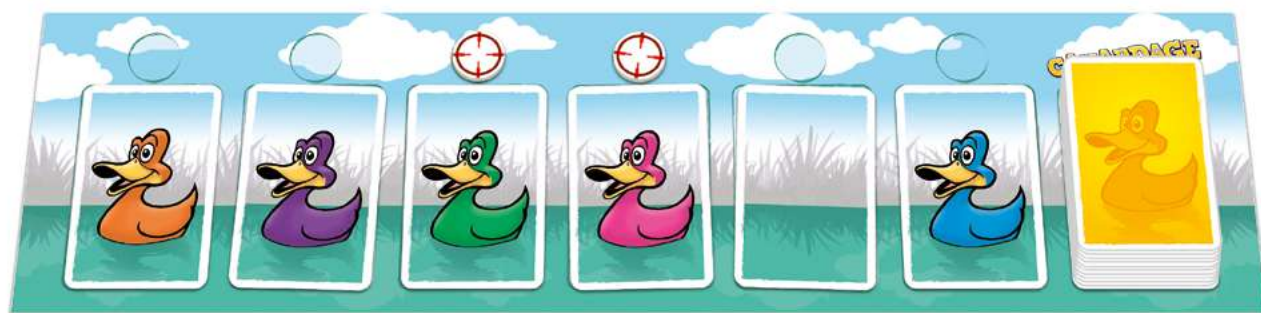


Keith Meyers  
Randy Martinez

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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

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



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

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





6+



# BAZAR BIZARRE 2.0

## C'est le retour du Bazar

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



Jacques Zeimet  
Gabriela Silveira



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

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



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

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



**+  = 3 jeux**

Bazar Bizarre      Bazar Bizarre 2.0



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

Référence : Z0BA2  
Boîte : H13 x L13 x P4 cm  
Colis : par 6



3 421272 106028

6+

2/8

20 min



# BAZAR BIZARRE

Réservé aux joueurs vifs comme l'éclair

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



Jacques Zeimet  
Gabriela Silveira



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



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

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



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

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





6+



# BAZAR BIZARRE ULTIME

Encore plus diabolique !

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



Jacques Zeimet  
Gabriela Silveira

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



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



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



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



11h55 !

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



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

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



3 421272 106035

10+

4  
20

30 min



# MEUHE

## Ne faites pas vache à part !

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



Dan Penn &amp; Rich Coombes

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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

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

### 1 LISEZ À VOIX HAUTE



### 2 ÉCRIVEZ VOS RÉPONSES



### 3 RÉVÉLEZ VOS RÉPONSES



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

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



3 421272 832415





# GALÈRAPAGOS

Coopérer pour lutter mais trahir pour gagner !

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



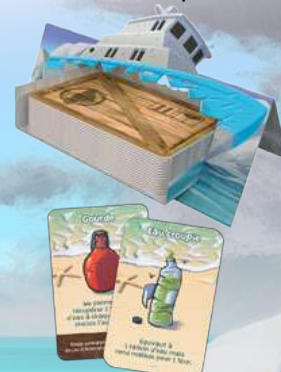
Laurence & Philippe Gamelin  
Jonathan Aucomte

TOP

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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

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



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

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



3 421271 815211

## GALÈRAPAGOS ils ne sont plus seuls !

Extension tribu et personnages.

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



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

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



3 421274 818615

8+



# Romi Rami



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

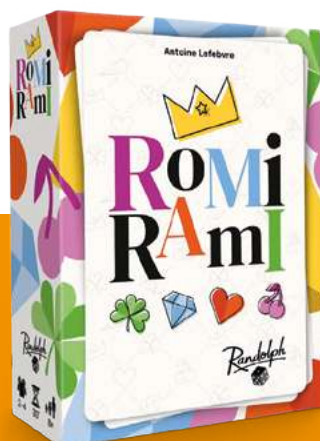


Antoine Lefebvre  
Fanny Saulnier

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



0 832665 000411



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

TOP

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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 !

Cœur de cible : adulte  
Mécanisme principal : révélation, votes secrets



Reinhard Staupe

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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

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



Répondez sans rien dévoiler grâce à l'urne !

Puis pariez sur le nombre total de réponses positives !

400 questions plus indiscretes les unes que les autres !



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

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



3 421272 836925



10+

2  
10

30 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

16+



# JOKES DE PAPA

Tu ris : tu perds !

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

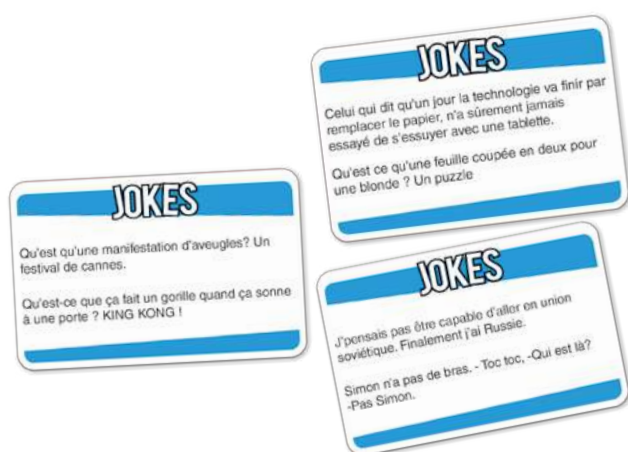


GabOom !

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



3 421272 116416



8+



20 min



# PICKOMINO

## Tirez les vers du dé !

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



Reiner Knizia  
Doris Matthäus

TOP

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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



4 015682 252513

8+



10 min



# KLASK

## L'attraction magnétique

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : dextérité



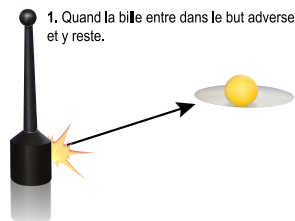
Mikkel Bertelsen

### L'attraction magnétique !

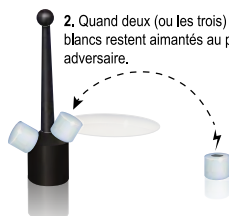
Klask : onomatopée provoquée par la chute d'un pion dans le but qui met en général le possesseur dudit pion en rage, surtout en voyant son adversaire se moquer de lui ouvertement !

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 !

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



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



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



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



POURQUOI PAS UN TIR DIRECT ?

TENTER UN FORMIDABLE REBOND À 90°

POUSSER L'ADVERSAIRE À LA FAUTE

MAIS NE SURTOUT PAS TOMBER DANS SON PROPRE BUT.



### 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

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

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

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

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

**Personnage : le sport, c'est ma passion !**

**Évènement : une île déserte.**

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



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

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



QUEEN



**Contenu : 80 cartes, la règle du jeu.**

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



3 770011 038398



# 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'Experte en démolition, l'Infiltré...) et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

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

**Casting : l'As du volant**

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

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



**Contenu : 78 cartes, la règle du jeu.**

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



3 770011 038251



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

Dans cette boîte, vous trouverez :

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

Le danger se rapproche...

La Reine est attaquée. La défendez-vous ?



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

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



3 770011 038183



8+



30min

# SUR LA ROUTE

## For the story

NOUVEAU

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<sup>ème</sup> 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

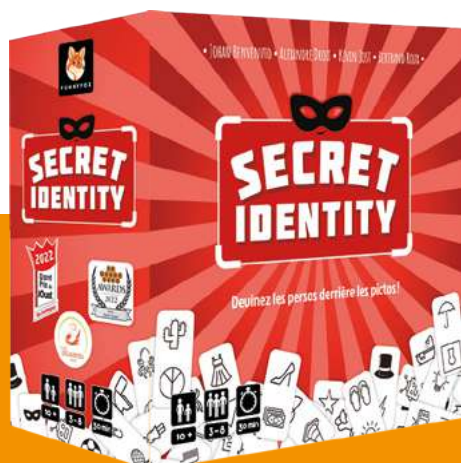
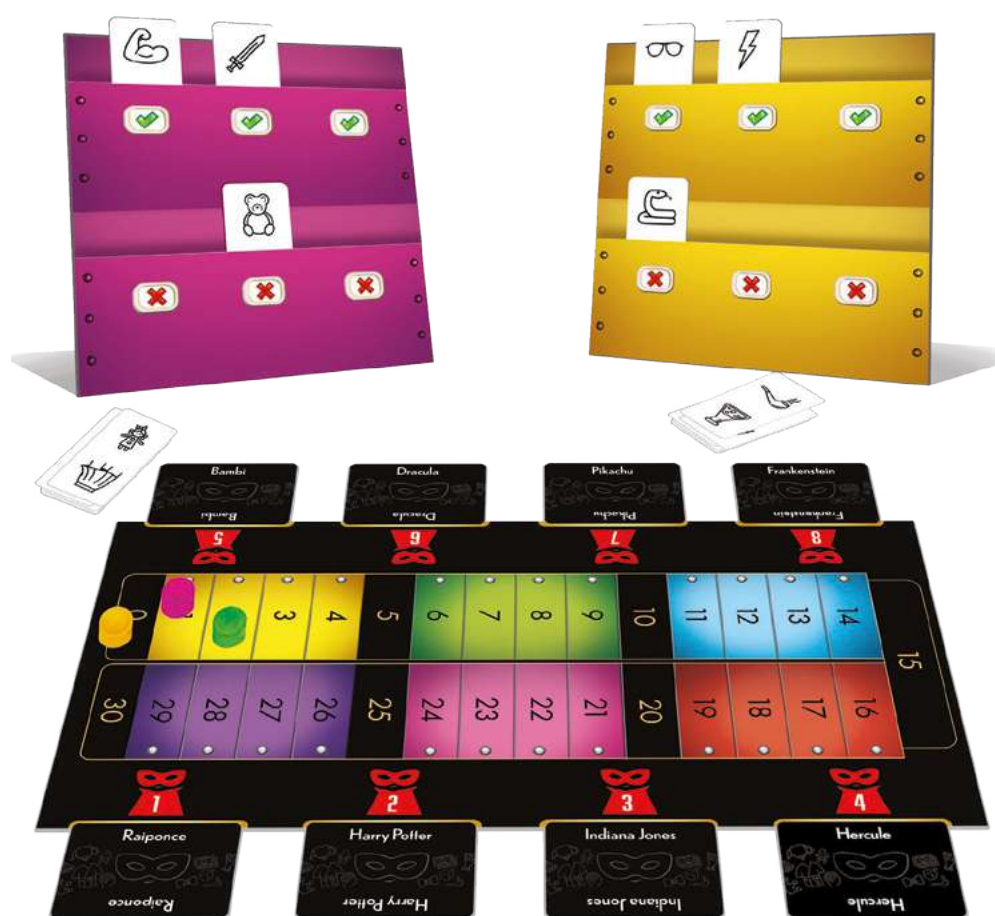
NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

Craquez le code, et devinez qui est qui !

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

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



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

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



3 616450 000780



16+



20 min



# MONIQUE

« J'vois pas le rapport ! »

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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2



Bakakou  
Slaps Production

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



Contenu : 300 cartes, la règle de jeu.

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



3 760345 040006

16+



20 min

# BERNARD

## J'vois pas qui c'est !

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

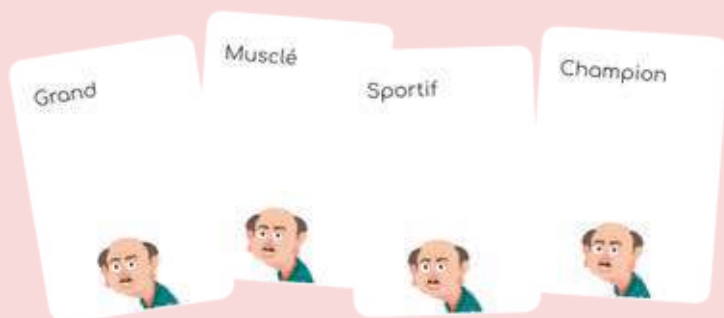


Bakakou  
Slaps Production

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

Fabriqué  
en France

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



3 760345 040013



16+

3-12

20 min

# NICOLE

## Tu sèches ?!

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



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



8+

3-42

20min

# MONIQUE EN IMAGES

NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



3 760345 040112





# 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



Taillemi Sas  
Taillemi Sas

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



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

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





16+

30 min



VIDEO

# DIMOI: Edition Couples

## Valider par des centaines de couples !

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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2



Taillemi Sas  
Taillemi Sas

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



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

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



6+

30 min

2/8



# DIMOI: Edition Enfants

## Curiosité bien placée

Cœur de cible : tout public, adulte

Mécanisme principal : discussions



Taillemi Sas  
Taillemi 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





# DIMOI: Edition Familles

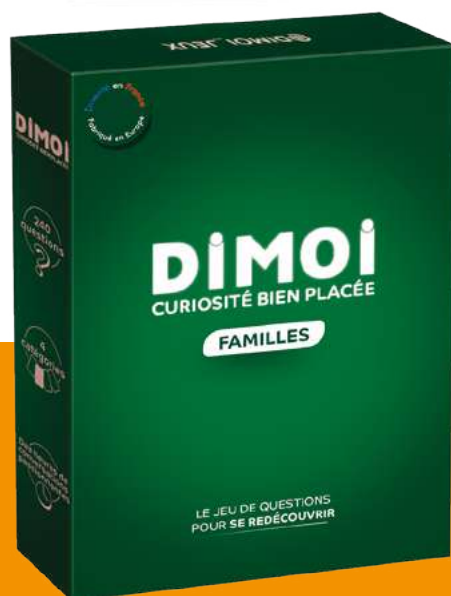
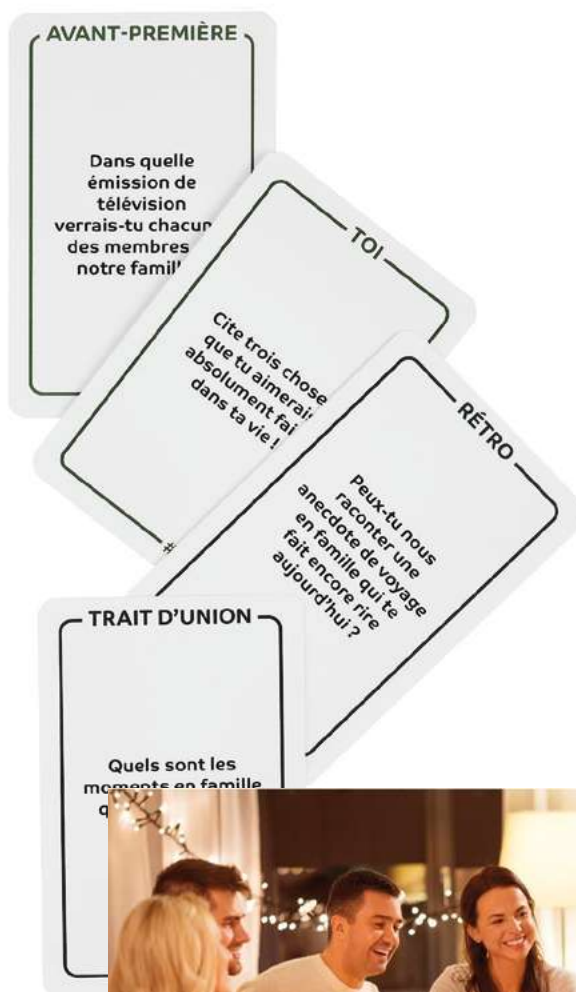
## Rigolade en famille garantie !

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



3 770017 095036

16+

30min

2

# DIMOI: Edition Pimentée

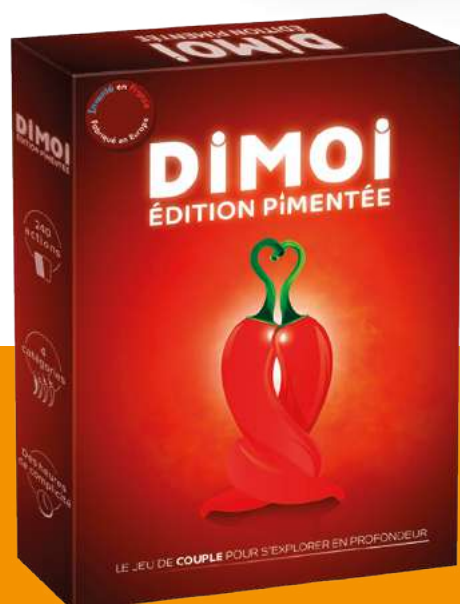
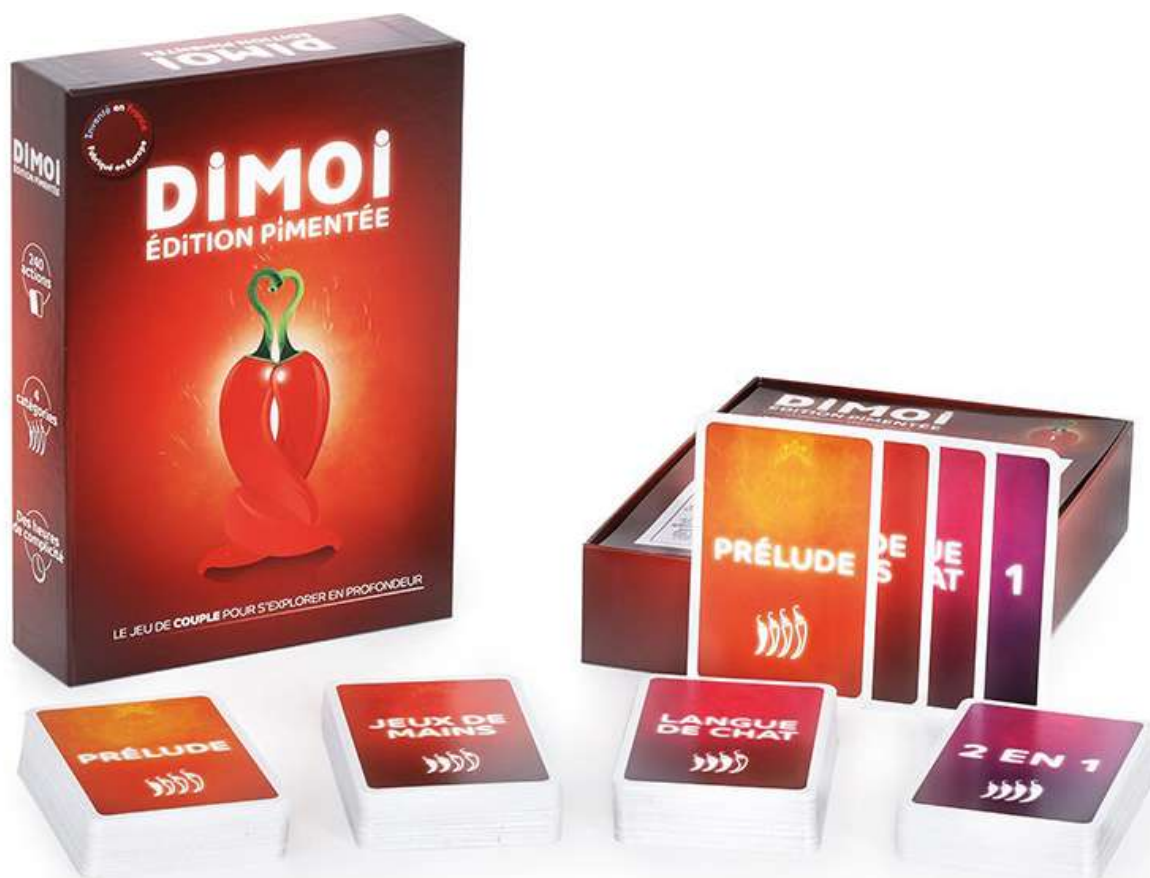
## Curiosité bien placée

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





# COYOTE

Jeu de cartes de bluff intense, accessible et intelligent.

Cœur de cible : Tout public, ado-adulte

Mécanisme principal : Bluff, Enchères

10+

20 min

3/6



Spartaco Albertarelli  
Zona Evon Shroyer

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

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



Soit:

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 ?

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

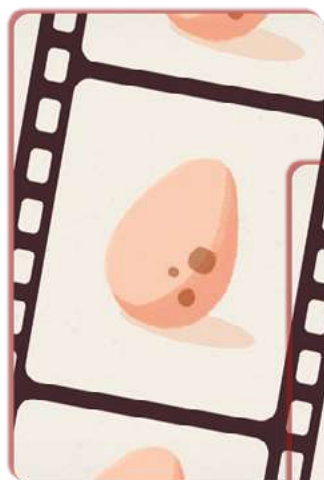
Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : jeu de cartes



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 couvrir un œuf  
- Hop ! - il disparaît !



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



SANS OUBLIER LE RESTE DU CASTING !

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

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





8+

2/5

20 min



# ROLL N BUMP

 Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



Louis-Nicolas Dozois  
Bernard Cabarro

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



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

Référence : JR0L  
Boîte : H18 x L14 x 5 cm  
Colis : par 6



8+

2

30min

# ROLL'N'BUMP DUEL



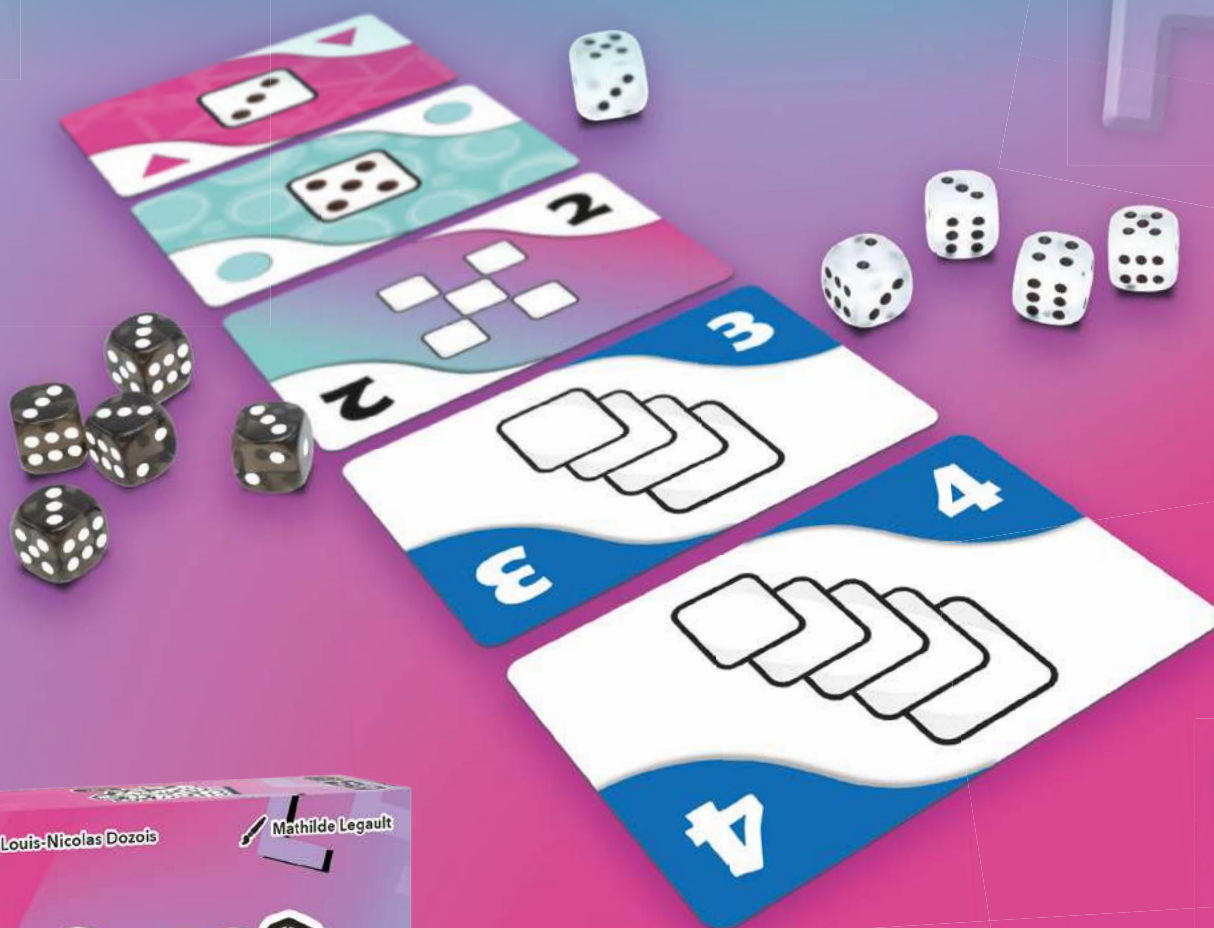
Cœur de cible : famille

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







# FISH N CHEAT



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



Rob Piesse

Fish & Cheat est un jeu d'ambiance rempli de questions insolites et de réponses étranges.

Gagnez des points en repérant les fausses réponses inventées par les autres joueurs

mais retournez la vraie réponse trop tôt et vous perdrez tous vos points !

Pouvez-vous repérer les fausses réponses à cette question ?

Ne mordez pas à l'hameçon!



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 ?

Réponse: Dans une usine de fromage



Les joueurs tentent alors de le berner en noyant la bonne réponse parmi de fausses propositions.



Chacun marque (ou non) des points selon les poissons dévoilés !



**Contenu :** 9 Poissons, 80 jetons Points, 200 cartes Question, 1 boîte à questions, la règle du jeu.

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



# TALAREF

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

10+



Guillaume Weislinger, Lucie Denoyelle et Thomas Barbero-Tribout  
Jean Brisset - Amandine Baron

TALAREF est un jeu d'ambiance et de culture générale sur le thème des années 90-2000. Le but du jeu est d'accumuler le plus de Ref' (points) seul ou en équipe en répondant correctement aux questions. Répondez à un maximum de questions et affrontez vos amis lors de défis pour leur piquer leurs cartes !



Contenu : 600 cartes questions, la règle du jeu.

Référence : JTAL  
Boîte : H20.8 x L9.7 x 6.2 cm  
Colis : par 6



3 770022 319004





# TALAREF 80

Cœur de cible : adultes  
Mécanisme principal : quiz



Guillaume Weislinger, Lucie Denoyelle et Thomas Barbero-Tribout  
Jean Brisset - Amandine Baron

Revivez les années 80 en un concentré de questions sur cette période culte! Télévision, cinéma, musique et d'autres catégories vous plongeront dans vos souvenirs afin de remporter le plus de points pour la victoire.



Contenu : 400 cartes questions, la règle du jeu.

Référence : JTAL80  
Boîte : H10.6 x L10 x 7 cm  
Colis : par 6



10+

3-12

30min

# TALAREF 2010

 Éligible au  
**Tourniquet  
 Bois**  
 Format 2

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



Guillaume Weislinger, 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+

4/8

15 min



# 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



3 421271 877219



# FAUX-CULTE



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



Harrison et Marion Delcros

Harrison Delcros

Un jeu pour se marrer qui contient 220 critiques spectateurs improbables sur des films tellement cultes que vous les connaissez, même sans les avoir vus ! À tour de rôle, chacun pioche une carte et déclame le commentaire avec le ton qui convient. Le premier parmi les autres joueurs, qui devine le titre du film, remporte la carte. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes remportent la partie.



**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



3 421275 894618

16+

2/8

30 min



# MAMIE MOULE MAKI

TOP

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



Taillemi sas



Vincent Burger

Le jeu où vous risquez de partir trop loin ! Remplis tes catégories en 2 minutes chrono !

Trouve les meilleures réponses à des catégories insolites et défends-les auprès de tes adversaires. Un joueur lance un dé à 20 faces représentant 20 lettres. Tout le monde a ensuite 2 minutes chrono pour trouver une réponse commençant par la lettre du dé pour chaque catégorie ! Les réponses sont ensuite soumises aux votes impitoyables des adversaires !

Plus de 190 catégories variées (loufoques, festives, trash, romantiques, ...).

À rejouer encore et encore avec différentes lettres pour des réponses uniques et toujours plus drôles à chaque partie !



**Contenu :** 8 ardoises, 1 dé, 1 sablier, 8 stylos, 90 cartes, la règle du jeu.

Référence : JDMAM  
Boîte : H22.2 x L15.6 x 5.3 cm  
Colis : par 10



3 770017 095135





# 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



3 616450 010314



8+

2-5

30min

# SUR LES TRACES DE DARWIN

## Ext : Correspondances

NOUVEAU

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 personnages,
- 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





# SUR LES TRACES DE MARIE CURIE

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : gestion de ressources



Florian Fay  
Vaiana Hinault et David Sitbon

Vous incarnez de jeunes scientifiques travaillant aux côtés de Marie Curie et l'aidant dans ses recherches. Ensemble, vous découvrirez le radium, réaliserez des expériences, améliorerez votre laboratoire, rédigerez des thèses et obtiendrez des prix Nobel ! Lancez vos ressources dans la tour à cubes, collectez-les et réalisez vos expériences !



**Contenu :** 1 tour à cubes, 1 plateau principal, 4 plateaux personnels, 47 cartes Activité, 24 tuiles Expérience, 16 tuiles Thèse, 5 tuiles Objectif, 3 tuiles Atelier, 54 cubes de ressources, 29 jetons Points de Victoire, 1 tuile Marie Curie, 1 marqueur Chronologie, 1 marqueur Atelier, 1 jeton Premier joueur, 1 sac en tissu, 1 livret de règles, 1 livret appendices.

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



3 616450 009783

8+



# PASS PASS

 Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

 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



7+



# 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



3 421271 878728

8+



# LINE-IT

## Paris en ligne et Jackpots !

Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : gestion de main, pose de cartes



Tim Juretzki  
Joey & Grumpy



Dans Line-it, vous devez réaliser une ligne croissante ou décroissante. A vous d'estimer s'il est temps de fermer votre ligne et d'empocher vos points ou d'attendre encore un peu pour remporter les cartes du jackpot.

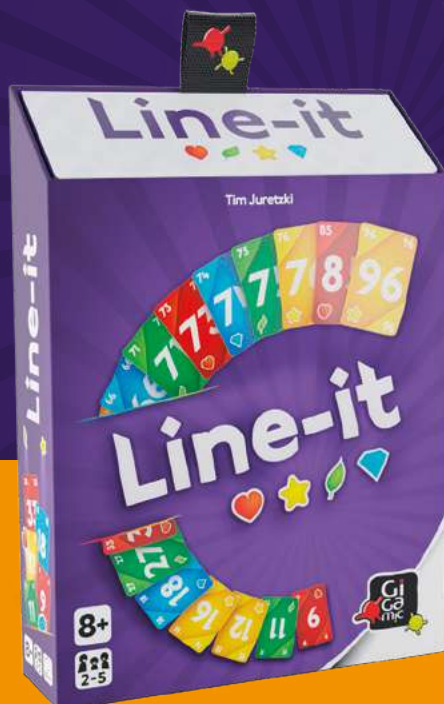
- 1 Choisissez une carte à ajouter à votre ligne.



- 2 Si vous réussissez à obtenir 3 cartes de la même couleur, **vous remportez le jackpot correspondant.**



- 3 Tentez de valider un pari pour **marquer encore plus de points !**



Contenu : 106 cartes, 11 jetons, la règle du jeu.

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



3 421276 805712





# 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 cœur de L'Enclume : le jeu de mots, le calembour, l'association d'idées absurdes, l'humour décalé, le sixième degré...



**Contenu :** 400 cartes - La règle du jeu

Référence : JLEN  
Boîte : H10.2 x L16.5 x 7.2 cm  
Colis : par 6



10+

2/6

20 min



# LES CHATS DE SCHRÖDINGER

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

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



Chris O'Neill, Heather O'Neill et Adriel Lee Wilson  
James Stowe

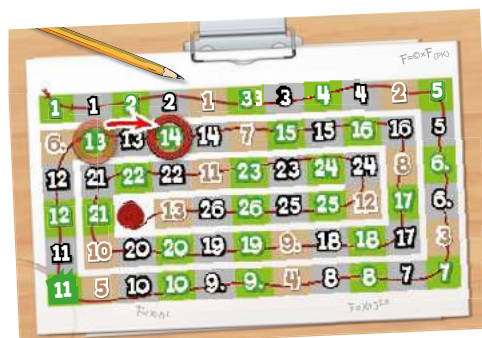
Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

«Le chat dans la boîte est-il vivant ou mort ?» se demandait le physicien quantique Erwin Schrödinger... Maintenant c'est votre tour ! Parviendrez-vous à découvrir le contenu des boîtes de tous les joueurs ?



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

**2** Surenchérissez sur les annonces déjà faites...



**3** Ou alors contredisez l'annonce en cours pour éliminer un autre joueur... sauf si c'est vous qui vous trompez !



**Le dernier présent dans l'expérience a gagné !**

**Contenu :** 62 cartes, 1 plateau, 1 marqueur, 6 jetons Vie, 4 Aides de jeu, la règle du jeu.

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





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



TOSSIT est le jeu d'adresse nouvelle génération qui allie la précision des fléchettes au défi stratégique de la pétanque. Ce pack d'extension de 3 fléchettes complète un jeu classique en ajoutant une couleur et donc un joueur. Un cadeau qui plaira à coup sûr à un joueur et qui divertira petits et grands même s'ils n'y ont jamais joué. Ils essaieront à grand coup de rire de coller ces fléchettes sur les fenêtres.

TOSSIT, c'est la pétanque réinventée ! On lance ses fléchettes ventouses en silicone pour les placer au plus près du cochonnet (fléchette noire). Attention, il y a des subtilités : atterrissez sur une autre fléchette (+3 points), embrassez-en une (+1 point), ou faites tomber la fléchette d'un adversaire pour prendre l'avantage !

TOSSIT est incroyablement polyvalent : jouez par terre, sur les murs, les fenêtres, les tables, le réfrigérateur ou même sur la voiture ! Défiez vos amis, réalisez des coups spéciaux ou inventez vos propres règles. Fun garanti pour les joueurs occasionnels comme pour les pros.

Pourquoi vous allez l'adorer :

- Super facile à comprendre : règle expliquée en 10s !
- Possibilités de jeu illimitées : règles classiques, mode couleur, duel, trickshots, ou vos propres défis et règles les plus fous.
- Pour tous les âges et toutes les occasions : parfait en famille, soirée, apéro, vacances, écoles, et même séances de thérapie.
- Indestructibles et faciles à nettoyer : fléchettes 100 % silicone alimentaire, compatibles lave-vaisselle et conçues pour durer.



LAVANDE  
Ref: TOSSEL



4 745010 377563

**Contenu :**  
3 fléchettes, couleur  
unique

Boîte : H4,5 x L9 x  
1,3 cm



MENTHE  
Ref: TOSSEM



4 745010 377549

**Contenu :**  
3 fléchettes, couleur  
unique

Boîte : H4,5 x L9 x  
1,3 cm



NOIX DE COCO  
Ref: TOSSEN



4 745010 377570

**Contenu :**  
3 fléchettes, couleur  
unique

Boîte : H4,5 x L9 x  
1,3 cm

3+

2

20min

TOSSIT

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

TOSSIT  
TOSSITBLEU/JAUNE  
Ref : TOSSBJ

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

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

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

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 377907

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

Colis : par 6



8+



# PICKOMINO MINI

Le jeu culte en version concentrée !

Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : combinaison de dés, stop ou encore



Reiner Knizia  
Naiade

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



Contenu : 8 dés, 16 Pickominos, règle du jeu.

Référence : ZOPICM  
Boîte : H15 x L12 x P3 cm  
Colis : par 12



6+

2/8

20 min

# BAZAR BIZARRE MINI

## Le jeu culte en version concentrée !

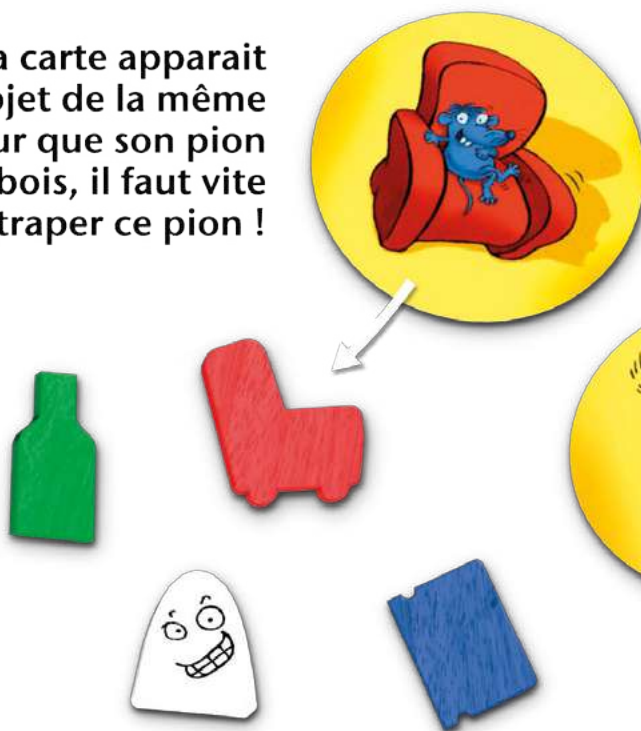
Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : observation, déduction



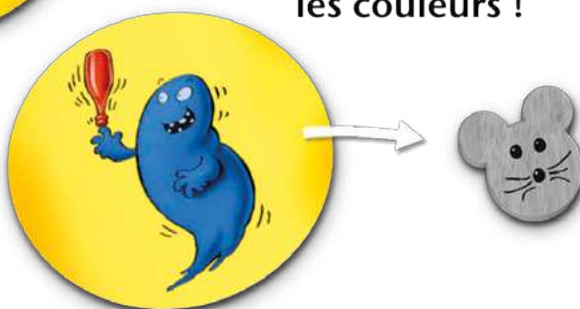
Jacques Zeimet  
Gabriela Silvera

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur !

Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que son pion en bois, il faut vite attraper ce pion !



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



Grâce à son astucieuse simplicité, **Bazar Bizarre** est devenu le jeu d'ambiance incontournable pour toute la famille !



**Contenu :** 60 cartes, 5 pions en bois, règle du jeu.

Référence : ZOBAZM  
Boîte : H15 x L12 x P3 cm  
Colis : par 12





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

TOP

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

Dans *Dékal*, agencez au mieux votre grille de cartes afin d'obtenir le moins de points possible. À chaque tour, jouez une carte puis reformez un carré parfait en poussant une ligne ou une colonne. En fin de partie, les cartes adjacentes de même valeur s'annulent, ce qui permet de marquer moins de points.

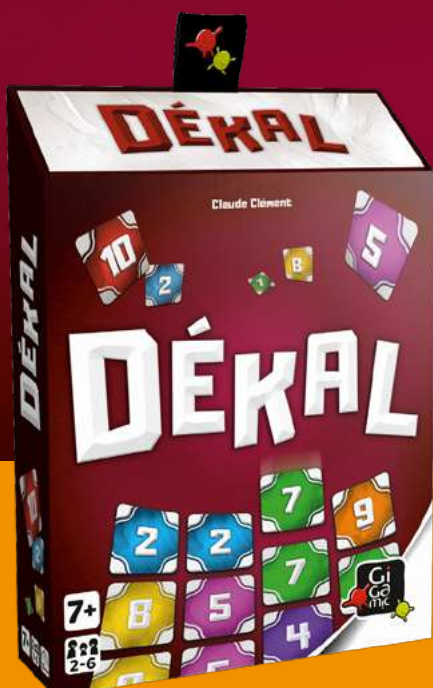
1. Choisissez l'une de vos cartes **face cachée** et révélez sa valeur.



2. Reformez votre **carré** en poussant une ligne ou une colonne.



3. Les cartes adjacentes de **même valeur** s'annulent en fin de partie.



**Contenu :** 100 cartes Dékal, 1 pion 1er joueur, la règle du jeu.

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



3 421271 199816



8+

3-6

20min

## CABANGA

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

TOP

Famille

Pose de cartes, opportunisme, gestion de main

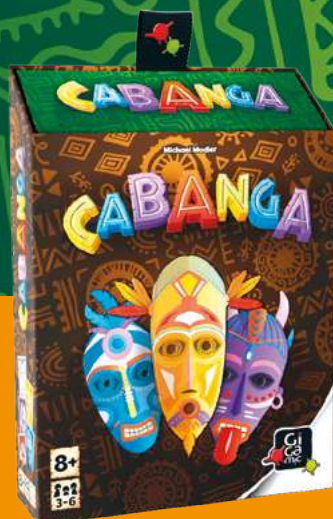
Michael Modler  
Kreativbunker

Débarrassez-vous le plus rapidement possible des cartes que vous avez en main en les plaçant astucieusement car elles vous rapporteront des points négatifs à la fin du jeu. Mais tout ceci serait trop simple si les autres personnes autour de la table ne vous refilaient pas de cartes lorsqu'un trou se forme entre deux valeurs !

Qui aura le moins de points négatifs après plusieurs manches et gagnera sur un dernier «Cabanga» ?

1) Choisis une rangée

2) Joue une carte

3) Mais si l'écart est trop grand :  
**CABANGA !**

Contenu : 84 cartes, la règle du jeu.

Référence : AMCAB  
Boîte : H160 x L115 x 35 cm  
Colis : par 6

3 421272 898916





# LA FABRIQUE À RÊVES

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



Antonin Boccara et Romaric Galonniér  
Maud Chalmel

Vous venez d'être embauchés à la Fabrique à rêves, l'endroit où, chaque nuit, des millions de rêves sont créés pour faire vivre aux rêveurs du monde entier des aventures extraordinaires. Votre mission : créer, tous ensemble, les prochains rêves en respectant bien les consignes données par le Grand Marchand de sable.

La Fabrique à Rêves est un jeu coopératif. À chaque partie, les joueurs devront créer ensemble 5 rêves en respectant le thème de la nuit. Pour cela, ils devront, dans un premier temps, ajouter des cartes Pensée – prenant la forme de mots – dans les 5 tuiles Fiole en créant des associations d'idées en rapport avec le thème. Ils pourront également s'aider des précieux jetons Outil à leur disposition. Dans un deuxième temps, ils devront inscrire secrètement sur leur tablette, pour chaque fiole, un rêve (matérialisé par un mot ou un groupe de mots) en associant les mots dans chaque fiole. Les joueurs marqueront des points en fonction du nombre de rêves similaires mais aussi en fonction du nombre de cartes Pensée dans chaque fiole.



**Contenu :** 1 livret de règles, 200 cartes Pensée recto-verso, 50 cartes Thème de nuit, 5 tuiles Fiole, 1 plateau de score, 1 pion Fiole, 6 jetons Outil, 1 tuile Pensée vierge effaçable, 2 tuiles Décompte recto-verso, 5 tablettes de création effaçables, 5 feutres, 5 chiffonnettes.

Référence : FUFAB  
Boîte : 23 x L18,5 x 4,5 cm  
Colis : par 6



3 616450 000551

8+

3-6

40min

# 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 ?



**1 Évitez de récupérer les Princes qui valent 1 point, et la Grenouille qui en vaut 5 !**



**2 Au début des 5 manches, révélez une Carte Spéciale qui chamboule les règles de base.**



**3 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



8+

1-6

30min

# MILLER ZOO

## Ensemble, prenez soin des animaux !

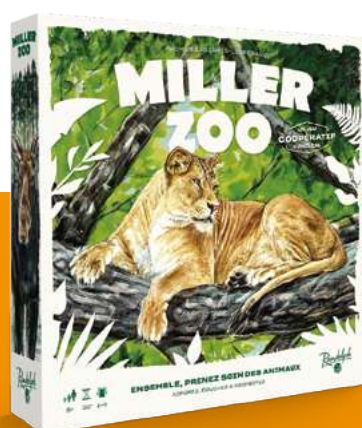
Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : développement et gestion de ressources



Thomas Dagenais-Lespérance  
Jocelyne Bouchard, Marjorie Gros

Miller Zoo est LE jeu coopératif familial où vous êtes l'équipe du Miller Zoo ! Travaillez ensemble pour assurer le bien-être des animaux et en accueillir des nouveaux. Le jeu offre 6 enveloppes à découvrir avec de nouveaux animaux, des défis et beaucoup de surprises qui feront évoluer le jeu ! Incarne la vraie équipe du Miller Zoo, accueillez les animaux et prenez en soin ! Soyez prêts à gérer les imprévus et les crises.



**Contenu :** 1 plateau double-face, 7 cartes Animal, 80 cartes Ressource, 30 cartes Besoin, 6 cartes de Coéquipier, 6 cartes Outils, 60 jetons Problème, 6 Aide de jeu, 6 pions, 6 Enveloppes scellées qui contiennent des défis et des animaux supplémentaires

Référence : RAMIL  
Boîte : H25 x L25 x P5 cm  
Colis : par 6



8 32665 00017 6

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'enlissent dans le sable tandis que des vagues s'échouent sur la plage.  
La nature à sa plus simple expression.  
Une pièce à la fois, créez votre littoral avec les éléments que la mer vous envoie.



**Contenu :** 1 sac, 70 jetons, 1 aide de jeu, 1 règle.

Référence : RALIT  
Boîte : H21 x L12 x P6,5 cm  
Colis : par 6



8 326650 004802



10+

2-4

20min

# RATJACK

 Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



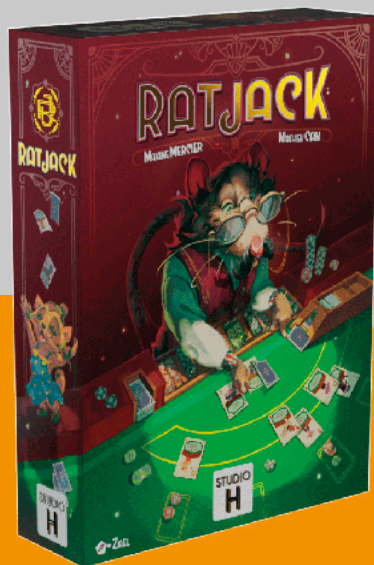
Nephtali Dahan Maxime Deschamps  
Zael

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



3 616450 014442

10+

2-4

20min

# RATJACK

## EXTENSION : COUP DU LAPIN



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



3 616450 013964



10+

3-6

25min

# ONCE UPON A DRAFT

 Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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



3 421277 300711

16+

2-12

30min

# PADUPE

## Des anecdotes, des révélations et du bluff !

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

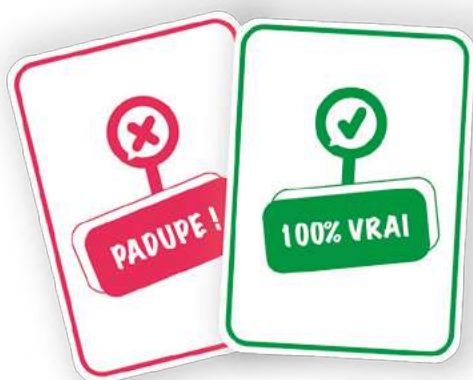
Cœur de cible : Joueurs occasionnels ou qui aiment les jeux d'ambiance  
Mécanisme principal : Raconter des anecdotes, bluff, mises



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 essaient de deviner si vous mentez ou dites la vérité, et donnent leur réponse face cachée en posant une carte 100% VRAI ou PADUPE.
3. À vous de retrouver les joueurs qui selon vous, se trompent, afin de récupérer le maximum de jetons dans 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

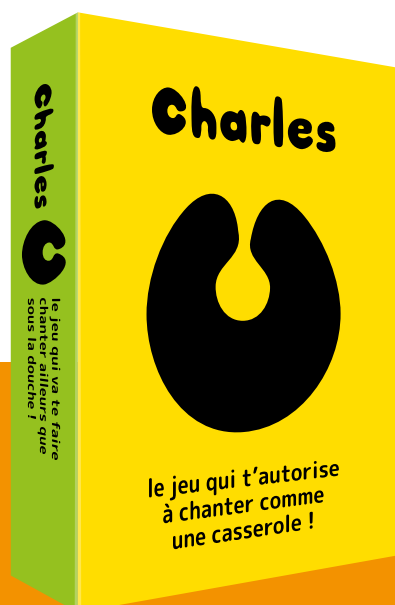
"Je vous parle d'un temps  
Que les moins de vingt ans  
Ne peuvent pas connaître

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+



# 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 : JCOI  
Boîte : 9.9 x 7.2 x 3.2 cm  
Colis : par 6



3 760345 040068



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



3 770019 061046



8+

2-8

10 min

# INSTABLE

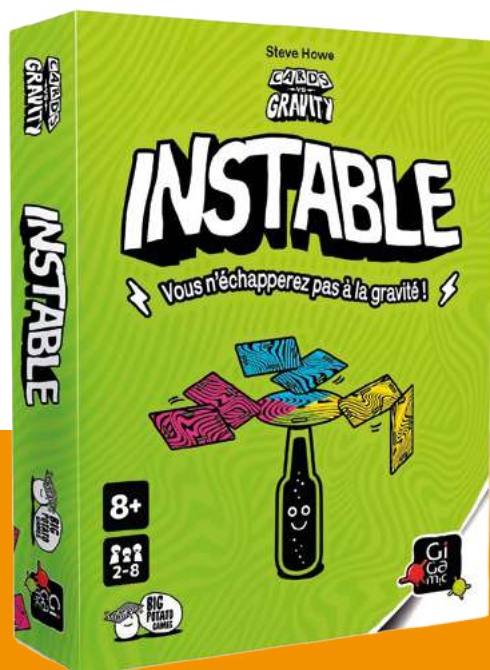
## Défiiez la gravité !

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



10+

1-4

40min

# MAGICARTA

## Le fantôme de la sorcière

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : énigmes, logique, observation

Taharn  
Fanélia

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



3 770035 010004



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

NOUVEAU

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





# VERSO

8+

1-6

20min

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



3 421276 319912

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



8+

3-8

15 min

# LE GOURDINEUR

NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

Cœur de cible : Tout public, occasionnel

Mécanisme principal : Association d'idées, interaction

Maxime Savreux et Clément Deffrenne  
Dharshini Sujun

Défiiez 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 trouvés "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

Sollores 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

3 421277 324519

8+

2-5

20min

# BELLEVUE

## Édition Wimereux

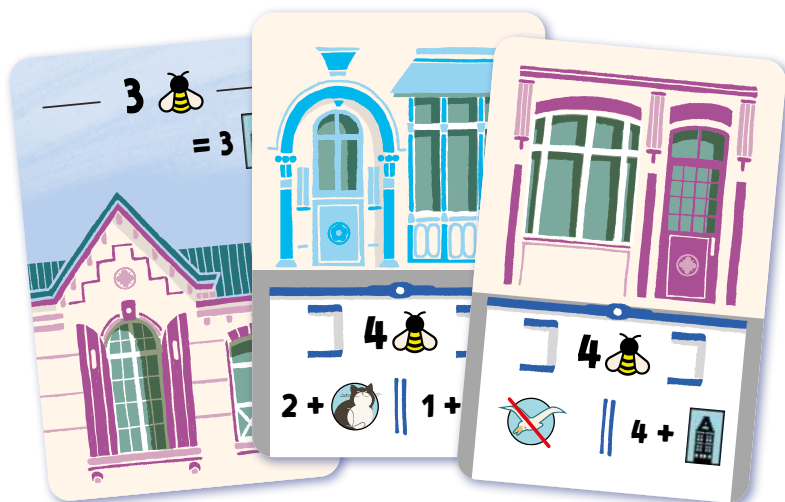
NOUVEAU

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



Zach Hoekstra  
Jason Gamber

Bellevue est un jeu de pose de cartes agréable dans lequel vous créez votre rue en construisant des maisons d'architecture Wimereusiennes.  
Choisissez la meilleure carte de votre main à poser avant de les passer à vos adversaires. Vous devrez réaliser les objectifs de vos cabanes de plage et de vos Toits, tout en gardant un œil sur les couleurs afin de marquer le plus de points et de remporter la victoire !



Contenu : 110 cartes, la règle du jeu.

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



3 421277 854610



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

NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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, déléguiez 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 discrétion, 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 ?



Contenu : 120 cartes, la règle de jeu.

Référence : JDVAZ  
Boîte : H15 x L10,6 x 3 cm  
Colis : par 6

3 770017 095180

10+

2-4

30min

# QUEEN

## Marie-Antoinette

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



Julien Griffon  
Alice Pierret



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 récupérer 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





## DUKE

8+

2-4

20min

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



3 701273 130026 8

8+

2-10

30min

# LE BARON

Un jeu 6 qui prend !

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Pose de carte

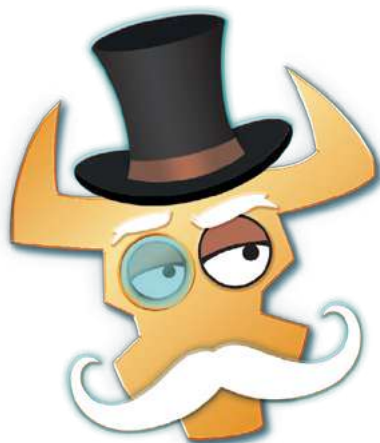


Wolfgang Kramer & Michael Kiesling  
Franz Vohwinkel



Posez vos cartes dans une des 5 rangées en respectant les couleurs des têtes de bœuf disponibles. Mais attention : si vous posez la 6<sup>e</sup> carte ou la 6<sup>e</sup> 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 !



1

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<sup>e</sup> carte ou 6<sup>e</sup> 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



3 421277 125413



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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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





# ROLLIE

8+

2-6

20min

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, Feuille de règles, Aides de jeu.

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



0990317900110

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 : JTD0U  
Boîte : H16.2 x L11.2 x 3.8 cm  
Colis : par 6



3760278380477



8+

3-5

20min

# RÉVOLTE !

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



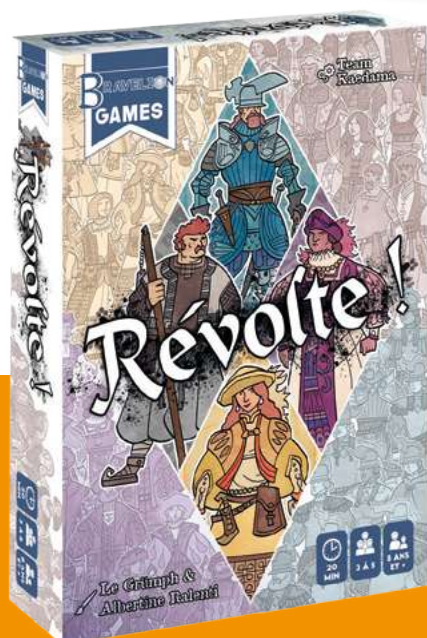
Team Kaedama  
Le Grümph & Albertine Ralenti



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 Kaedam, 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



3770002129609



8+

2-6

15 min

# DODELIDO

## Ça va vous rendre zozoos !

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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1



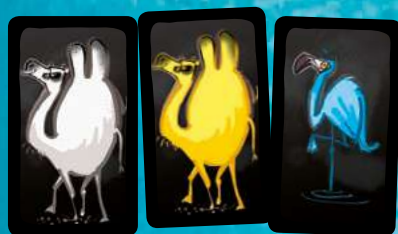
Jacques Zeimet  
Rolf (ARVi) Vogt

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 ?!

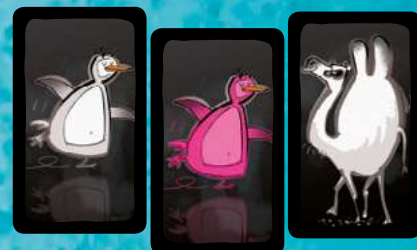
Et sans parler du crocodile ou de la tortue qui peuvent s'en mêler !



"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



3 421277 831314



8+

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.

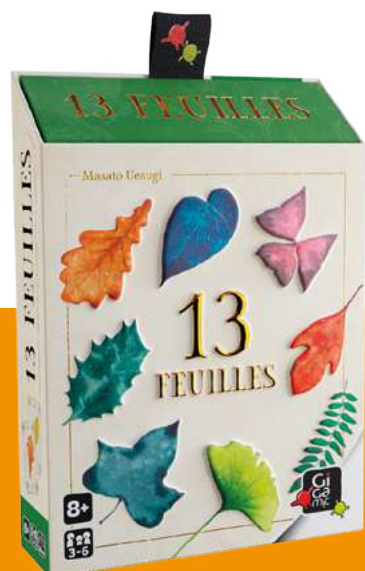


- 2** Vous devrez jouer au moins **le même nombre de cartes** que celles posées.



- 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



3 421277 829915

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

# PAILLETES CLAQUETTES

 Éligible 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



3 770017 095197

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



**Contenu :** 6 ardoises, 6 feutres, 72 cartes (63x88),  
1 leaflet, 1 dé, 1 sablier.

Référence : JDMAP  
Boîte : H18 x L15 x P4cm  
Colis : par 6





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, Progressiez, Scorez, Optimisez

Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : Jeu d'optimisation

Alexandre Droit  
Gigamic

NOUVEAU

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 1

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

3 421276 345317



14+

2-16

45 min

# QUIZ ROOM EN BOÎTE

 Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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 : JQU1  
Boîte : H20 x L10 x P6 cm  
Colis : par 6



3 770020 055034

16+

4-8

20min

## IMPROO

Quand les émotions prennent le contrôle !

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Jeu d'ambiancePaul & 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 indiqué 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



3 760345 040129



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



3 770027 812142

8+

3-6

20min

# PEPITE

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

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2



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



3 770028 033010



7+

4-10

15 min

## WINKY BILLY

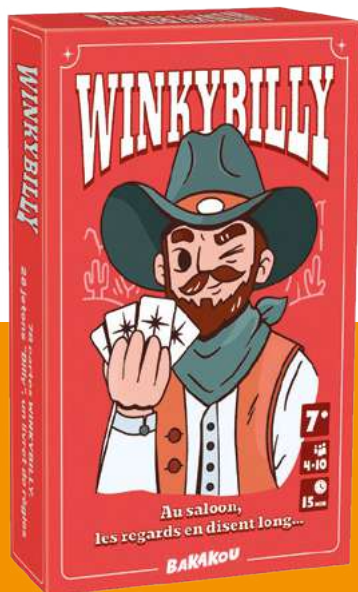
NOUVEAU

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



3 760345 040136

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



7 640139 533982



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 l.47 cm  
Colis : par 6



3 760345 040150

8+

2-5

30min

## PIGEON EXPLOSION

NOUVEAU

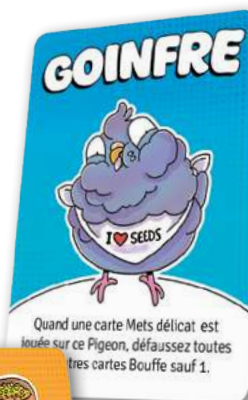
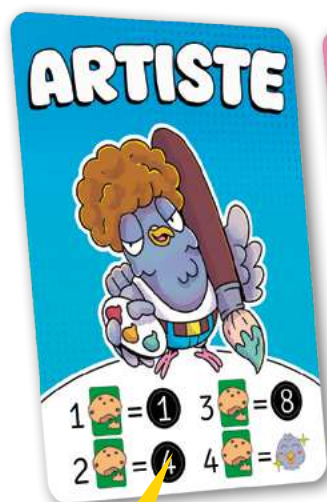
Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

Cœur de cible : famille, ados/adultes

Mécanisme principal : pose de cartes, prise de risque, gestion de main, défausse, blocage

Roberto Pellei  
Studio Moko Ko

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

3 421277 838016



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 simultanément 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



3 421277 837118

14+

3-20

20min

# PIMENT QUI MENT



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 exposés** 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 bluffeur. 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+

2-6

20min

## CAPYBARAKA

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille

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

Monique R. Et Bernard B.  
Marie Brd

CAPYBARAKA 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

3 760345 040167

8+

2-5

15 min

# LA TRIPLETTE



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

# MAÎTRE MAKATSU

## L'art de l'esquive !

NOUVEAU

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  
Colis : par 6



3 421277 838610

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



3 770027 812166



8+

2-5

20min

## MÉDIÉVALLONS

Battez-vous pour récupérer la couronne !

NOUVEAU

Coen Balkestein  
Coen Balkestein

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 Crouch!», 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

# STARAOKÉ

## Chante en premier pour gagner !

Cœur de cible : Tout public, amis, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : Rapidité, chant



TAILEMI SAS  
Ben Renaut

Staraoké 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 Lumioooo !



**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



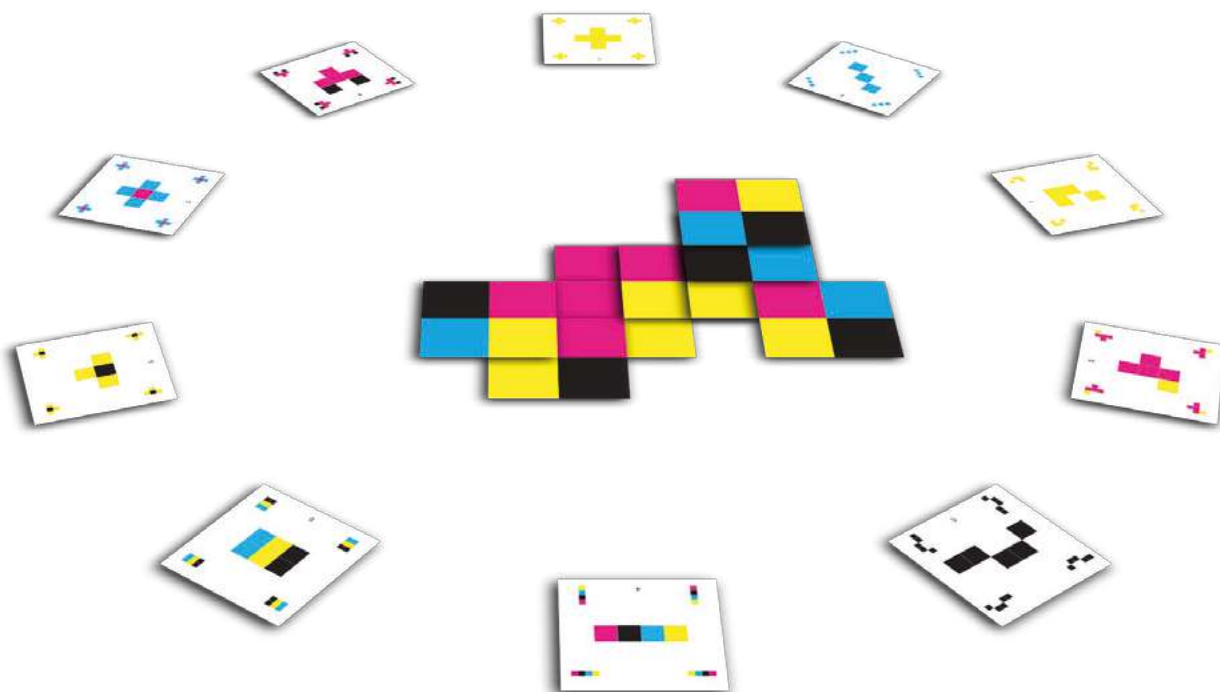
Cœur de cible : Grand public

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



3 701638 300025

5+

2-4

15 min

## KUMI KUMI



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Observation, rapidité, pose de tuiles

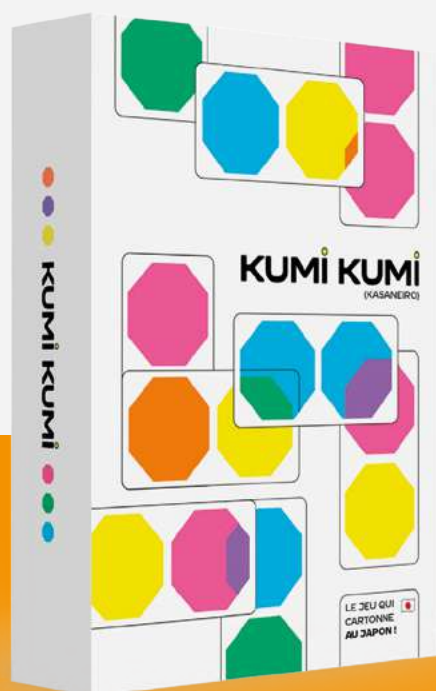
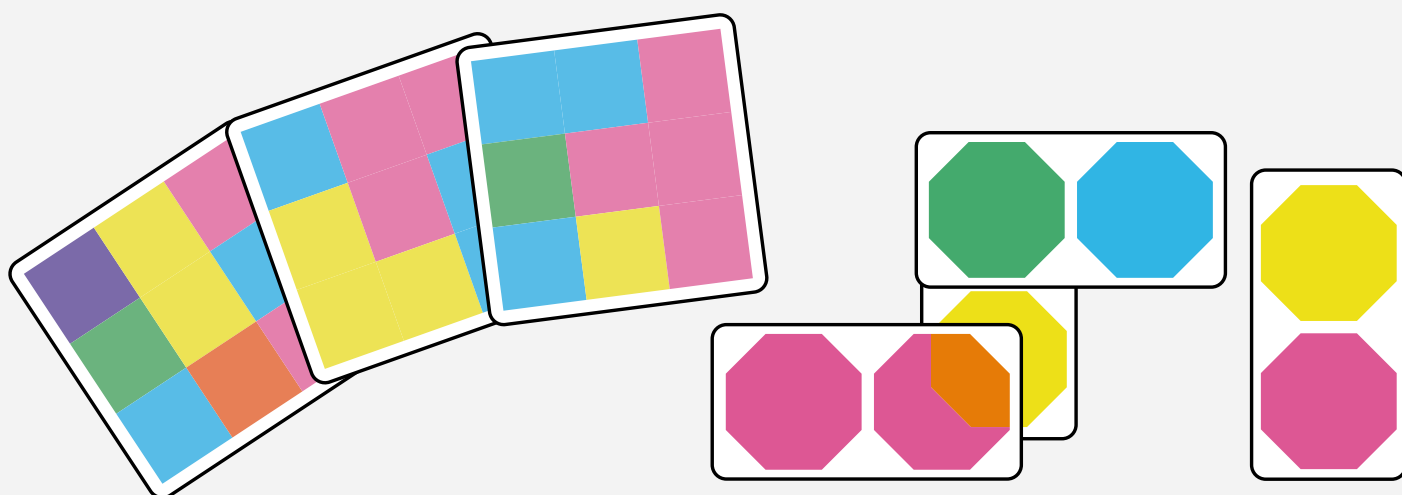


Toshiki Sato &amp; GEO GAMES

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



3 770027 812203



8+

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 Gobelins 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



3 421277 344715

8+

3-8

20min

# LE JEU DE LA FICELLE

Connectez-vous avec vos partenaires de ficelle !

NOUVEAU

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+

2-8

20min

# KOOWAH

## Ne cherchez plus vos mots : créez-les !

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, tout public, ado/adultes, Joueurs Occasionnels  
Mécanisme principal : Association d'idée, création de mots, coopératif



Quentin Lammerant, Thierry Saeys  
Karen Craig

Bienvenue dans l'univers déjanté de KOOWAH, où les dictionnaires n'existent pas et où les ornitos sont rois ! Dans ce jeu de coopération créative, vous ne cherchez pas le mot juste, vous l'inventez.

Le concept : Chaque joueur reçoit 6 cartes lettres (3 voyelles et 3 consonnes) pour créer un mot totalement inédit. Les règles ? Il doit être prononçable et, surtout, ne pas exister ! Associez-le à une des 6 images proposées, ce sera aux autres joueurs de vous comprendre, ...ou pas !

Comment jouer : Une fois votre mot révélé, les autres joueurs entrent en scène. Ils doivent coopérer pour éliminer les images qui ne correspondent pas à votre mot, en utilisant un bras télescopique pour désigner les cartes. Chaque bonne élimination rapporte des points.

Fin de partie et victoire : La partie s'achève après que chacun a fait deviner son association. Le but est de cumuler plus de points positifs que de points négatifs. C'est une victoire collective qui repose sur votre capacité à créer des liens logiques (ou absurdes !), du moment qu'on trouve, tout est bon !



**Contenu :** 42 cartes images (63x88mm), 60 cartes lettre (34x86mm), 1 plateau central, 6 jetons étoiles, 1 bras télescopique, 1 livret de règles.

Référence : TWK0  
Boîte : H21 x L15 x 5 cm  
Colis : par 6



0 761742 308990

12+

3-6

30min

# ERAZER

## Saurez-vous deviner le plus de mots possible ?



Cœur de cible : Famille et Joueurs occasionnels

Mécanisme principal : Association d'idées &amp; déduction en simultané


 Ignasi Ferré  
 Ajsa Zdravkovic

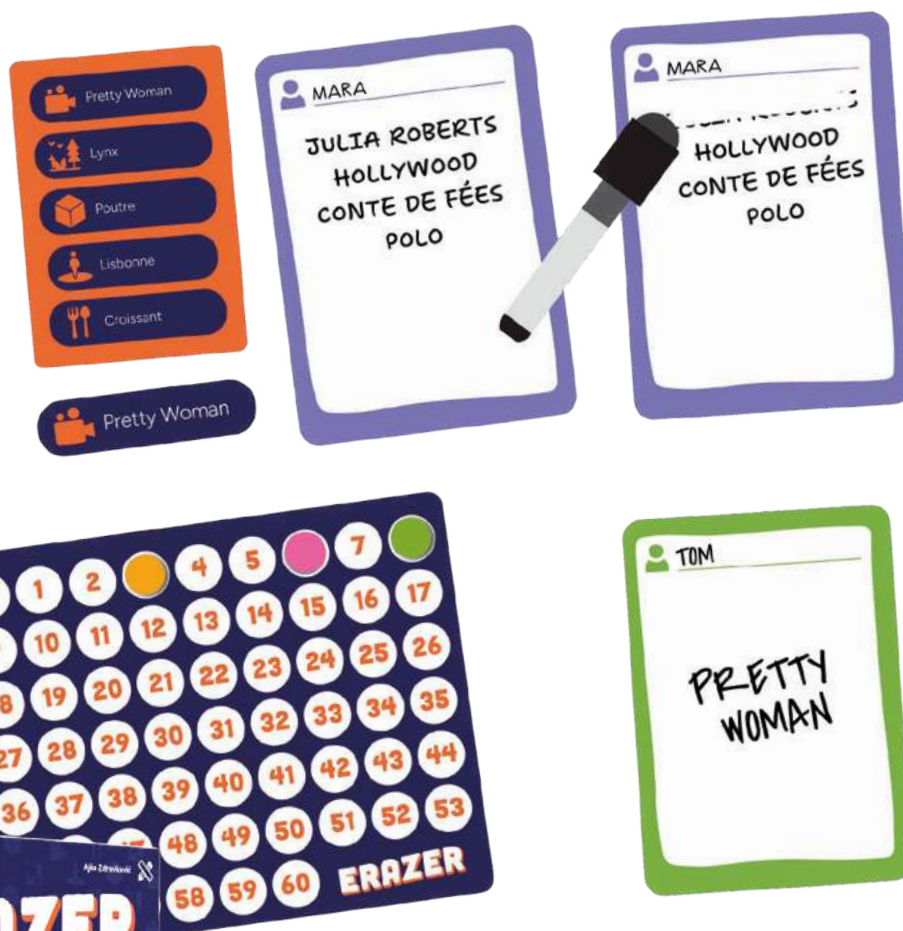
Notez des indices pour faire deviner votre mot secret — pendant que vous tentez de décrypter ceux des autres. Facile ? Pas vraiment, car certains indices disparaissent avant même de vous parvenir !

Effacez les indices trop évidents pour semer le doute et remporter la victoire !

Deux modes de jeu selon vos envies :

Mode Rapide : tout le monde joue en même temps, zéro temps mort pour un maximum de fun.

Mode Famille : on prend son temps, chacun joue à son tour pour une ambiance plus posée.



**Contenu :** 215 cartes, 10 cartes Catégorie, 6 tableaux effaçables, 6 feutres, 6 jetons, 1 bloc-notes, 1 plateau de score.

Référence : HQERA  
 Boîte : H18 x L14 x 7,3 cm  
 Colis : par 4





10+

2-4

30min

## PAON

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Draft



Chris Priscott  
Faizul Mudhakir

Dans PAON, vous attirez des oiseaux migrateurs sur vos îles pour marquer un maximum de plumes.

À chaque tour, le draft vous confronte à des choix décisifs : quels oiseaux conserver, lesquels laisser à vos adversaires et comment optimiser leur placement pour maximiser votre score.

Lorsque les saisons changent, les ressources évoluent et vos plans doivent s'adapter, sous peine de voir vos oiseaux s'envoler ailleurs.

Stratégique et accessible, PAON est un jeu où l'anticipation, le timing et la qualité de vos décisions feront la différence face à vos adversaires !



**Contenu :** 109 cartes, carnet de score, crayon  
et 1 livret de règles.

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



3 701273 300305 &gt;

8+

2-5

30min

# QUI DÉS MIEUX ?

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, entre amis.

Mécanisme principal : Enchère, bluff, prise de risque, statistiques



Carsten Rohlf & Ralf zur Linde  
Markus Erdt

«Faites vos jeux, lancez les dés... et croisez les doigts !

C'est faisable en six lancers ? Peut-être en cinq ?

Allez-vous tenter le défi ou quitter l'enchère ?

Deux équipes se forment : celle qui accepte le défi, l'autre qui parie sur leur échec. Alors : QUI DÉS MIEUX ?»



**Contenu :** 1 plateau, 6 dés, 55 cartes, 50 marqueurs en bois, 1 aide de jeu, la règle du jeu.

Référence : AMAQU  
Boîte : H16,9 x L12,7 x 3,7cm  
Colis : par 6



3 421277 855617



10+

3-10

15 min

# LE BOULET

## Ambiance & mauvaise foi !

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, Tout public, Ados/Adultes, Joueurs occasionnels  
 Mécanisme principal : Créativité, mauvaise foi, débat, interaction



Adrien Lefèvre  
 Amandine Baron

Le Boulet est un jeu d'ambiance et d'association d'images où les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes en les associant via un thème ou une expression la plus précise possible pour empêcher les autres joueurs d'y associer leurs cartes. Posez deux cartes au centre de la table en annonçant à haute voix un thème associant les images. Les autres joueurs peuvent tenter de jouer une seule de leurs cartes en lien avec l'association proposée. Si c'est une carte boulet, le joueur ou la joueuse pourra alors la poser face visible devant un adversaire.

À tout moment, un joueur peut contester un thème ou une carte ajoutée par un autre joueur. Le joueur accusé a le droit de se défendre avant que les joueurs procèdent au vote. Si le joueur accusé obtient au moins 1 validation, alors c'est l'accusateur qui pioche une carte en pénalité.

Sinon c'est le joueur accusé qui pioche et récupère sa ou ses cartes !

La première personne à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.



Contenu : 200 cartes 58 x 88 mm, 1 livret de règles.

Référence : XXXX  
 Boîte : HXX x LXX x X cm  
 Colis : par 6



3 770022 319059

7+

2-7

20min

# SHAPE IT



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Communication, association, coopération



Thomas Dagenais-Lespérance  
Fanny Saulnier

Shape it est un jeu coopératif dans lequel vous communiquez seulement avec des formes! Ensemble, déplacez des pièces pour illustrer l'un des 5 mots sous vos yeux, sans jamais parler de ce que vous essayez de représenter. Au moment de vous prononcer, verrez-vous tous le même mot ? Bonne chance !

Choisissez les 7 pièces que vous utiliserez pour la partie et révélez 5 cartes Mot, puis chaque joueur déplace une seule pièce pour tenter d'illustrer l'un de ces mots. Quand tout le monde se sent « à l'aise », comptez jusqu'à trois... et annoncez en chœur le mot que vous pensez reconnaître!

Si vous dites tous le même mot, vous gagnez ! Récupérez la carte Mot. Si ne serait-ce qu'un seul joueur donne une réponse différente, vous perdez une vie... et la tension monte ! Votre objectif : obtenir 5 cartes Mot avant d'épuiser vos 3 vies.



**Contenu :** 29 pièces recto verso, 96 cartes Mot (44 x 63mm), 5 jetons Action, 3 jetons Vie, 1 livret de règles.

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





8+

2-5

20min

# APRÈS-VOUS

NOUVEAU

Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : Défausse



Quentin Lammerant  
Thiex

Dans Après-vous, soyez courtois et faites en sortes que vos respectables adversaires puissent jouer.  
À chaque manche, un joueur énonce une règle que tous doivent respecter. Aidez les autres à jouer leurs cartes et utilisez de nombreux effets pour perturber le bon déroulement du jeu.  
Il suffit qu'un joueur ne puisse pas jouer pour qu'il remporte la manche, alors ne soyez pas un malotru !  
Et n'oubliez pas, Après-vous n'étant fait que pour les personnes courtoises, à chaque fois que vous devrez formuler une demande aux autres joueurs, vous devrez y intégrer une formule de politesse !

Un jeu accessible, chaotique et qui rendra famille et amis plus aimables... ou pas !



**Contenu :** 72 cartes 63x88mm, 13 jetons courtoisie,  
1 jeton de bienséance, 1 règle du jeu.

Référence : MEAPR  
Boîte : H15 x L10,5 x 3,5 cm  
Colis : par 12



3 770034 870029

6+

2-6

15 min

## MIRO MIRO



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Ce que tu vois peut tout changer !

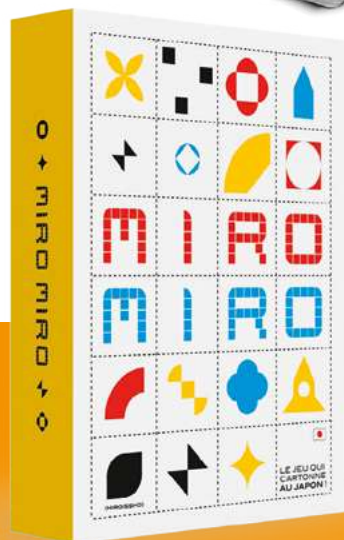
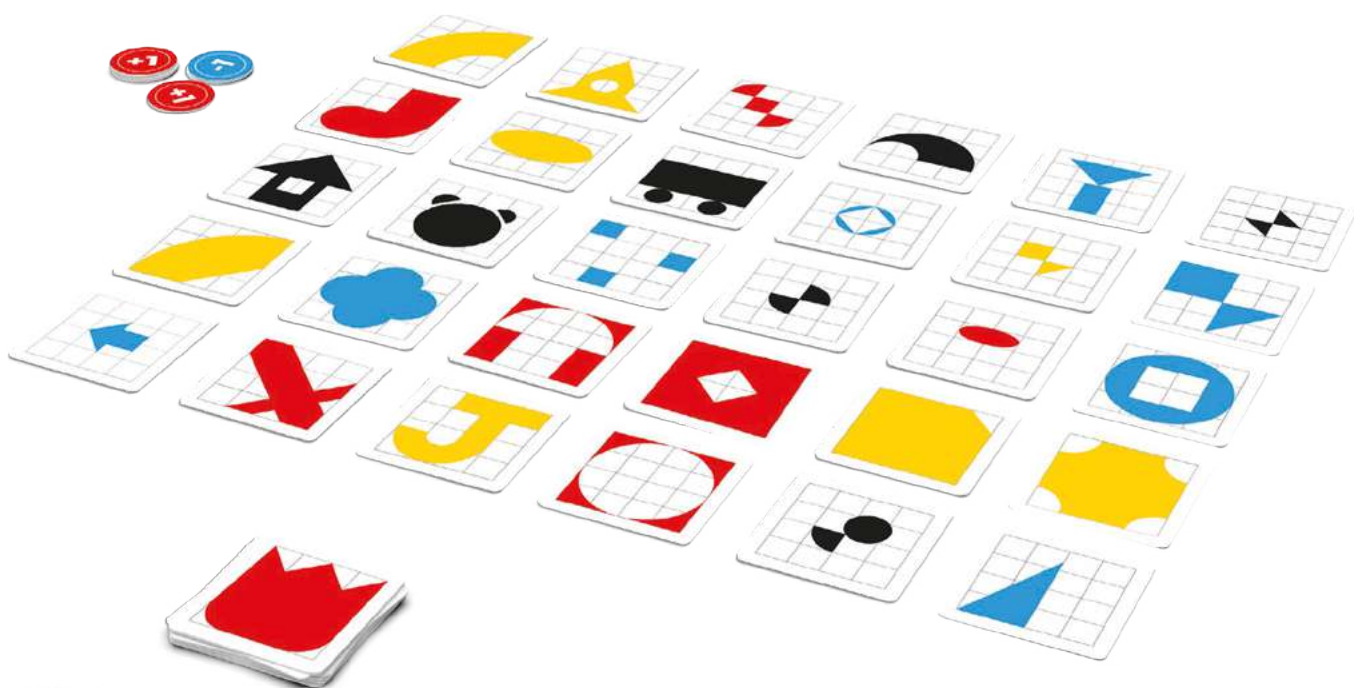
Aron Lazarus  
Kumiko Fukatsu / Totsuka

Miro Miro est un jeu d'observation et de perception spatiale, créé par le japonais Toshiki Sato. Jeu de rapidité par excellence, il se joue en parties courtes et ultra-rythmées. Le but du jeu ? Trouver la carte dont la surface se rapproche le plus de la carte Défi.

Comment jouer ? On dispose 30 cartes sur une table, face visible : c'est la pioche commune. Une carte Défi est révélée. Immédiatement, chaque joueur doit prendre, dans la pioche, la carte dont la surface se rapproche le plus (selon lui) de la carte défi. On retourne ensuite les cartes et on compare les superficies inscrites au dos. Le plus proche gagne sa carte. Le joueur qui remporte le plus de cartes gagne la partie.

Pour gagner, 2 stratégies s'affrontent : faire confiance à son intuition ou calculer précisément les surfaces.

Mais attention, il ne suffit pas d'être très bon, il faut surtout être très rapide ! C'est certain, Miro Miro va mettre vos réflexes à rude épreuve.



Contenu : 72 cartes, 6 jetons «+/-», 1 livret de règles.

Référence : MIMIR  
Boîte : H18 x L12,5 x 3,6 cm  
Colis : par 6

3 770027 812210



8+

2-4

15 min

# THE DREAM

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Puzzle, rôles cachés



Thomas Dagenais-Lespérance  
Laëtitia Van Gasse

Le Cauchemar étend son ombre menaçante ! Gardiens, à vous de défendre le Rêve, tous ensemble... ou presque.

Coopérez pour enfermer le Cauchemar ! À chaque tour, choisissez une tuile à poser parmi deux proposées secrètement. En cachant une tuile Corruption, changez de camp et aidez l'ombre à s'étendre, sans être démasqué ! Les Gardiens l'emportent tous s'ils parviennent à capturer le Cauchemar. Sinon, le traître le plus corrompu gagne... tout seul.



**Contenu** : 1 grande tuile Cauchemar, 52 tuiles Rêve (dont 11 tuiles Corruption), 1 livret de règles.

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



3 616450 012950

## STEREO MIND

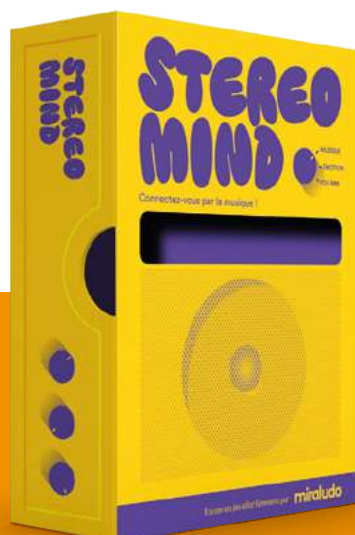


Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal :



SylverGun, Sunhyuk Chae  
Bureau Joie

Stereo Mind est un jeu musical sans besoin de connaissance musicale. Le jeu se joue de 2 à 6 joueurs. Tout le monde écoute le même morceau de musique, puis chacun associe son ressenti à une proposition. Ce morceau vous fait penser à : «une ballade sous la pluie», «une sieste au soleil»... Quand chacun a fait son choix, on découvre les réponses. Est-ce que tout le monde est sur la même longueur d'onde ? C'est ce que vous découvrirez grâce à ce jeu d'ambiance musical. Des parties drôles, des playlists énormes... le jeu parfait pour s'amuser et se connecter en musique !



**Contenu :** 56 cartes «ressenti musical», 6 instruments,  
6 jetons «mute», 1 notice.

Référence : MISTE  
Boîte : H10 x L14 x 4,5 cm  
Colis : par 6



3 770027 812241



12+



# PRESQUE UN QUIZ



Cœur de cible : Ado/Adultes

Mécanisme principal : Quizz

Antoine Prono  
Bombec Graphic

Presque un Quiz est un jeu de culture populaire où vous devez deviner des titres de films, des noms de personnalités, des événements historiques... avec un twist : LA RÉPONSE ATTENDUE EST FICTIVE, mais toujours inspirée d'un véritable titre, nom ou événement, dont on a changé au moins une lettre ou une syllabe.

À vous de la retrouver à partir des indices qui vous sont donnés !

On essaie une carte ?

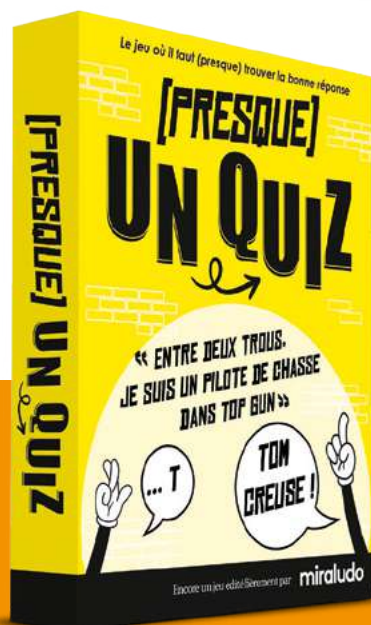
Voici l'indice : «Entre deux trous, je suis un pilote de chasse dans Top Gun.»

Vous entendez Top Gun, vous pensez «Tom Cruise». Vous y êtes presque... la bonne réponse qui est «Tom Creuse».



**LA BONNE  
RÉPONSE**

**PRESQUE LA  
BONNE RÉPONSE**



**Contenu :** 240 cartes 120x80mm, 1 livret de règles.

Référence : MIPRE  
Boîte : H17,5 x L13,2 x 4,0 cm  
Colis : par 6



3 770027 812180

10+

2-6

10 min

## SPEEK



Cœur de cible : Tout public/Famille

Mécanisme principal : Association de mots, rapidité, tape

Apo, Matt, Paul & Tom  
Ben Renaut

SPEEK est un jeu d'ambiance simple à expliquer et rapide à jouer dans lequel les joueurs doivent trouver le mot juste plus vite que les autres. À chaque tour, une carte Catégorie est révélée. Les joueurs retournent ensuite leurs cartes Illustration au centre à tour de rôle.

Dès que deux illustrations de même fond de couleur se superposent : il faut alors dire plus vite que les autres un mot correspondant à la catégorie et commençant par la même lettre que l'illustration visible. Le premier à donner une réponse valable remporte la carte Catégorie.

Si deux cartes Cactus se superposent, les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le tas central pour voler un point à leurs adversaires. Rempportez 5 cartes Catégories pour gagner la partie !



Contenu : 200 cartes 65x65mm, 1 livret de règles.

Référence : TASPE  
Boîte : H18 x L7,5 x 4,0 cm  
Colis : par 6





8+

2-8

15 min

# LOCO PINGO



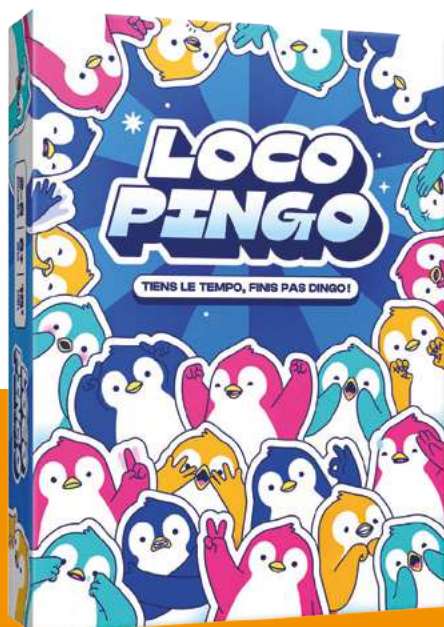
Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Coordination, observation, rythme



Louis Raynaud  
Melissa Marques Dib

Oubliez le calme de la banquise, et plongez dans un univers totalement givré. Dans ce jeu où les pingouins font la loi, la moindre hésitation peut faire basculer la partie ! Suivez les pingouins en chœur... sans faire d'erreur ! Selon l'emplacement choisi par le meneur de jeu, vous devrez crier, gesticuler ou les deux à la fois. Mais prenez garde au Loco Pingo, qui viendra semer la pagaille ! Votre objectif : être le dernier survivant, gagner 3 jetons Glaçon et remporter la partie ! Un jeu simple, fun et ultra dynamique, parfait pour des parties pleines d'énergie en famille ou entre amis. De 2 à 8 joueurs, dès 8 ans. Alors, tiendrez-vous le rythme déjanté des pingouins ?



**Contenu :** 50 cartes 68x91mm, 27 cartes 44x68mm,  
1 livret de règles.

Référence : SPILO  
Boîte : H13,5 x L10 x 2,4 cm  
Colis : par 6



8+

3-6

20min

# L'ATTAQUE DES CONCOMBRES

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, Ados-adultes

Mécanisme principal : jeu de plis, gestion de main, défausse



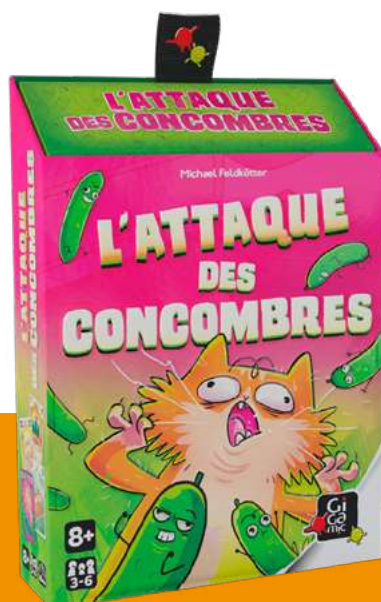
Michael Feldkötter  
Erika de Giglio

Une menace silencieuse approche. Verts. Visqueux. Perturbants...

Les concombres sont de retour !

Dans ce jeu plein de rebondissements, vous devez absolument éviter de récupérer les cartes avec les concombres, ce sont des points négatifs... et ils font peur !

À chaque tour la 2e carte posée détermine si l'on doit jouer des cartes plus fortes ou plus faibles que la 1re carte. Vous tentez alors de NE PAS jouer la valeur la plus éloignée pour éviter de ramasser les cartes. Votre objectif après 4 manches : accumuler le moins de concombres pour remporter la victoire !



**Contenu :** 60 cartes (57x88mm), jeton +/-, bloc de scores, la règle du jeu.

Référence : DVBCON  
Boîte : H16,9 x L12,7 x 3,7 cm  
Colis : par 6



3 421277 863216



8+

5-10

20min

# A FAKE ARTIST GOES TO NEW YORK

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : dessin, rôles cachés



Jun Sasaki

Tout le monde se met à dessiner ensemble une seule et même image... mais l'un de vous ignore de quoi il s'agit !  
Saurez-vous démasquer l'Escroc qui se cache parmi vous ?  
Pas si simple, mais les vrais artistes s'évertuent à brouiller les pistes...



Contenu : 9 tuiles Mot, 10 feutres colorés, 1 marqueur pour tableau blanc, Papier à dessin, La règle du jeu

Référence : OIAFA  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 852418

8+

2-6

30min

## DEEP SEA ADVENTURE Boost



Cœur de cible : entre amis  
Mécanisme principal : Prise de risques



Jun Sasaki ,Goro Sasaki  
Jun Sasaki

Un groupe d'explorateurs avides de richesses parcourent les océans en quête de trésors perdus. Ils sont tous rivaux, mais par souci d'économie, ils sont contraints de louer et de partager le même sous-marin. Comme si cela ne suffisait pas, ce sous-marin délabré ne dispose que d'un seul réservoir d'oxygène, qu'ils doivent donc rationner. S'ils ne remontent pas dans le sous-marin avant que l'air soit épuisé, ils devront lâcher toutes leurs trouvailles ! Nos explorateurs parviendront-ils à remonter sains et saufs, les bras chargés de trésors ?



**Contenu :** 3 dés spéciaux, 6 Pions Explorateur,  
48 jetons Trésors, 6 jetons Sac, 1 jetons Oxygène, 1 plateau  
Sous-marin, 2 dés de l'édition originale, la règle du jeu

Référence : OINDEE  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 851817



9+

4-8

15 min

## INSIDER BLACK



Cœur de cible : Ados/adultes

Mécanisme principal : Rôles cachés, trahise, votes, bluff

Akihiro Itoh, Daichi Okano, Kwaji, Kito Shinma  
Hiroko Izumida, Jun Sasaki

Que penser du libre arbitre ? Êtes-vous influencés par les autres, ou croyez-vous prendre vos décisions librement ? Échangez avec les autres pour trouver le mot à deviner, mais aussi pour découvrir «le Traître» qui essaie de manipuler la discussion en secret. Celui-ci va brouiller les pistes pour rester incognito...

Dans ce jeu, vous avez deux objectifs : découvrir le mot à deviner et révéler qui est l'intrus ! Mais «Insider Black» est la version plus corsée de «Insider». De nouvelles cartes Thème plus difficiles, des cartes contraintes qui empêchent le Maître du jeu de répondre à certaines questions... Préparez-vous à des discussions captivantes et intenses !

Et pour une nouvelles expérience avec encore plus deux joueurs, combinez «Insider» et «Insider Black» !



**Contenu :** 42 cartes Thème + 1 carte vierge, 1 Sablier,  
8 tuiles rôle, 5 cartes restriction, La règle du jeu.

Référence : 0IINSB  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



8+

1-6

20min

## MOVING WILD



Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : draft, pose de cartes tactiques

Chris Priscott  
Rie Takahashi, Rie Komatsuzaki

Aménager un parc national n'est pas une mince affaire. Certains animaux ont entamé leur migration à la recherche d'un nouveau lieu de vie. Des hippopotames qui aiment l'eau et la plaine, des éléphants énormes et des ours qui ne demandent qu'à être tranquilles. Prenez une carte à chaque tour et passez les autres aux autres joueurs tout en associant les bons animaux aux bons habitats et ainsi apporter l'harmonie. Choisissez bien les cartes que vous ardez et celles que vous laissez à vos adversaires pour remporter la victoire!



**Contenu :** 96 cartes 40x86mm, 76 jetons, La règle du jeu

Référence : OIMOV  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 851916



7+

2-6

20min

## PETIQUETTE



Cœur de cible : Ici cœur de cible

Mécanisme principal : Coopératif, reconnaissance de motifs

Thomas Sellner  
Hisanori Hiraoka

Les humains sont de curieuses créatures. Même lorsque des cartes sont alignées au hasard, ils trouvent le moyen d'y voir des schémas particuliers. Quelle carte irait à la perfection à l'emplacement du « ? »... Dans ce jeu inhabituel, vous devrez réfléchir à des « séquences artistiques ».

Comparez vos idées avec celles des autres joueurs pour découvrir ce que vous avez en commun ou être surpris par leurs idées originales. Préparez-vous à une expérience des plus intrigantes !



**Contenu :** 46 cartes 56x87mm, 54 cartes 56x75mm,  
6 cartes rondes, 47 jetons, La règle du jeu

Référence : OIPET  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 852517

9+

2-5

20min

## SCOUT



Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : Gestion de main, défausse, opportunisme



Kei Kajino  
Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Vous vous retrouvez soudainement à la tête d'un cirque !

À l'aide des membres de votre troupe, vous voulez préparer un spectacle splendide. Tout le monde a un rôle spécifique. Pour améliorer votre troupe, vous devez essayer de recruter des artistes d'autres cirques ! Il suffit d'une seule personne en plus pour déclencher une réaction en chaîne qui vous aidera à faire une représentation qu'aucun autre cirque ne pourra jamais égaler.

Allez-vous relever le défi avec votre troupe actuelle ou de nouvelles recrues ? Que le spectacle commence !



**Contenu :** 45 cartes 57x88mm, 23 jetons Billet, 30 jetons Points, 5 jetons Bonus, 1 marqueur Premier Joueur, La règle du jeu

Référence : OISCO  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 851718



8+

2-6

15 min

# ROLLIE DERBY

## Le jeu de courses de billes frénétique

Cœur de cible : En famille/Entre amis

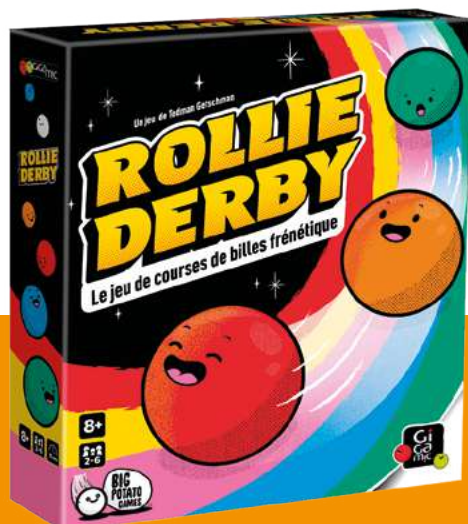
Mécanisme principal : Courses de billes, mises, collection de trophées



Tedman Getschman  
Beks Barnett



Affrontez vos adversaires dans 8 courses de billes frénétiques pour remporter des trophées ! Pour chacune des courses, vous misez secrètement un certain nombre de billes de votre couleur, selon les chances que vous voulez avoir de gagner les récompenses en jeu. Une fois toutes les mises révélées, vous mélangez les billes et les lancez toutes en même temps dans le tourbillon. Et c'est parti ! Les billes rouges ont leurs chances, les vertes aussi, mais la bleue vient perturber leur trajectoire ! Les billes noires reprennent de l'avance... Quel sera le podium final ? Noire, rouge, verte !! Les trois gagnants choisissent alors leur trophées, les billes jouées sont mises de côté (sauf la dernière arrivée qui est sauvée !). Vous ne pourrez récupérer toutes vos billes jouées que 2 fois dans la partie, alors dépensez-les judicieusement ! Laissez parler la fièvre parieuse dans ce jeu totalement régressif où tout peut basculer jusqu'à la dernière course !



**Contenu :** Circuit en métal à assembler, 31 billes, 34 cartes, 16 jetons, 1 verseur à billes, la règle du jeu.

Référence : BIROL  
Boîte : H26,5 x L22,5 x 5 cm  
Colis : par 6



3 421277 860710

6+

2-5

15 min

## DRO POLTER



Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : dextérité, observation et rapidité



Paul Shulz  
Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

De drôles de silhouettes fantômes apparaissent les unes après les autres sous votre lit. Dieu merci, vous êtes superstitieux. Vous vous dépêchez d'attraper votre collection de grigris, rassemblée justement pour ce genre de situation. Serez-vous capable de déposer, d'une seule main, uniquement les grigris nécessaires, et ce, sans faire d'erreur ? Il est temps de repousser les limites de votre habileté !



**Contenu :** 5 sets de 5 objets, 30 cartes/ 21 clochettes,  
1 pion Fantôme, La règle du jeu

Référence : JPDR0  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



4 571394 093702



9+

4-8

15 min

## INSIDER

NOUVEAU

Cœur de cible : entre amis

Mécanisme principal : Rôles cachés, trahise, votes, bluff



Akihiro Itoh, Daichi Okano, Kwaji, Kito Shinma  
Hiroko Izumida, Jun Sasaki

Que penser du libre arbitre ? Êtes-vous influencés par les autres, ou croyez-vous prendre vos décisions librement ? Découvrez-le dans « Insider ». Échangez avec les autres pour trouver le mot à deviner, mais aussi pour découvrir « le Traître » qui essaie de manipuler la discussion en secret. Celui-ci va brouiller les pistes pour rester incognito... Dans « Insider » vous avez deux objectifs : découvrir le mot à deviner et révéler qui est l'intrus ! Préparez-vous à des discussions captivantes et intenses !



**Contenu :** 42 cartes Thème + 1 carte vierge, 1 Sablier,  
8 tuiles rôle, 5 cartes restriction, La règle du jeu.

Référence : OIINS  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 852111

7+

2-5

20min

## TROPICHAOS



Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : Prise de risque, draft ouvert, collection

Goro Sasaki  
Rie Takahashi

Un printemps qui s'éternise, un été trop éphémère et un hiver qui a disparu on ne sait où... Vous, marchands de fruits, devez composer avec le chaos des saisons détraquées et les prix des fruits qui varient. Serez-vous prudent en vendant vos produits petit à petit, ou amasserez-vous un gros stock pour tout écouler d'un coup ? Le risque: rater la saison idéale et voir les prix dégringoler ! Amusez-vous dans ce jeu palpitant où vous serez en permanence tirillés tout en comptant sur la chance. Alors, vaut-il mieux tenir que courir?



**Contenu :** 70 jetons, 1 sac en tissu, 5 supports en bois,  
1 pion en bois, 1 plateau Saison, la règle du jeu

Référence : OITRO  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 852616



7+

1-6

20min

# RAFTER FIVE



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



Jun Sasaki, Mashiu  
Jun Sasaki

5 rameurs sont naufragés en pleine mer. Aidez-les à agrandir leur radeaux et à ramasser des trésors. Mais prenez garde, l'équilibre est précaire. Au fur et à mesure que les planches sont ajoutées, tout ce qui est posé devient instable. Alors faites en sorte que ce soit un adversaire qui fasse tout dégringoler ! La tension grandissante vous permettra-t-elle de maîtriser votre dextérité ?



**Contenu :** 5 pions Rafter, 42 pions Coffre, 6 plateaux, 43 cartes, la règle du jeu.

Référence : OIRAF  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 852319

7+

2-5

15 min

# PAC-MAN CRAZE MAZE



Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Pioche et remplace



Arnaud Perez, Yannick Beaulé  
Émilie Quévy

Dans PAC-MAZE, chaque joueur construit progressivement son propre labyrinthe en révélant et en remplaçant des tuiles. Mais attention : à la fin de la partie, un seul chemin reliant PAC-MAN à une sortie sera comptabilisé. Il faudra donc anticiper, optimiser son parcours et prendre des risques calculés. Les fantômes rapportent de précieux points lorsqu'ils sont placés après une Super Pac-Gomme, mais deviennent pénalisants sinon. Les tuiles Yeux de Fantômes ajoutent une touche d'interaction en permettant de voler des éléments clés chez vos adversaires. Rapide à apprendre, stratégique sans être complexe, le jeu se joue en environ 15 minutes et offre une forte rejouabilité.

**PAC-MAN**  
**PAC MAZE**

Un jeu rapide et amusant.  
Construisez un labyrinthe unique,  
attrapez des Fantômes et récoltez  
des Fruits afin de marquer le plus  
de points pour gagner la partie!

**1. PIOCHEZ  
UNE CARTE**  
des surprises  
vous attendent.

**2. CRÉEZ UN  
PARCOURS**  
unique dans  
votre Labyrinthe.

**3. GAGNEZ  
DES POINTS**

Points gagnés : +9, +5, +2, +1

**Contenu :** 90 Cartes Labyrinthe (50x50mm), 5 PAC-MAN Cartes (50x50mm), 5 Cartes d'aide, 1 Livret de règles.

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

3 421279 361017



10+

2-5

30min

## MINIKIN CITY

NOUVEAU

Cœur de cible : tous publics, Joueurs occasionnels  
 Mécanisme principal : jeu de plis, placement d'ouvriers



Simone Luciani, Matthieu Verdier  
 Kerri Aitken

Minikin City est un jeu de stratégie où chaque carte que vous jouez a une double signification. Les couleurs et les valeurs vous rapportent des récompenses à chaque tour, tandis que les icônes et les effets vous rapportent des points, mais seulement si vous pour les cartes complétées avec des Minikins ! Choisissez de jouer une carte de grande valeur dans la meilleure couleur pour obtenir la récompense la plus puissante, ou jouez une carte avec un effet qui vous plaît... ou les deux ! Créez votre adorable ville dans ce jeu de cartes astucieux !



Contenu : 61 cartes Ville (59x92mm), 75 pions Minikin, 18 cartes Récompense (59x92mm), 2 tuiles Fin de partie, 45 pions Récompense, 1 bloc de score, 10 jetons bonus, la règle du jeu

Référence : CRAMI  
 Boîte : H19 x L13 x 5 cm  
 Colis : par 6



3 421277 465311

8+

2-8

20min

# HAPPY DOUBLE

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille et entre amis

Mécanisme principal : jeu de dés, prise de risque, course aux points



Christopher Manuel  
Marc Grimmer et Lisa Ganz

Vous vous sentez en veine ? C'est ce qu'on va voir avec Happy Double.

Lancez les dés et accumulez le plus de points possible, le tout sans jamais obtenir deux fois le même résultat lors de la même manche au risque de perdre vos points.

À chaque tour, lancez les 2 dés originaux à 12 faces, mais seule la valeur la plus élevée sera notée sur la feuille de score.

Des points bonus vous sont attribués si vous réussissez à inscrire un grand nombre de résultats différents d'affilée.

Mais attention : si vous obtenez deux fois le même résultat lors de la même manche, vous perdez tous les points de cette manche !

Heureusement, vos précieux jokers vous aideront, sinon comptez sur votre chance pour réaliser des doubles et activer des cartes aux effets très ... chouettes !

Il faudra être capable de s'arrêter à temps ou de faire des doubles pour s'en tirer !



**Contenu :** 2 dés spéciaux à 12 faces, 20 cartes (91x58mm), bloc de scores, la règle du jeu.

Référence : DKHAP  
Boîte : H14,8 x L10,8 x 3,2 cm  
Colis : par 6



3 421277 865210



8+

3-8

20min

## KOBAYAKAWA



Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : Ici Mécanisme principal



Jun Sasaki

Un jeu en apparence simplissime : chacun a une carte en main et la plus forte valeur l'emporte. Mais vous avez un tour de jeu pour changer certains éléments : la carte que vous avez en main, ou la Kobayakawa, au centre, qui sera ajoutée à la plus faible valeur, risquant de tout faire basculer ! Ne laissez rien paraître à vos adversaires, et tentez de voir clair dans leur jeu, car vous devez aussi miser des jetons points en espérant tout rafler pour remporter la victoire.

Alors, simplissime ou « Bluffissime » ?



Contenu : 28 cartes, 94 jetons, La règle du jeu

Référence : OIKOB  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 872911

7+

3-6

20min

# PICK'N PACKERS



Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal :



Kaoru Arishima  
Rie Takahashi, Rie Komatsuzaki

Voici venue l'ère des livraisons de cadeaux par drones ! Tant de sortes de paquets différents à empiler... Et vous pilotez le drone à deux et seulement avec 1 doigt chacun ! Il vous faudra vous coordonner pour arriver à bon port sans tout faire tomber. Soyez soit Pilote, soit Observateur au fil des différentes manches, et remportez des points en livrant les cadeaux le plus loin possible !



**Contenu :** 1 pion drone en bois, 2 plateformes en bois, 12 Cadeaux, 31 cartes, 42 jetons de score, La règle du jeu

Référence : OIPIC  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 873017



8+

3-5

30min

TRND

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, joueurs occasionnels.  
Mécanisme principal : Collection



Jun Sasaki  
Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki

Vendre rapidement tant que c'est possible ou miser sur une tendance future et vous y tenir, telle est la question ! Dans ce jeu de collection, vous tentez de marquer le plus de points possible en vous défaussant de toutes vos cartes d'un coup ! Mais vous ne pourrez le faire que lorsqu'elles seront toutes identiques. Vous devez donc choisir à chaque tour, ce que vous gardez et ce que vous jetez. Vos choix impacteront-ils vos adversaires ? Prenez garde à ne pas trop tarder, car vous ne marquerez aucun point si vous êtes la dernière personne encore en jeu ! Identifiez les tendances qui se profilent avec une bonne analyse de vos adversaires et un soupçon de chance, et gérez au mieux vos cartes pour gagner dans ce jeu simple, mais palpitant !



Contenu : 92 cartes, 45 jetons, La règle du jeu

Référence : OITRN  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6



3 421277 872812

7+

2-8

20min

# WRIGGLE ROULETTE



Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : Prise de risque, bluff



Bruno Faidutti, Jun Sasaki  
Jun Sasaki

C'est en plongeant les mains dans la boue sans rien voir que l'on attrape les anguilles. Mais dans ces eaux stagnantes nagent aussi des serpents moins sympathiques... Vous allez tous piocher sans regarder un certain nombre de pions dans le sac, et révéler votre pêche tous en même temps. Les anguilles noires sont des points de victoire potentiels. Mais les serpents rouges s'accumulent au centre de la table. S'il y en a trop, c'est une infestation ! Vous pouvez quitter la manche à tout moment pour valider vos anguilles. Tenterez-vous d'en attraper un peu, beaucoup, ou de vous arrêter tant qu'il est encore temps ?



**Contenu :** 68 pions en bois, 32 jetons de score, 1 sac en tissu, Le règle du jeu

Référence : OIWR1  
Boîte : H11 x L6.5 x 3.7 cm  
Colis : par 6





6+

2-6

10 min

# MÉOUTÉ

## T'es pas là, mais où t'es ?

Cœur de cible : Famille, ado-adulte

Mécanisme principal : réflexe Observation (association), rapidité, (attention au faux pas), compétitif

Thomas Weber  
Rolf (Arvi) Vogt

Un gorille sur la banquise ? Un pingouin dans le désert ? Les animaux sont perdus !  
Jouez vos cartes une à une au milieu. Dès qu'un animal et son habitat apparaissent : tapez vite sur les cartes pour les gagner !  
Mais gardez l'œil sur les cartes spéciales pour tenter de tout rafler !

**Jouez vos cartes une à une au milieu.**



**Un animal et son habitat  
apparaissent ?!**  
**Tapez vite sur les cartes  
pour les gagner !**

**Mais gardez l'œil sur  
les cartes spéciales  
pour tenter de tout rafler !**



**Contenu :** 108 cartes (56x88mm), la règle du jeu.

Référence : DRBME0  
Boîte : H16 x L11,5 x 3,5 cm  
Colis : par 6



8+

2-4

15 min

## POTIO



Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Combinaison, timing, interaction



Cédric Le Guern

Dans Potio, chaque joueur prépare ses potions sous les yeux de tous. Les cartes sont posées sur la table : vous surveillez le jeu de vos adversaires... et ils surveillent le vôtre.

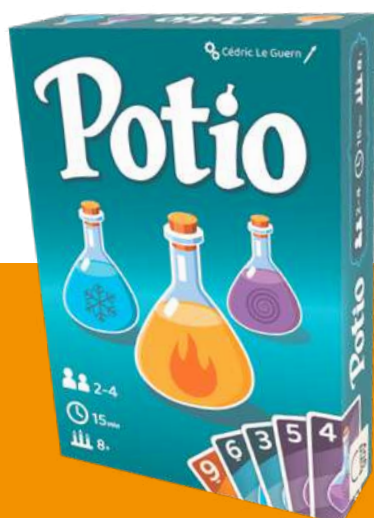
Lors de votre tour de jeu, vous choisissez une carte parmi trois puis vous avez la possibilité de concocter une potion : faire trois fois le même chiffre en combinant des cartes de la même couleur.

Faites les bons choix, sans offrir d'opportunité à vos adversaires qui peuvent bouleverser tous vos plans avec les effets des potions : geler, brûler ou voler des cartes !

Allez-vous jouer immédiatement une petite potion ou prendre le risque d'attendre pour gagner plus de points ? Cherchez-vous la rapidité ou tentez-vous le combo audacieux pour déclencher un effet ?

Lorsque les cartes de la pioche sont épuisées, le vainqueur est celui qui a le plus de points.

Rapide et accessible, Potio propose des parties dynamiques où observation, choix et interaction sont au cœur du jeu.



**Contenu :** 60 cartes (88x63mm), 4 aides de jeu (88x63mm), la règle du jeu.

Référence : BGPOT  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.2 cm  
Colis : par 6





8+

2-4

30min

# LA PART DU LION



Cœur de cible : Famille, tout public, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : File d'attente, programmation



Tore Naess

Christopher Matt

Le vieux roi est à l'agonie, et sa fortune colossale attire les convoitises. Autour de lui, sept héritiers se déchirent... Cherchez à rallier leur loyauté à votre avantage, manipulez le rang de succession, ou encore falsifiez le testament et taillez-vous la part du lion !

À chaque tour, piochez deux cartes : conservez-en une pour son effet d'influence, et utilisez l'autre pour manigancer (agir immédiatement) ou comploter (placer une carte dans le testament pour le falsifier) jusqu'à épuisement de la pioche.



**Contenu :** 64 cartes format 63x88, 1 tuile testament, 4 jetons courtisans + 1 jeton premier joueur, 50 pièces, la règle du jeu.

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



3 770034 870074

8+

2-6

20min

# 5 OU MOINS



Cœur de cible : Tout public, famille, ados, adultes, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : Gestion de main, rapidité, optimisation, mémoire



Sarah et Guerric

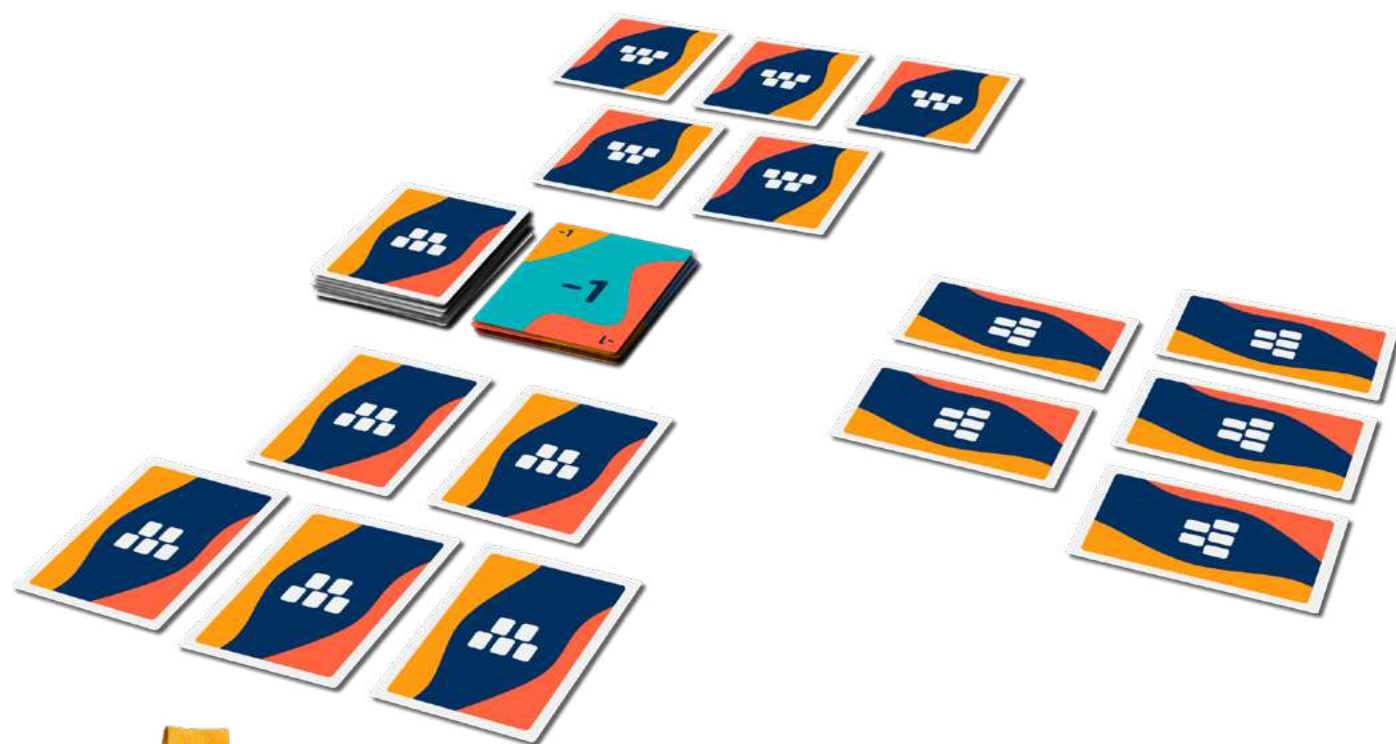
Sarah et Guerric

Le suspense monte, qui atteindra 5 ou moins en premier ?

Découvrez le 5 ou Moins, un jeu de cartes super fun pour des parties de 20 minutes où stratégie, mémoire et rapidité vous mèneront à la victoire. Accessible dès 8 ans, le 5 ou Moins se joue aussi bien à deux qu'à plusieurs, jusqu'à 6 joueurs.

À vous de jouer : Le jeu 5 ou Moins se joue en plusieurs manches. Vous commencez la manche avec 5 cartes devant vous.

À chaque manche, débarrassez-vous de vos cartes ou remplacez-les par de plus petites pour atteindre un score total de 5 points ou moins avec les cartes qu'il vous reste. C'est le joueur qui a annoncé « 5 ou moins » et qui a le plus petit score qui gagne la manche. La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 100 points.



**Contenu :** 68 cartes numérotées de -1 à 14 (dont 17 cartes pouvoir), 6 cartes rappel, 4 cartes de remplacement (88 x 58), la règle du jeu.

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





8+

2-8

20min

# NUT RUSH !

NOUVEAU

Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : Jeu de lettres



Paul Henri Argiot  
Gorobei

Nutrush, c'est quoi ?

UN P'TIT BAC SOUS PRESSION : un twist ultra dynamique du célèbre jeu où tout le monde joue en même temps ? plus fun, plus vitaminé, plus convivial.

UN GAMEPLAY UNIQUE ET ADDICTIF : la réflexion et les réflexes : trouve un mot, tape sur la carte, marque les points. Simple et efficace !

UN PARTY GAME TRANSGÉNÉRATIONNEL : 30 secondes d'explication de règles et des heures de parties pour tous

Comment jouer ?

1. Sois le premier à trouver un mot correspondant au thème et démarrant par une des lettres posées devant toi
2. Pose ta main sur la pile correspondante. Le point est pour toi !
3. Dès qu'un joueur a posé ses 2 mains, on change de thème



Contenu : 240 cartes 75x75cm, 1 livret de règles.

Référence : OLNUT  
Boîte : H18.5 x L9.5 x P4 cm  
Colis : par 6



3 770022 054387

7+

3-6

10 min

# DIAMANGUE



Cœur de cible : Famille, tout public, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : Bluff, pose de cartes à effet



Romual Monteiro

Crocotame

Diamangue est un petit jeu de cartes dont le but est de récupérer la Diamangue avant que la pioche ne soit vide pour remporter la partie ! Jouez astucieusement vos cartes pour trouver qui possède la Diamangue et la dérober ! Attention aux cartes Pouvoir qui peuvent faire basculer la partie et méfiez-vous du combo Compote & Pot'Pommes qui peut rafler la victoire ! De la tension et du chaos à gogo ! PRÉPAREZ-VOUS À VOUS FENDRE LA POIRE !



**Contenu :** 40 cartes (63x88mm), 1 livret de règles.

Référence : PADIA  
Boîte : H10.2 x L7.5 x P3.7 cm  
Colis : par 6



3 770022 319066





# AKROPOLIS

## Architecte... Une carrière prometteuse !

Cœur de cible : famille, occasionnel et passionné

Mécanisme principal : placement de tuiles



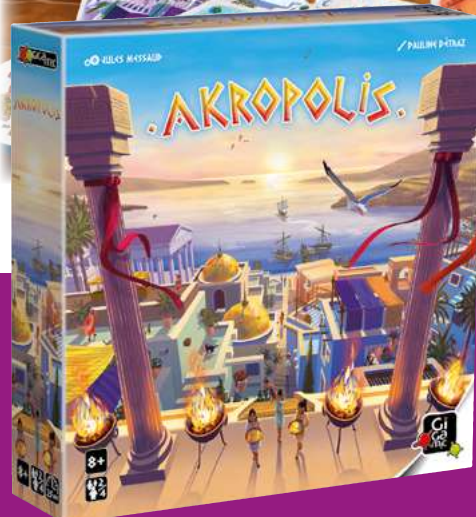
Jules Messaud  
Pauline Détraz



*Au cœur de la Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire.*

Les architectes les plus talentueux de la Grèce antique s'attèlent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes : autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et de se démarquer. Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer faire grimper le prestige de votre cité.

La pierre est le nerf de la guerre, alors ne la négligez pas. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières pour construire en hauteur et élever votre cité vers les cieux.



**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+

1-4

25 min



VIDEO

# AKROPOLIS ATHENA

## Extension

Cœur de cible : Famille, Tout public

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

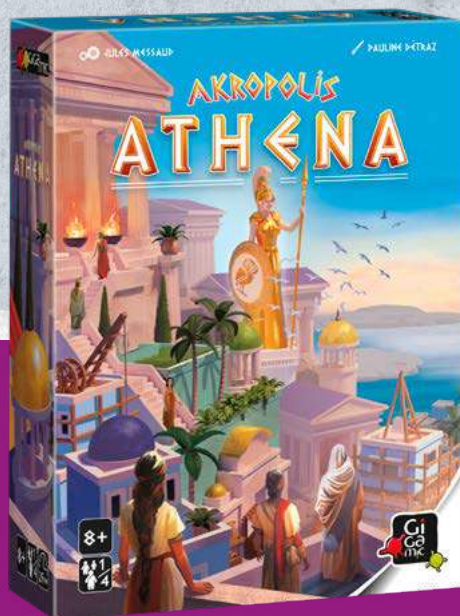
Jules Messaud  
Pauline Détraz

Dans l'antique Méditerranée, les cités naissantes doivent rivaliser d'ingéniosité architecturale afin de surpasser les voisins 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 Quatiers, 10 Doubles-Quartiers), 4 statues d'Athéna composées de 4 parties chacune, 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

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille, Tout public

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

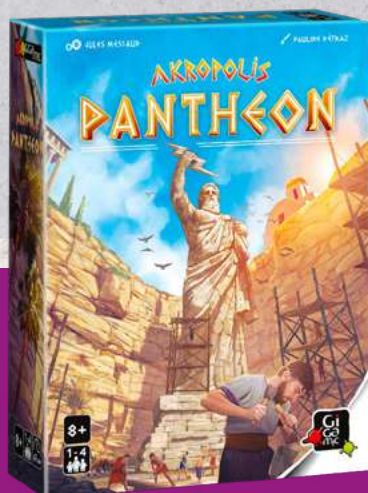
Jules Messaud  
Pauline Détraz

Finis 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



3 421276 340725



14+

2/5

30 min

# 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.



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



9 épisodes de 30 minutes pour une campagne haletante.



8 personnages hauts en couleurs prêts à en découdre.

**Contenu :** 1 présentation du jeu de rôle, 1 écran du maître du jeu, 1 livret de présentation de la Saison 1, 9 épisodes de 30 minutes environ, 34 cartes Épisode, 4 cartes Fiche de personnage, 8 cartes Personnage non-joueur, 10 cartes Indice, 8 cartes Historique, 23 cartes Blessure et État, 19 cartes Équipement, 41 jetons, 7 dés à 6, 8 et 12 faces, 1 feutre, 4 porte-noms, 1 plan, la règle du jeu.

Référence : GCRFO  
Boîte : H27 x L19 x 6,5 cm  
Colis : par 6



3 421271 860419



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 : GCRF02  
Boîte : H27 x L19 x P6,5 cm  
Colis : par 6



3 421271 896517





# CRITICAL SANCTUAIRE

## Devenez le maître du jeu

Cœur de cible : ado  
Mécanisme principal : JDR / Narration



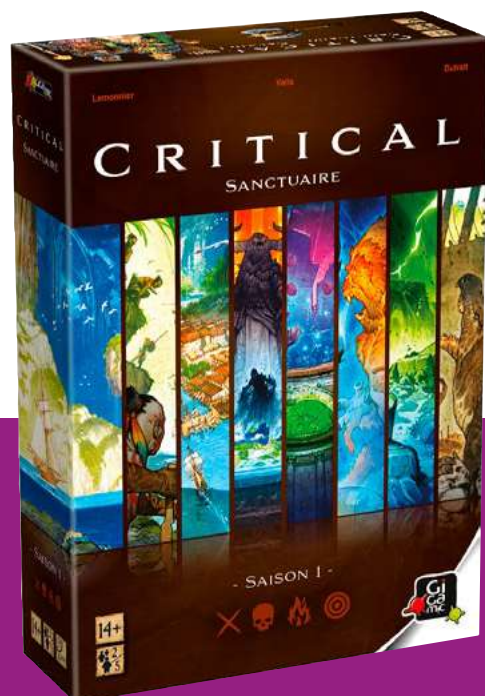
Yohan Lemonnier, Christophe Valla



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







# CRITICAL SANCTUAIRE - Saison 2

## Devenez le maître du jeu

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : initiation au jeu de rôle

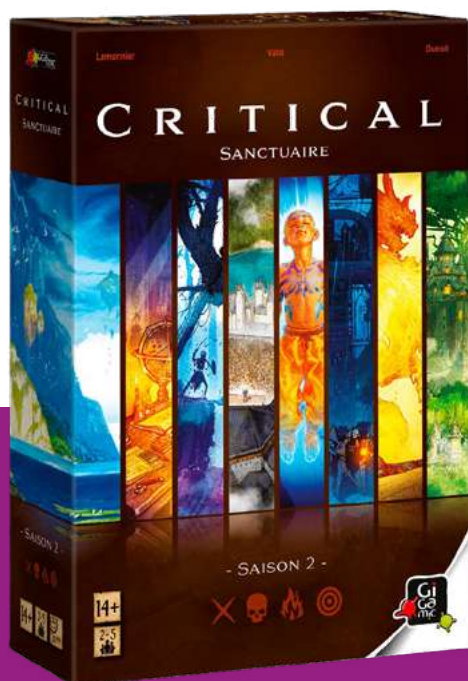


Yohan Lemonnier, Christophe Valla



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



7+

2-4

20min

## 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 :** La place du marché aux Tapis (plateau de jeu), 60 tapis en tissu (4 séries de 15), 21 pièces de 1 dirham, 21 pièces de 5 dirham, Asam le pion marchand, 1 dé en bois, la règle du jeu.

Référence : GMAR  
 Boîte : H26 x L26 x P6 cm  
 Colis : par 6



3 421276 321410





# CHAMP D'HONNEUR

## L'art du Stratège

Cœur de cible : joueur occasionnel ou passionné  
Mécanisme principal : contrôle de territoires, gestion de main, collection



Trevor Benjamin & David Thompson  
Brigette Indelicato

Glissez-vous dans la peau d'un commandant de champ de bataille à l'époque médiévale et tentez de prendre le contrôle des lieux les plus tactiques !

Pour réussir, vous devez gérer avec succès non seulement vos armées sur le champ de bataille, mais également celles qui attendent d'être déployées. Chaque tour, vous tirerez trois unités de votre sac. Puis vous les utiliserez à tour de rôle pour effectuer des actions. Chaque pièce représente une unité militaire et peut être utilisée pour plusieurs actions. Le jeu se termine lorsqu'un joueur, ou une équipe dans le cas d'une partie à quatre joueurs, a placé tous ses marqueurs de contrôle.



**Contenu :** 78 pièces, 16 cartes, 17 marqueurs,  
4 sacs, 1 plateau, la règle du jeu.

Référence : JCHA  
Boîte : H19.2 x L23 x P11.4 cm  
Colis : par 4



14+

2-4

45 min

# CHAMP D'HONNEUR TACTIQUES DE CHOC

NOUVEAU

Cœur de cible : Expert

Mécanisme principal : deck building, bag building, majorité, gestion de main



Trevor Benjamin &amp; David Thompson

Brigette Indelicato

Un grondement lointain se fait entendre. Les chevaliers s'approchent, le fracas des sabots de leurs destriers se faisant de plus en plus oppressant. En face, les fantassins apeurés se préparent à recevoir le choc de la charge ou à fuir le combat... Cette nouvelle extension Tactiques de choc vous offre de nouvelles unités capables d'affecter le moral des troupes adverses. Redécouvrez également certaines unités du jeu de base adaptées pour l'occasion.



**Contenu :** 20 pièces Unité, 7 cartes Unité, La règle du jeu

Référence : JCHTA  
Boîte : H19.5 x L14.5 x 4.5 cm  
Colis : par 6



3 421272 474042



# SIÈGE

## Extension pour Champ d'Honneur



Trevor Benjamin & David Thompson  
Brigette Indelicato

Toutes les batailles ne se disputent pas en rase campagne. Lorsque les défenseurs se cachent derrière leurs hauts murs, il ne vous reste qu'une option : le siège. Au Moyen-Âge, à mesure que les châteaux se développaient, de nouvelles armes virent le jour pour escalader, renverser ou saper leurs murs d'enceinte. Dans Champ d'honneur : Siège, c'est à vous qu'il appartient d'enlever les places fortes ennemies, à l'aide de vos tours de siège et de vos trébuchets. Utilisez vos sapeurs pour construire vos défenses et renverser celles de l'ennemi ! Le champ de bataille vous attend. Vos engins de siège feront-ils la différence ? Parviendrez-vous à vaincre votre adversaire dans cet affrontement aussi tactique que stratégique ?



**Contenu :** 19 pièces Unité, 4 cartes Unité, 7 pièces Fortification, 6 cartes Plan des Fortifications, la règle du jeu.

Référence : JCHSI  
Boîte : H19.3 x L14.3 x P4.5 cm  
Colis : par 6



3 421272 132331

# NOBLESSE

## Extension pour Champ d'Honneur



Trevor Benjamin & David Thompson  
Brigette Indelicato

La chevalerie a joué un rôle important dans l'art de la guerre au Moyen-Âge. Prouvez que vous êtes digne de votre rang avec l'extension Noblesse pour Champ d'honneur ! à l'époque médiévale, de nombreuses charges d'état incombait 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 pièce Unité,  
2 marqueurs Poison, 2 jetons Leurre,  
règle du jeu.

Référence : JCHFE  
Boîte : H19.5 x L14.5 x P5 cm  
Colis : par 6



3 421272 493012



10+



# RATAPOLIS

## Ne pensez pas qu'au gruyère

Cœur de cible : joueur régulier  
Mécanisme principal : majorité



Julien Griffon  
Olivier Derouetteau



*Voilà plusieurs semaines que vous vivez heureux dans ce voisinage... depuis que vous êtes né en fait. Pour les rongeurs, la vie auprès des humains est douce : on se cache en journée, on furète la nuit et c'est la sécurité pratiquement assurée. D'autres familles aussi vivent ici, et la cohabitation n'est pas toujours facile. Qui n'a jamais perdu un morceau d'oreille ou de queue dans une lutte territoriale ?*

Malheureusement, les choses changeront bientôt. Vous le ressentez. Ceux de votre espèce sont trop nombreux, et vous êtes tous menacés par la présence des Hommes et de leurs terribles chats.

- Prenez connaissance des indices laissés par les dératiseurs quant aux lieux où ils libéreront leurs vils matous.
- Planifiez deux actions : déplacement ou élimination d'un adversaire.
- Résolez en même temps que vos adversaires votre première action, puis votre seconde. Le contrôle de certains lieux peut vous apporter des avantages tactiques.

Faites les bons choix !



**Contenu :** 20 tuiles Bâtiment, 20 cartes Menace, 10 tuiles Pouvoir de bâtiment, 5 x 20 meeples (5 couleurs distinctes), 1 bloc de feuille Programmation, 5 paravents, 8 jetons Gruyère, 1 plateau de jeu, la règle du jeu.

Référence : BRRAT  
Boîte : H29.5 x L29.5 x P7 cm  
Colis : par 6



10+

2/4

60 min



# OLTRÉE

## L'aventure vous appelle...

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné

Mécanisme principal : coopératif, narratif

TOP  
PICK



Antoine Bauza & John Grümpf  
Vincent Dutrait

Jadis, l'Empire livra une guerre sans merci contre le Roi-Sorcier, grand prêtre du Père des-Monstres. L'Empire l'emporta au prix de son unité et finalement de son existence même. À la paix impériale succédèrent des âges bien sombres, des domaines morcelés, des querelles sans fin, des cultes maléfiques, des ruines et du chagrin. Cependant, il est une tradition impériale qui n'a pas disparu. Depuis ses fortins et ses bastions, le Corps des Patrouilleurs continue inlassablement sa mission ancienne : protéger les habitants de l'ancien empire, explorer les zones sauvages, établir des liens entre les communautés, combattre les monstres, retrouver les anciens trésors de l'Empereur pour que renaisse un jour l'espoir.

À votre tour, devenez l'un de ces courageux Patrouilleurs ! Oltrée !

Chaque scénario offre un cadre riche et unique, avec son ambiance, son intrigue, ses alliés et ses obstacles ! Les joueurs sont confrontés en permanence à de nombreux choix : collecter des ressources, renforcer son fortin, tenter de compléter l'ordre de mission, aller au devant communautés et des péripéties dans les zones environnantes... Pendant ce temps, les pages de la Chronique se tournent progressivement, dévoilant pour les héros de nouveaux défis et de nouvelles aventures !



**Contenu :** 2 plateaux, 6 tuiles Bâtiment, 210 cartes, 9 fiches Ordre de mission, 8 fiches Patrouilleur, 77 jetons en bois, 8 figurines Patrouilleur, 7 dés, la règle du jeu.

Référence : STOLT  
Boîte : H29.5 x L29.5 x 9.8cm  
Colis : par 4



3 616450 005181





# 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 surnois avec un grand potentiel tactique. Un Coupe-Jarret bien utilisé vous permettra d'éliminer plusieurs personnages adverses, le Félon sapera l'influence de vos rivaux et la Corruption vous permet de prendre le contrôle d'un personnage adverse !

*Oriflamme-Embrasement* peut donc se jouer seul, ou bien en complément du premier opus, pour encore plus de stratégie, de bluff et de trahisons !



**Contenu :** 55 cartes Influence, 70 jetons d'Influence, 5 jetons Corruption, 1 tuile Premier joueur, 1 tuile Sens de résolution, la règle du jeu.

Référence : STOR12  
Boîte : H13 x L17.9 x 4cm  
Colis : par 6



3 616450 005228





# ORIFLAMME-ALLIANCE

## Une accalmie des plus temporaires...

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



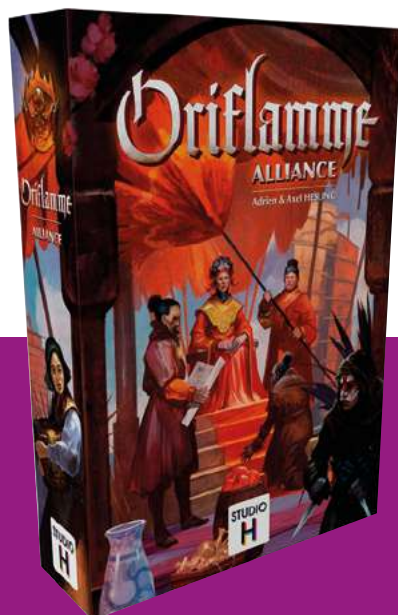
Adrien & Axel Hesling  
Tomasz Jedruszek



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 octroiera une faveur à un rival. Le Diplomate invitera tout le monde à coopérer. L'Insurrection éliminera les deux cartes adjacentes à condition de défausser un point accumulé dessus !



**Contenu :** 55 cartes, 64 jetons Point d'influence, 1 tuile Premier joueur, 1 tuile Sens de résolution, 5 jetons Condamnation, 1 fiche Combinaison, la règle du jeu.

Référence : STOR13  
Boîte : H12.6 x L17.9 x 4.1cm  
Colis : par 6



3 616450 015500



# NORTHGARD : UNCHARTED LANDS

Un continent inexploré à conquérir !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné  
Mécanisme principal : conquête, exploration, deck-building

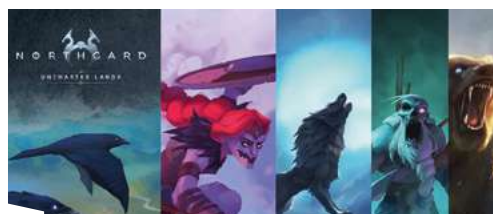


Adrian Dinu  
Grosnez

Les légendes parlent d'une terre au-delà des mers, généreuse et mûre pour la conquête. Avides de renommée, les chefs de guerre ont envoyé leurs plus braves guerriers à la découverte de ces rivages lointains...

Quel clan parviendra à s'emparer des terres de Northgard ?

Basé sur l'univers du jeu vidéo du même nom, *Northgard: Uncharted Lands* est un jeu d'exploration, d'exploitation, d'expansion et d'extermination dans un univers nordique. Le jeu se concentre sur des règles épurées, pour une expérience intense et immersive à la frontière du 4x et du deck-building ! À chaque tour, 2 à 5 joueurs à la tête de leur clan viking vont alterner leurs actions grâce à leurs cartes, adaptant leurs stratégies aux mouvements de leurs adversaires et à l'expansion du plateau. Les possibilités renvoient à l'essence du 4x : explorez de nouvelles tuiles pour en révéler les richesses et... dangers, envoyez ses guerriers occuper de vastes territoires, récoltez des ressources pour soutenir son expansion et améliorer son deck, affrontez ses rivaux lors d'héroïques batailles pour la gloire de son clan !



**Contenu :** 56 tuiles Bâtiment, 88 cartes Actions et Clan, 79 figurines Clan et Créatures, 60 jetons Gloire, 2 dés, 60 ressources en bois, 35 tuiles, 2 marqueurs, la règle du jeu.

Référence : STNOR  
Boîte : H29.5 x L29.5 x 9 cm  
Colis : par 6



3 616450 005457





# SUSPECTS

Claire Harper de retour !

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



Guillaume Montiage & 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



3 616450 005334



10+

1/6

60 min



# SUSPECTS

## Adèle et Neuville, reporters detectives

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête

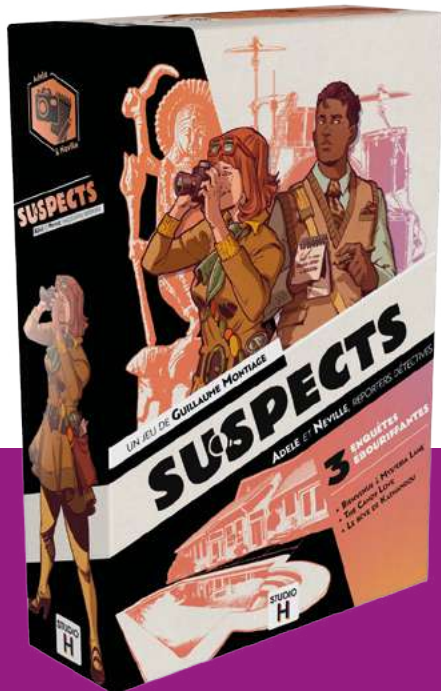


Guillaume Montagne, Paul Halter, Sébastien Duverger-Nedellec & Fabien Clave



Théo Legouis, Looky, Siamh & Albertine Ralenti

Adèle, photographe intrépide, et Neville, journaliste intellectuel, mènent l'enquête au cœur des années 60. Rien n'échappe à ce couple de reporters aussi courageux que perspicaces !



**Contenu :** 160 grandes cartes Pistes, 3 fiches Introduction, 7 plans et documents, 3 enveloppes solution, la règle de jeu.

Référence : STSUS3  
Boîte : H18.9 x L27.3 x 6.5cm  
Colis : par 6



3 616450 015357

10+

1-6

90min



# SUSPECTS POCKET

## Hors-jeu à Liverpool

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiage & 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 : STSUSPHO  
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 Montiage  
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



VIDEO

# SUSPECTS POCKET

## L'opération Ravel

Cœur de cible : ados/adultes, joueurs passionnés

Mécanisme principal : narratif, déduction, enquête



Guillaume Montiage  
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



3 616450 013957





# VARUNA

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

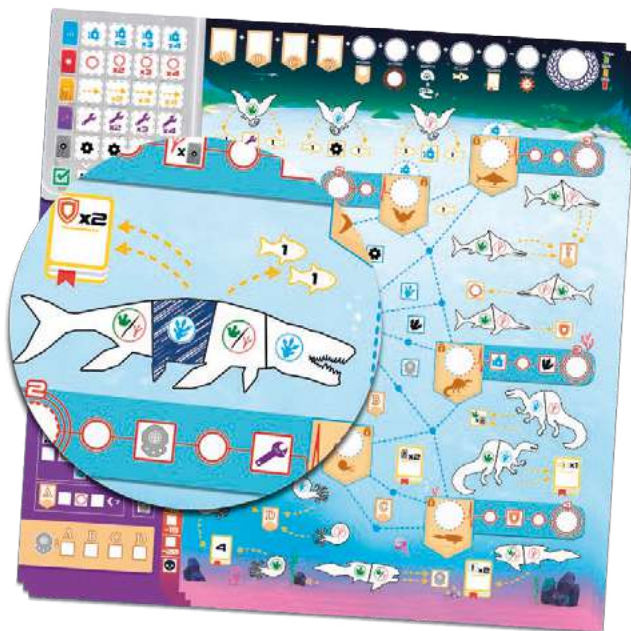
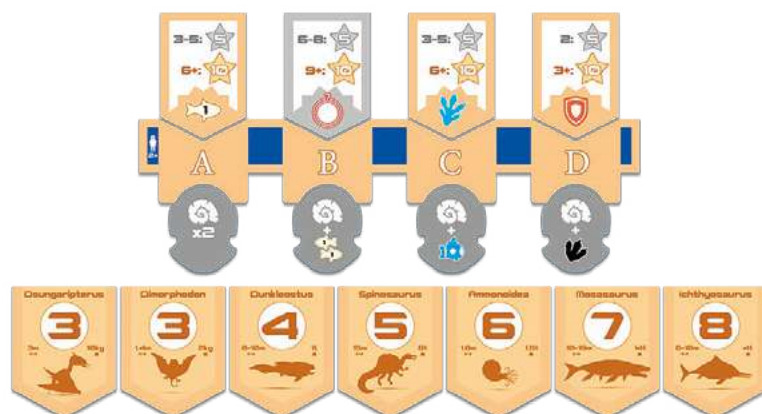
Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

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



7 141041 901512

16+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH3  
6

45 min



# GREENVILLE 1989

## Bienvenue à Greenville

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés.  
Mécanisme principal : déduction, association d'images, coopération



Florian Fay  
David Sitbon

Incarnez un adolescent d'une petite ville américaine à la fin des années 1980. Comme souvent, vous et vos amis passez du temps ensemble et organisez des sorties, mais ce soir un phénomène étrange se produit et vous êtes tous projetés dans un Greenville alternatif vidé de ses habitants et à l'ambiance bien plus inquiétante que celle du Greenville que vous connaissez...

Vous pouvez communiquer par la pensée avec vos amis et allez tenter de vous retrouver à un point de rendez-vous pour affronter l'horreur ensemble.



**Contenu :** 1 plateau, 84 cartes, 6 plateaux joueurs, jetons Personnage et Objet, la règle du jeu.

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



7 111609 952751





# GOSU X



Cœur de cible : joueurs passionnés  
Mécanisme principal : jeu d'affrontement, combinaison



Studio SWAF  
David Sitbon

La Lune Rouge approche, annonciatrice de la prochaine Grande Bataille. Les 8 Immortels de Jalaanx, des demi-dieux en conflit éternel, se préparent à nouer des alliances pour remporter la bataille épique ! Si une victoire militaire est toujours honorable, d'autres manœuvres peuvent vous amener la victoire. Gosu X est un jeu de cartes et de combinaisons où les joueurs construisent leur armée à l'aide des cartes de leur deck. Ce deck est formé de 3 clans choisis en début de partie via une phase de draft. Et les 2 clans non choisis modifient les règles du jeu ! Une partie se déroule en 3 manches maximum.



**Contenu :** 1 plateau central, 120 cartes, 8 jetons Activation, 6 jetons divers, 8 tuiles Immortel, la règle du jeu.

Référence : SWGOS  
Boîte : H22 x L22 x 6cm  
Colis : par 6



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 places, 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



3 616450 010130



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



3 616450 009875





# 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 Sauperamariane, Sabrina Tobal

Découvrez le premier jeu de rôle intégralement prêt à jouer en une heure. Que vous soyez un débutant ou un rôliste confirmé, *D-Start* permet aux joueurs de se lancer dans une aventure haletante à l'ouverture de la boîte ! Les 10 scénarios proposés permettent de se plonger dans des univers variés parmi les plus renommés de la pop culture.

Avec une prise en main instantanée et des parties rapides, *D-Start* est un jeu inimitable qui constitue la parfaite introduction aux mécaniques du jeu de rôle, tout en proposant de prolonger l'expérience en créant vos propres personnages et aventures !



**Contenu :** 1 livret de règles, 1 paravent, 10 livrets d'aventures dans des univers différents, 45 dés spéciaux à six faces, 50 fiches de personnages recto-verso, 10 fiches de santé à découper.

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



10+

2  
6

60 min



# D-START EXPERT

## L'aventure vous tend les bras !

Cœur de cible : joueur passionné, expert

Ambiance : science-fiction / space-opéra



Fabien Fernandez

Estelle Panel, Jean-Marie Noël,

Radja Sauperamaniane, Sabrina Tobal

D-Start Expert est construit sur le même modèle de règles que D-Start, cependant il propose désormais aux joueurs non pas des scénarios individuels mais quatre campagnes de plusieurs scénarios, entre lesquels les joueurs peuvent faire progresser leurs personnages et apprendre de nouvelles capacités.

Une de ces campagnes est la continuation du scénario «l'école des mages» de D-Start, les trois autres campagnes sont des histoires inédites ; l'une met en scène un univers de western, une autre une histoire de vampires, et la dernière une histoire médiévale à la robin des bois.



**Contenu :** Livret de règle, 4 livrets de campagne, 1 set de dés, 50 fiches de personnages, plans imprimés à part.

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



9 791097 434557





# 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

## Le fer & le sang



Livre de 176 pages, couverture rigide,  
intérieur en couleur,

Référence : OPMAFS

Boite : H30 x L21.6 x P1.7 cm

Colis : par 14



9 782916 323282

## La belle & la bête



Livre de 176 pages, couverture rigide,  
intérieur en couleur,

Référence : OPMABB

Boite : H30 x L21.6 x P1.7 cm

Colis : par 14



9 782916 323299

## pirates de l'espace



Livre de 208 pages, couverture rigide,  
intérieur en couleur.

Référence : OPMAP

Boite : H30 x L21.6 x P1.8 cm

Colis : par 12



9 782916 323305

## Les trésors du dernier millénaire



Livre de 240 pages, couverture rigide,  
intérieur en couleur.

Référence : OPMAT

Boite : H30 x L21.6 x P2 cm

Colis : par 10



9 782916 323312





# METAL ADVENTURES MUTANT APOCALYPSE



Cœur de cible : adulte  
Ambiance : space-opera



Auteur : Arnaud Cuidet  
Illustrateurs : Dimitri Bielak, Sabrina Tobal, Ervin,  
Jérôme Oyhenart, Camille Durand-Kriegel

*Voilà un mois que la terreur s'est emparée des nations stellaires.  
Monde après monde, leurs citoyens succombent à une contamination  
d'origine inconnue qui les transforme physiquement et mentalement  
en une nouvelle espèce de mutants agressifs... et toutes leurs forces  
armées mobilisées ne parviennent pas à enrayer l'infestation.  
Dans cette galaxie tétanisée par la peur et la paranoïa,  
un jeune mutant nommé Yuri invoque l'aide d'une bande  
de valeureux pirates. Le reste dépendra d'eux !*



*Mutant Apocalypse* est une campagne pour le jeu de rôle *Metal Adventures*. Il nécessite la possession des livres du jeu de base.

Dans *Mutant Apocalypse*, vous trouverez :

- Les cinq aventures complètes de la campagne *Mutant Apocalypse*
- Deux aventures supplémentaires optionnelles s'inscrivant dans la campagne
- La description complète du système Tarnek et de ses factions



**Contenu :** 1 livre.

Référence : OPMAMA  
Boîte : H21 x L29.7 x 1.2 cm  
Colis : par 200



3 421272 376612



12+



1/6

30 min



# CAPTAINS' WAR

Hissez haut ! Souquez les artimuses !

NOUVEAU

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 !

## ROLL · WRITE · ATTACK

1

### ROLL

Le joueur actif lance les dés, en écarte 1, puis tout le monde choisit 2 résultats pour se développer.

2

### WRITE

Récupérez des ressources et des pièces d'or. Dépensez-les pour les attributs d'un capitaine ou une nouvelle embarcation. Et n'oubliez pas de recruter des pirates dans votre équipage !

3

### ATTACK

Le joueur actif peut déclencher un abordage ! Tremblez !

MODE DE JEU SOLO INCLUS



**Contenu :** 2 blocs de 50 feuilles, 6 dés en bois, 1 paquet de 20 cartes, 2 enveloppes scellées, 1 sac pour ranger les dés, la règle du jeu.

Référence : BRCAP  
Boîte : H22 x L28 x 4 cm  
Colis : par 6



3 770011 038305





# MAGNUM OPUS

## Le Grand Œuvre !

Cœur de cible : joueur régulier  
Mécanisme principal : draft, majorité



Lionel Borg  
Arnaud Demaegd

« Rejoignez la ville des alchimistes pour accomplir votre Grand Œuvre avec plus de brio que vos pairs ! »

*Sous le règne de Rodolphe II, Prague était une capitale des arts occultes. Des alchimistes et des personnalités de tous horizons s'y côtoyaient. Sur la place de l'horloge astronomique comme dans la célèbre ruelle d'or, les bonnes rencontres permettaient aux alchimistes d'acquérir leurs mystérieux composants lors d'habiles tractations. L'Empereur, grand amateur d'ésotérisme, intervenait en influençant les acteurs de ces brigues. Il faisait connaître ses volontés grâce à un messenger porteur d'un sceau énigmatique représentant un Ouroboros...*

Chaque joueur incarne un alchimiste venu à Prague pour réunir les Composants alchimiques nécessaires à la réalisation d'une ou deux formules destinées à son Magnum Opus.

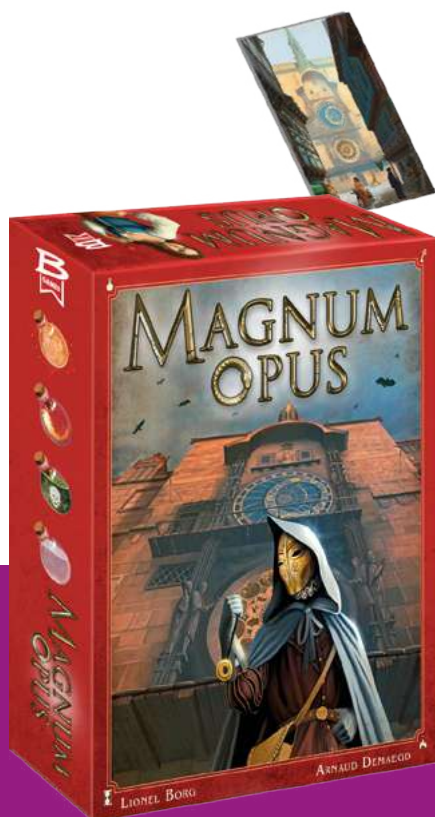
Chaque Composant acquis, chaque formule complétée et chaque paire de Composants en vue rapportent des points de prestige. Le joueur en ayant le plus au terme de la partie est déclaré vainqueur.

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



2. Achetez des composants alchimiques ou gênez le développement de vos concurrents.

3. Réunissez les composants nécessaires à votre Magnum Opus.



**Contenu :** 2 plateaux, 54 cartes Personnalité (6 paquets de 9 cartes Personnage), 10 Composants en vue, 10 cartes Grand Œuvre, 1 médaillon en métal Ouroboros, 30 jetons Monnaie, 30 jetons Composants alchimique, la règle du jeu française, la règle du jeu anglaise.

Référence : BRMAG  
Boîte : H27.5 x L21.3 x 6.7cm  
Colis : par 6



3 770011 038015



10+

2/5

20 min



# VAALBARA

## Un jeu accessible pour des parties courtes et intenses

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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



Olivier Capiere  
Félix DONADIO & Alexandre REYNAUD

Sous-continent de Vaalbara, ère néolithique. Votre tribu se lance à l'exploration de terres inconnues afin d'établir des villages sédentaires. Utilisez intelligemment les talents variés de vos membres pour optimiser votre développement, étendre votre territoire et imposer votre hégémonie !

Chaque joueur incarne un chef de clan et dispose du même jeu de 12 cartes représentant les membres de sa tribu. À chaque tour, les joueurs en choisissent un de leur main secrètement. Dans l'ordre d'initiative des Personnages révélés, les joueurs pourront activer leurs pouvoirs et s'emparer d'un Territoire parmi ceux disponibles. Chaque type de Territoire a sa propre manière de marquer des points (collection, paire, diversité, risque...). Les décisions seront difficiles entre jouer les meilleurs pouvoirs et les hautes initiatives au moment le plus opportun.

À l'issue de 9 tours de jeu, le joueur avec le plus de points remporte la partie et unifie les tribus du continent sous sa bannière !

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



2) **Exploitez judicieusement les talents** des membres de votre communauté !



3) **Anticipez le jeu de vos rivaux** pour unifier tous les clans sous votre bannière !



**Contenu :** 60 cartes Personnages, 51 cartes Territoire, 75 jetons points de victoire, la règle du jeu.

Référence : STVAA  
Boîte : H18 x L13 x 40 cm  
Colis : par 6



12+



# AURIGNAC

## Sapiens, Néandertal et Mère Nature...

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : asymétrique



Loïc Lamy  
Loïc Vaiarello

AURIGNAC est un jeu asymétrique, dans lequel vous dirigez un clan de Néandertaliens ou d'Homo-Sapiens.

Utilisez de stratégie et d'habileté pour survivre aux saisons et à l'âpreté de Mère Nature qui, de son côté, cherche à se débarrasser à tout prix de ces... futurs Humains !



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 5 plateaux individuels,  
30 cartes 44 x 68mm, 75 cartes 58 x 88mm,  
14 meeples, 85 cubes en bois, la règle du jeu.

Référence : OKAUR  
Boîte : H24 x L24 x 7 cm  
Colis : par 6



7 012733 001905





# 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



3 421274 278013

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 dépassez vos scores tout au long des parties de votre campagne...



3

...afin de déverrouiller de nouveaux éléments : ces nouveaux défis et paysages vous permettent de marquer encore plus de points ! Quel sera votre record ?



**Contenu :** 104 tuiles hexagonales, 33 jetons Objectif, 1 bloc de score, 1 bloc de Campagne, 5 boîtes au contenu secret à déverrouiller, la règle du jeu.

Référence : PDORF  
Boîte : H29,5 x L29,5 x P7 cm  
Colis : par 6



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



3 421277 301718

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



3 421277 325325





# SOUS-SCELLÉS

## C'est vous le détective !

Cœur de cible : ados/adultes  
Mécanisme principal : résolution d'enquête

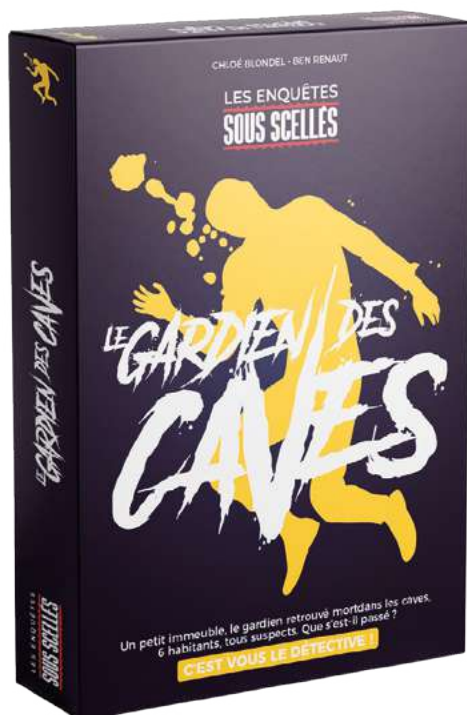


Ben Renault, Chloé Blondel



Ben Renault

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'échappée 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 ?



+ Simon Caruso

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



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



Référence : ENAME  
Boîte : H34.0 x L25.0 x 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



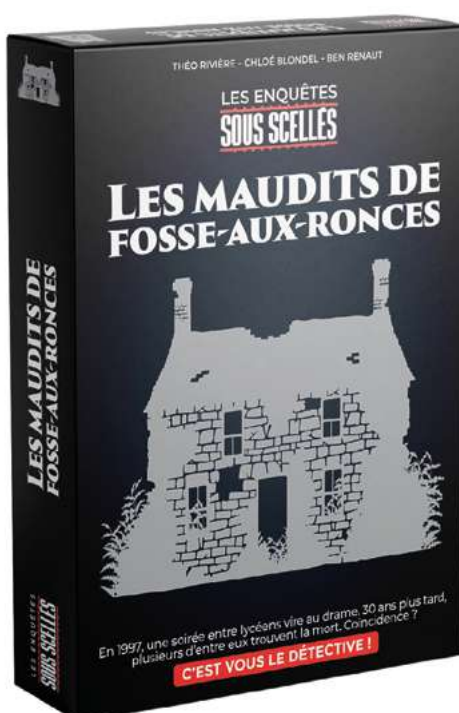
Ben Renaut

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 Frécharde dont Daniel, le fils cadet de 42 ans, est retrouvé mort dans la cave de la maison après un repas de famille mouvementé. Que s'est-il passé ce soir-là ?



+ Théo Rivière

En 1997, une soirée entre lycéens vire au drame. 30 ans plus tard, plusieurs d'entre eux trouvent la mort. Que s'est-il vraiment passé dans cette maison abandonnée ?



Une jeune fille fait une chute de 3 étages en pleine nuit. Accident ou homicide ? A vous d'enquêter sur ce qui a pu se passer derrière les murs de ce petit appartement. Pour cela, vous avez à disposition un dossier d'enquête complet : rapport de police, autopsie, photos de la scène de crime, témoignages des amis et des voisins, contenu du sac à main, etc. A vous de mener l'enquête !

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



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



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



Contenu : Documents d'enquête.



10+

2/5

25 min

# VAMPIRE VILLAGE

Cœur de cible : ados, adultes  
Mécanisme principal : draft, placement de tuiles



Maxime Rambourg  
Jérôme Lereculey & Guillaume Tavernier

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



3 616450 005150

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



3 701273 300237



10+

# LOOOT

Cœur de cible : Famille +

Mécanisme principal : Pose de viking et gain de ressources

Charles Chevallier & Laurent Escoffier  
Naïade

SOMMAIRE

2  
435  
MIN

CGV

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 : GL00  
Boîte : H26 x L26 x 6 cm  
Colis : par 6



3 421271 397113





# POINT CITY

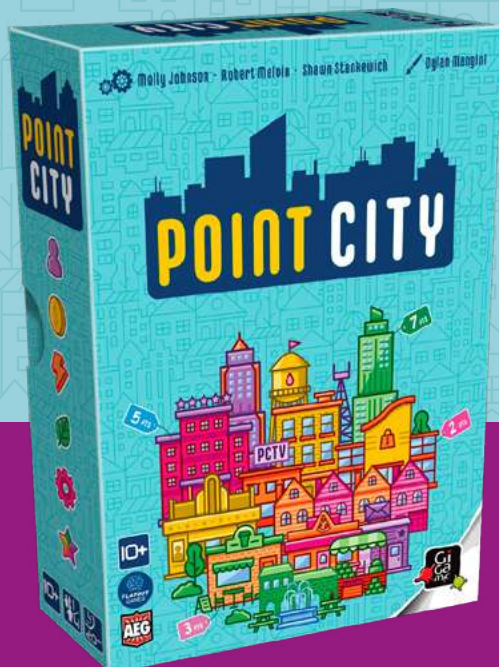
Cœur de cible : Ado/adultes

Mécanisme principal : Combos, création de moteur, collection



Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich  
Dylan Mangini

Par les auteurs de Salade 2 points, Point city est un jeu d'acquisition de ressources et de combos accessible à tous! À chaque nouveau tour, choisissez 2 cartes qui peuvent être soit des ressources, soit des bâtiments. Gérez-les au mieux et utilisez les effets procurés par vos bâtiments pour créer votre ville et obtenir un maximum de points en fin de partie!



**Contenu :** 160 cartes recto ressource/verso bâtiment, 4 cartes Ingénieur de départ, 1 carte de référence, 22 jetons Municipaux, 2 jetons Marché, la règle du jeu.

Référence : JPO1  
Boîte : H19,5 x L14,5 x 4,7 cm  
Colis : par 6



3 421272 889013



10+



40 min

# LE MATCH DU SIECLE

Cœur de cible : Ado, Adultes

Mécanisme principal : Réflexion, stratégie, anticipation.

Paolo Mori  
Atelier 198

LE MATCH DU SIECLE nous propulse au cœur de la guerre froide lors de la finale mondiale d'échec de 1972, entre Bobby Fischer et Boris Spassky. Tension permanente et choix cornéliens vous attendent dans ce duel au sommet : jouez les cartes de vos jeux asymétriques et prenez l'avantage lors des échanges ou renoncez-y pour déclencher de puissants effets. Remportez plus de parties que votre adversaire pour gagner le Match du siècle.

Jouez les cartes de vos **jeux asymétriques**...

et **prenez l'avantage** lors des échanges...

**OU** renoncez-y pour déclencher de **puissants effets**.



Remportez plus de parties que votre adversaire pour **gagner le Match du siècle**.



**Contenu** : 1 plateau, 34 cartes, 16 pions,  
2 rois, 1 dame, 2 marqueurs d'état,  
1 marqueur Avantage, la règle du jeu.

Référence : JDMA  
Boîte : H20 x L20x 4,5 cm  
Colis : par 6



3421272 291618

10+

3-4

20min

# AURUM

Et si vous aviez le pouvoir de tout changer en or ?

Cœur de cible : Ados, Adultes

Mécanisme principal : Jeu de plis, gestion de main, stratégie



Shreesh Bhat  
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** Rempportez des plis en jouant la carte de plus forte valeur...

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



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

**3** Rempportez 2 manches pour  
gagner la partie.



**Contenu :** 69 cartes, 3 pépites d'or,  
1 pion 1<sup>er</sup> Joueur, la règle du jeu.

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



3 421272 398812



10+

2-6

30min

# MIDDLES 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 bâtisseur d'églises ?

Peut-être préférerez-vous festoyer dans vos somptueux palais ?

Ou partirez-vous en guerre en recrutant dans vos casernes ?

Développez vos terres à votre image et devenez le Seigneur le plus prospère du royaume.



**Contenu :** 5 pions Seigneurs, 5 pions Éclaireurs, 84 tuiles Parcelle, 15 tuiles Événements, 5 plateaux Fief, 8 pions Parcelle, 8 pions Pièce Supplémentaire, jetons monnaie.

Référence : STMID  
Boîte : H18,9 x L27,3 x P6,5 cm  
Colis : par 6



3 616450 015210

10+

1-5

40min

# AVANT-GARDE

Cœur de cible : ados, adultes  
Mécanisme principal : deckbuilding



Mary Flanagan et Max Seidman  
Ishita Banerjee

Présentez la meilleure exposition d'Avant-Garde : faites appel à des Mécènes et à leur pouvoirs spécifiques pour optimiser votre deck de cartes et de gagner le plus de Prix pour remporter la victoire !



**Contenu :** 166 cartes, dans leurs boîtes déroulantes,  
2 jetons Joyau caché, 5 jetons Monnaie, 1 marqueur  
Premier Joueur, la règle du jeu.

Référence : JAVA  
Boîte : H14,5 x L10,8 x P6cm  
Colis : par 6



3 421277 300414



14+

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



3 616450 010215

14+

1-4

60-120min

# SHACKLETON BASE

## EXTENSION Below

Cœur de cible : Joueurs experts

Mécanisme principal : Placement d'ouvriers, sandbox &amp; modulaire



David Sitbon

Fabio Lopiano &amp; 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



3 616450 009554



# DRAGONS DES MERS

Cœur de cible : Famille +

Mécanisme principal : contrôle de zone, majorité, scoring multiples



Yaniv Kahana, Pini Shekhter et Simone Luciani  
Weberson Santiago

**Jouez astucieusement vos cartes de formes de dragons avant de les placer sur le plateau. Coulez les bateaux, récoltez les récompenses et occupez au mieux le plateau face à vos adversaires et devenez protecteur légendaire des royaumes marins.**



À votre tour, jouez une carte avec une forme spéciale.

2

Placez astucieusement votre dragon des mers sur le plateau...

3

... pour couler des bateaux pirates et obtenir des récompenses.



4



Terminez des missions et remportez des majorités dans les royaumes marins !



**Contenu :** Plateau de jeu en 5 éléments, 244 pions en bois, 119 jetons, 137 cartes, 1 carnet de score, la règle du jeu.

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



3421272 398119



14+

3-6

45 min

# ALIBIS

## Le jeu dont vous êtes les suspects !

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

Mécanisme principal : imagination et collaboration

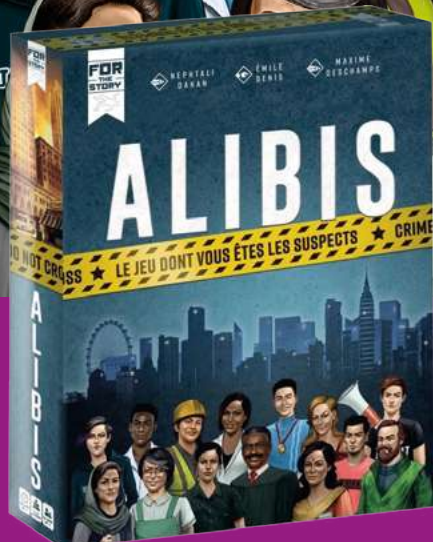


Nephtali Dahan & Maxime Deschamps  
Emile Denis

État de New York, U.S.A. Un crime a été commis. Qui a un alibi ?

Créez une scène de crime : 1 lieu, 1 victime et 1 mode opératoire. Jouez les interrogatoires des suspects, notez secrètement chaque suspect, puis inculpez l'un d'eux. Jouez les journalites judiciaires au cours du procès. Découvrez enfin l'identité du coupable.

Avez-vous fait condamner un innocent ? Libérer un coupable ? Ou rendu la Justice ?



**Contenu :** 6 Scènes de crime, 15 cartes Suspect, 8 cartes Causes du décès, 16 cartes Indices, 12 cartes Une de presse, 12 cartes Tendance du jury, 25 cartes Interrogatoire, 3 cartes Accusation/défense, 1 carte Sentence, 6x9 jetons Culpabilité, 10 feuilles Dossier, 50 feuilles À la une, 1 carte X, la règle du jeu.

Référence : REALI  
Boîte : H22 x L27.5 x P4 cm  
Colis : par 6



3 770002 129524



10+

2-5

30min

## MESOS

NOUVEAU

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



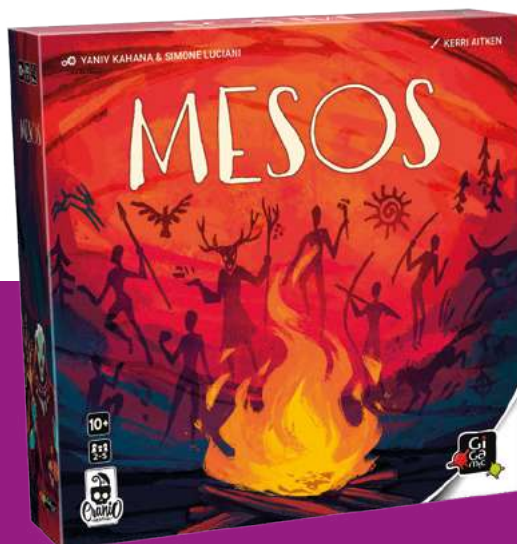
Yaniv Kahana, Simone Luciani  
Kerri Aitken

Il y a des milliers d'années, une nouvelle ère s'ouvrirait 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



3 421277 414715



10+

1-5

30 min

# 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<sup>er</sup> joueur, 1 carnet de score, 18 «cartes Automate», la règle du jeu.

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





10+

2

40min

# LES CITÉS RIVALES

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



Andres Steding  
Annika Heller

Au 16<sup>e</sup> siècle, dans le nord de l'Allemagne, le petit village de pêcheur 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 ?!



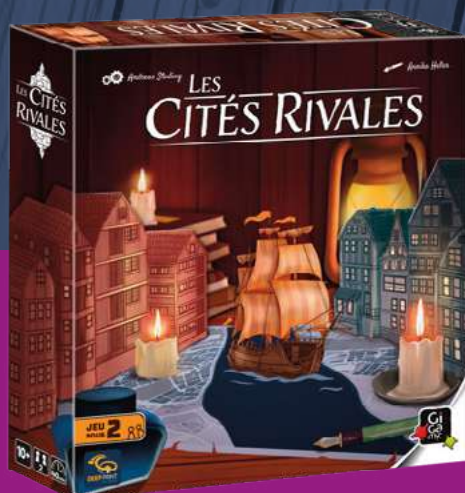
Parcourez le plateau  
et sélectionnez des actions.



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



3 701273 300251



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

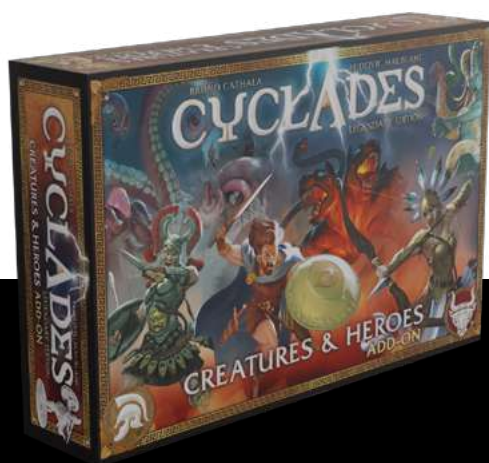


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc  
Miguel Coimbra

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





14+

2-6

90min

# CYCLADES

## Troupes & Flottes

NOUVEAU

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

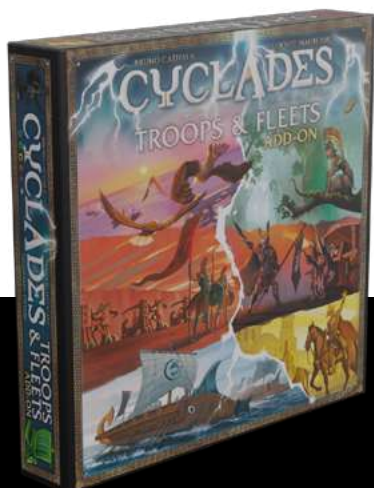


Bruno Cathala & Ludovic Maublanc  
Miguel Coimbra

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 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+

2-6

90min

# CYCLADES

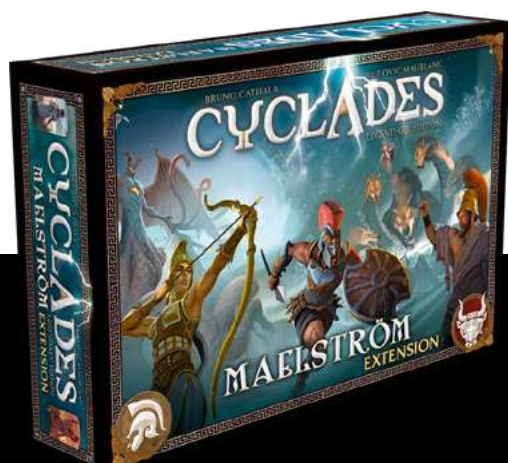
## Maëlstrom

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



Bruno Cathala & Ludovic Maublanc  
Miguel Coimbra

Affrontez les flots déchaînés des Cyclades ! Typhon, le père des monstres, et les Néréides, nymphes aux chants mortels, surgissent des profondeurs pour renverser les métropoles. Face à leur fureur, se lèvent des héros légendaires tels le fulgurant Achille et l'indomptable Héraclès. Dans vos conquêtes à travers îles et récifs, chaque vague peut vous porter... ou vous engloutir.



**Contenu :** 7 figurines cartonnées Créature, 13 cartes Créature (60x98mm), 7 figurines cartonnée Héros, 7 cartes Héros (60x98mm), 9 jetons Métropoles, règles du jeu

Référence : STCYMA  
Boîte : H14 x L10 x 3,5 cm  
Colis : par 6



3 616450 012875



14+

2-6

90min

# CYCLADES

## Maëlstrom DELUXE

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



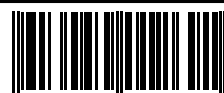
Bruno Cathala & Ludovic Maublanc  
Miguel Coimbra

Affrontez les flots déchaînés des Cyclades ! Typhon, le père des monstres, et les Néréides, nymphes aux chants mortels, surgissent des profondeurs pour renverser les métropoles. Face à leur fureur, se lèvent des héros légendaires tels le fulgurant Achille et l'indomptable Héraclès. Dans vos conquêtes à travers îles et récifs, chaque vague peut vous porter... ou vous engloutir.



**Contenu :** 7 figurines Créature , 13 cartes Créature (60x98mm) , 7 figurines Héros, 7 cartes Héros (60x98mm), 9 jetons métropole, règles du jeu.

Référence : STCYMAD  
Boîte : H21 x L32,5x 7 cm  
Colis : par 6



3 616450 012691



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.



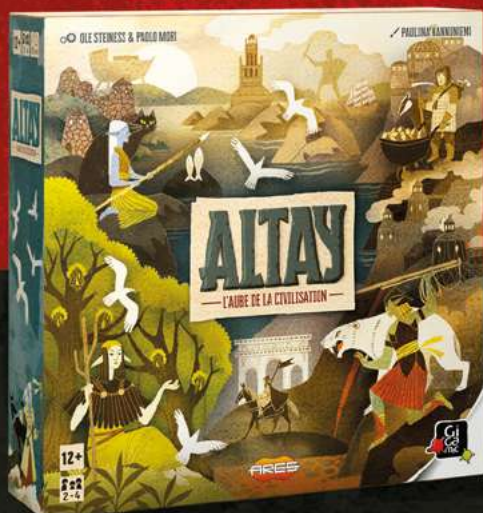
2

Étendez vos territoires en plaçant vos colonies, parfois en affrontant vos adversaires.



3

Développez vos technologies pour optimiser votre jeu et ainsi remporter la victoire !



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

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



3 421277 423113



10+

2

10 min

# LEADERS



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



Hugo Frenoy  
Naïade

«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 manœuvrez 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+

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 : JZGWY  
Boîte : H25 x L21 x 6 cm  
Colis : par 6





10+

2-4

35 min

# MISFIT HEROES

NOUVEAU

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



3 421277 325110

14+

1-5

2-3h

# Nymphéas Noirs

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

60min

# 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 élaboriez 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



3 616450 010291

8+

2-4

20min

## TULIKKO

Cœur de cible : tout public, famille

Mécanisme principal : pose de tuiles, optimisation d'objectifs



Jérôme Soleil & Nicolas Melet  
Maud Chalmel

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 !

Tulikko 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



10+

1-4

20min

# SPACE LAB

Éligible au  
Tourniquet  
Bois  
Format 2

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. A 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+

1-2

20-240min

# MICRO HERO: Hercule

NOUVEAU

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



3 421278 341317



## REPORTER

NOUVEAU

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

**1 Investiguez :**  
choisissez une action

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

**3 Attention ! Chaque action**  
vous coûte du temps

Premier  
Scénario



Second  
Scénario

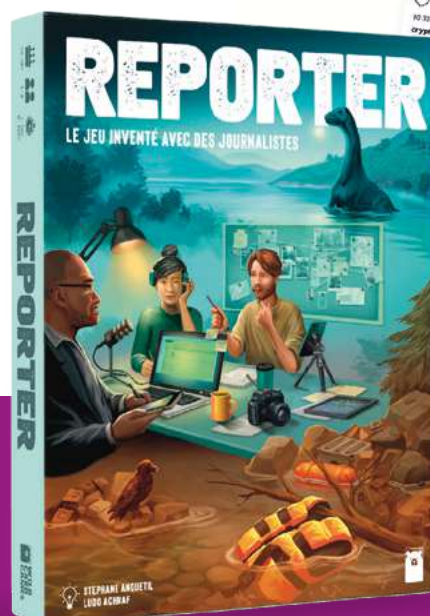
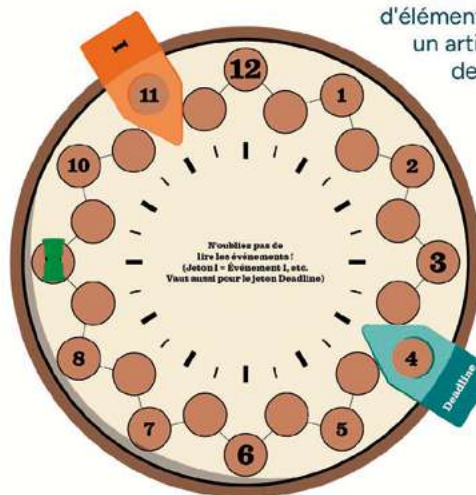


Vérifier  
si c'est un  
photomontage ?

Écrire à  
l'auteur ?

Sourcer  
l'image ?

Disposerez-vous de  
suffisamment  
d'éléments pour rédiger  
un article avant la  
deadline ?



**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

NOUVEAU

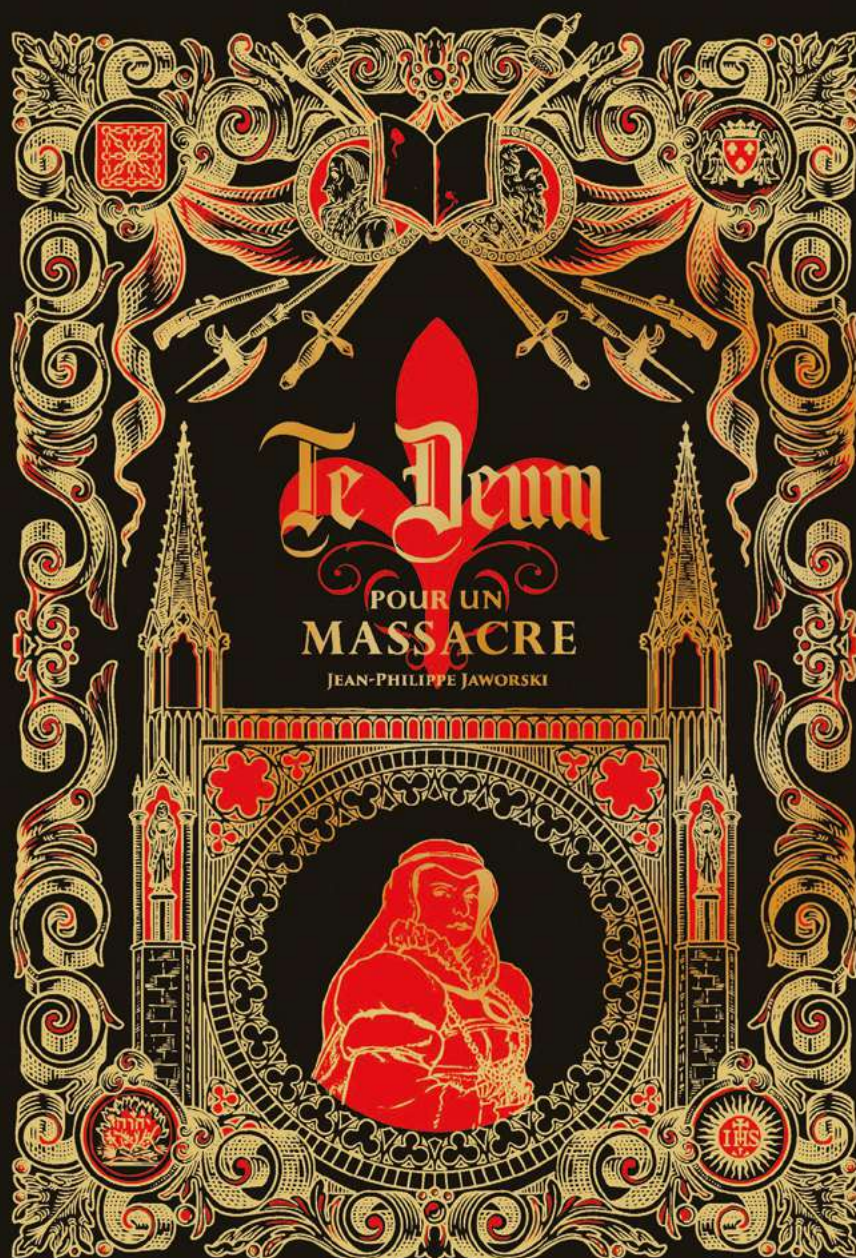
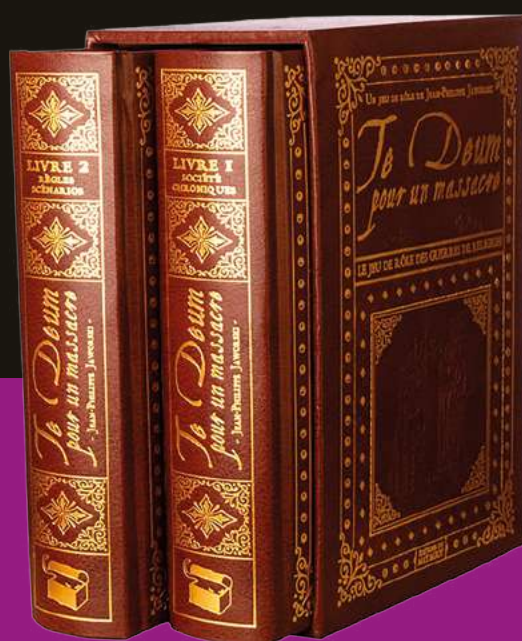
Cœur de cible : Fans de JDR, fans d'histoire de France et d'ambiance médiévale  
Mécanisme principal : JDR



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

**Te Deum - Pour un massacre** plonge le joueur dans le contexte de la France des guerres de religion, à la fin du XVI<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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

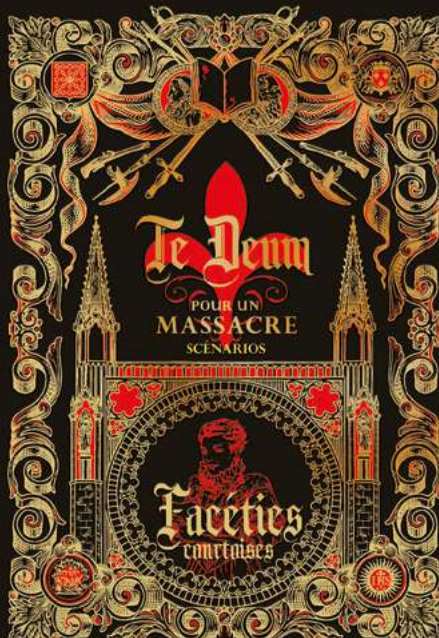


Jean-Philippe Jaworski  
Ivan Gil, Mathilde Marlot, Stefano Carloni, Claudio Montalbano

**Ancienne récréation** est un recueil de l'ensemble des scénarios de **Te Deum - Pour un massacre** déjà édités, bénéficiants 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



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



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



**Contenu : Jeu de rôle historique.**



**Contenu : Jeu de rôle historique.**

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





14+

2

30min



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



3 616450 009868



**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 stratèges 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



3 616450 009011

# 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



3 616450 009264



## 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



# 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



3 616450 007833



14+

5-7

120min

# MY MURDER MYSTERY

## MONNAIE DE SINGE

NOUVEAU

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. Incarne 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

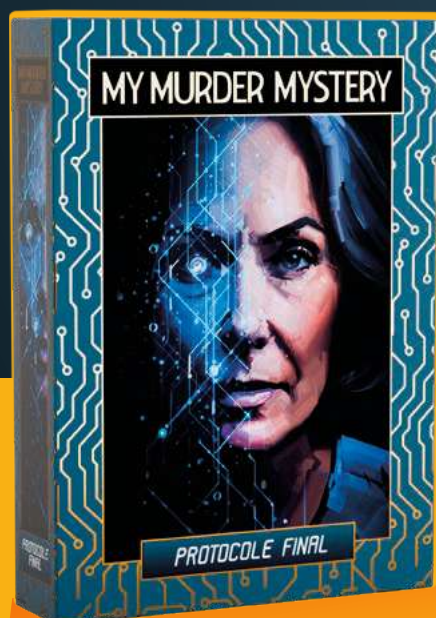
Mécanisme principal : Rôles cachés, discussions, enquête.



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. Incarne 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 95x120mm, 15 jetons, la règle du jeu.

Référence : HMPPR  
Boîte : H18 x L13 x 3,5 cm  
Colis : par 6



3 421277 243711





# ODYSSEUS



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



3 616450 014305



12+

2

45 min

# VIN ET FROMAGE

NOUVEAU

Cœur de cible : Initiés, experts, 2 joueurs

Mécanisme principal : Placement d'ouvriers, gestion de ressources, équilibre des scores



Scott Almes

Alexander Jung, Michael Menzel

Dans les collines ensoleillées de Bourgogne, deux fermiers s'affrontent dans une compétition acharnée pour maîtriser les arts ancestraux de la vinification et de la fromagerie. Mais attention : partager les mêmes vignobles et pâturages ne signifie pas partager la victoire.



**Contenu :** 1 plateau, 60 cartes, 95 marqueurs et pions en bois, 1 bloc de scores, 4 boîtes de rangement, la règle du jeu.

Référence : DEVIN  
Boîte : H19,9 x L19,9 x P4,6 cm  
Colis : par 6



3 421277 455718



10+

2

20min

# NAISHI

Un duel d'influence stratégique de la cour impériale japonaise.

NOUVEAU

Cœur de cible : Joueurs Occasionnels  
Mécanisme principal : Construction de tableau



Mathieu Bieri, Alex Fortineau  
Marine Losekoot

Dans Naishi, développez votre contrée en obtenant de nouvelles structures et des personnages influents pour accroître votre renommée. La loi du Shogun est stricte et vous interdit de réorganiser vos cartes. Aussi, saisissez judicieusement les opportunités qui s'offrent à vous et envoyez vos émissaires intriguer à la cour impériale pour placer vos cartes le plus efficacement possible et ainsi devenir la province la plus prestigieuse du Japon.

Collectionnez les cartes et placez de manière optimales, et empêchez votre adversaire car vous n'avez que peu de tours pour arriver à former le plus beau des territoires !



**Contenu :** 55 cartes, 4 jetons, 1 plateau, 1 bloc de score et 1 livret de règles.

Référence : MENAI  
Boîte : H10,5 x L15 x 3,5 cm  
Colis : par 6



3 770034 870012



8+

1-4

20min

## BANDIVILLE

NOUVEAU

Cœur de cible : Famille

Mécanisme principal : Lancer de dés, Gestion du risque, Déplacement de point à point, Mémoire et déduction, Jeu coopératif, Pouvoirs asymétriques des détectives, Pression du temps



Christophe Laurus  
Valentin Gauchon

Bienvenue à Bandiville, une cité en proie à une vague de trafics orchestrée par une bande de redoutables bandits ! Aux côtés de Tarentule Poirot, Corbolumbo et leurs acolytes, menez l'enquête, fouillez les quartiers et coopérez pour les arrêter avant que le camion des complices ne boucle son tour de la ville.

À chaque tour, lancez vos dés pour choisir vos actions : déplacements, espionnage ou arrestations. Mais attention ! Une mauvaise déduction peut semer la panique et brouiller les pistes, rendant la traque encore plus difficile.

Entre tension croissante, mémoire et gestion du risque, Bandiville vous plonge dans une véritable course contre la montre où chaque décision compte.

Serez-vous assez rusé pour capturer les six bandits avant qu'ils ne s'échappent ?



**Contenu :** 4 fiches Détective, 8 fiches Bandit, 4 dés Enquêtes, 4 pions Détective, 1 pion Camion des complices, 24 tuiles Quartier, 26 tuiles Quartier surprise, 1 tuile Base des bandits, 1 tuile Poste de Police, 16 tuiles Indic et 1 livret de règles du jeu.

Référence : OKBAN  
Boîte : H20 x L20 x 3.5 cm  
Colis : par 6



3 701273 300299 &gt;

8+

2-5

20min

## ORAPA MINE

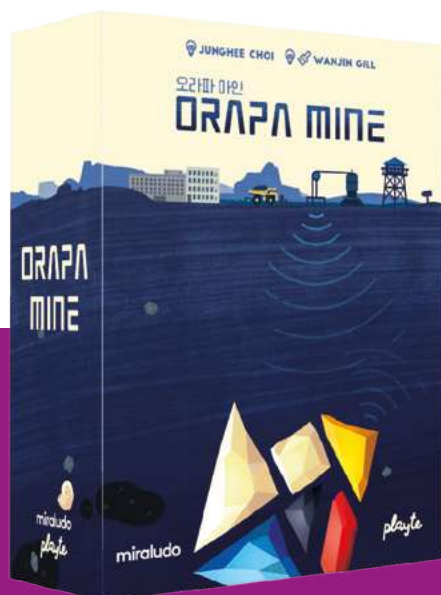


Cœur de cible : Ados/adultes  
Mécanisme principal : Réflexion, stratégie



Junghee Choi, Wanjin Gill  
Wanjin Gill

Orapa Mine est un jeu de déduction coréen. Tout comme dans une bataille navale, les joueurs doivent deviner le placement des objets de l'adversaire. C'est là que s'arrête la comparaison car les objets d'Orapa Mine sont des gemmes sur lesquels se reflètent un faisceau lumineux. Le gemme, en fonction de sa forme et de sa teinte, dévie le faisceau et en modifie la couleur. Un gameplay unique qui fait de Orapa Mine un véritable jeu de stratégie qui demande organisation, concentration et une bonne dose de réflexion. Si vous aimez les challenges, vous allez adorer ce jeu !



**Contenu :** 2 plateaux joueur, 2 paravents, 2 séries de 7 gemmes, 1 feuille de solution, 1 règle du jeu.

Référence : MIOIRA  
Boîte : H14 x L10 x 4,5 cm  
Colis : par 6



3 770027 812227



14+

1

3h+

# SHERMAN SOLITAIRE



Cœur de cible : Amateurs d'histoire, joueurs solo  
Mécanisme principal : Wargame à hexagones, jeu solo



Mike Lambo  
Matias Cazorla

Le but de cet ouvrage est de proposer un système de jeu simple, accessible et facile à prendre en main pour que le joueur puisse entrer rapidement dans l'action. Il n'est pas destiné à remplacer les jeux d'histoire plus complexes nécessitant plusieurs heures d'apprentissage et des durées de parties importantes. Il ne se veut pas non plus totalement réaliste et de nombreux concepts ont été simplifiés pour fluidifier les parties. Mais il constitue une porte d'entrée parfaite pour découvrir et s'initier en solitaire aux défis que proposent les jeux de stratégie historiques.

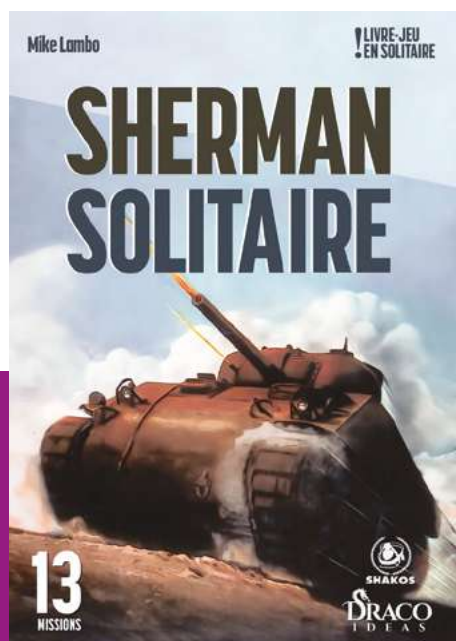
Dans chaque mission, le joueur contrôle un char Sherman et son équipage, et il tente d'atteindre des objectifs variés. Bien entendu des troupes allemandes (chars et infanterie) tenteront de l'en empêcher. Chacune des 13 missions se joue en moins d'une heure et offre une grande rejouabilité, grâce à l'aléatoire du déploiement initial, au déroulé dynamique des combats et aux événements qui se produisent à chaque fin de tour.

En plus du livre contenant l'ensemble des règles et des scénarios, cette édition en français comprend une planche de plus de 40 pions et marqueurs pour vous lancer dans l'action immédiatement, le tout emballé dans une chemise exclusive.

Chaque mission vous permet de vous immerger dans le jeu en vous proposant des situations passionnantes. Certains événements sont générés de manière aléatoire, mais vous aurez toujours un certain degré de contrôle sur le niveau de risque que vous souhaitez prendre et sur la vulnérabilité de votre char face aux aléas que vous allez rencontrer.

Motivez votre équipage, car la partie va bientôt commencer !

Les Aigles de Napoléon en péninsule vous propose 20 scénarios de batailles à jouer en solitaire, où vous prendrez le commandant les troupes des deux factions, coalisés d'un côté (Espagnols, Portugais et Britanniques), impériaux de l'autre (Français). Chaque scénario se joue en moins d'une heure. Vous pouvez ainsi, par exemple, rejouer la bataille



**Contenu :** Wargame en solitaire.

Référence : SHSHE  
Boîte : H30 x L22,5 x 2 cm  
Colis : par 20



14+

1

3h+

# LES AIGLES DE NAPOLÉON EN PÉNINSULE



Cœur de cible : Amateurs d'histoire, joueurs solo  
Mécanisme principal : Wargame à hexagones, jeu solo

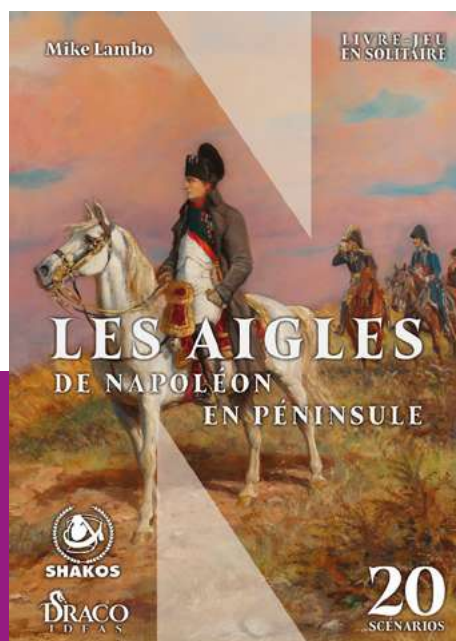


Mike Lambo  
Matias Cazorla

En tant que joueur, vous dirigerez des unités de taille variable, de quelques centaines à quelques milliers d'hommes, et chercherez à remporter la victoire en contrôlant des objectifs clés dans des batailles emblématiques telles que celles de La Corogne et de Talavera.

Les Aigles de Napoléon en péninsule vous propose 20 scénarios de batailles à jouer en solitaire, où vous prendrez le commandant les troupes des deux factions, coalisés d'un côté (Espagnols, Portugais et Britanniques), impériaux de l'autre (Français). Chaque scénario se joue en moins d'une heure.

Vous pouvez ainsi, par exemple, rejouer la bataille de Talavera en incarnant soit Sir Arthur Wellesley (futur duc de Wellington), soit le maréchal Victor.



**Contenu :** Wargame en solitaire.

Référence : SHAIG  
Boîte : H30 x L22,5 x 2 cm  
Colis : par 20





# CHOOSE CTHULHU 1

## L'appel de Cthulhu



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



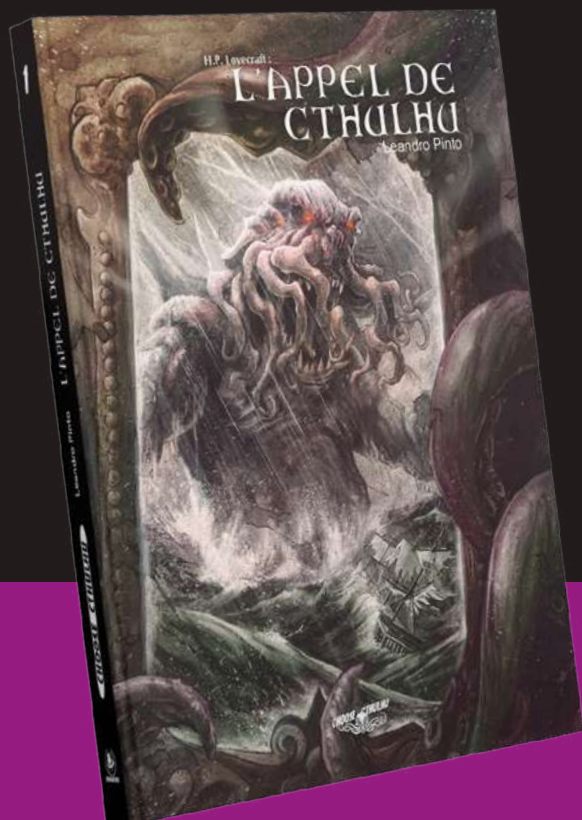
Mike Lambo  
Matias Cazorla

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Un culte impie inconnu semble avoir ôté la vie à votre grand-oncle, le professeur Gammell. Vos investigations vous entraînent aux confins de la planète dans un univers où flottent la mort et le mystère. Sous vos yeux s'entrouvre la porte d'un monde occulte insoupçonné où des sacrifices accomplis au nom d'une monstrueuse créature octopode susurrent de terribles vérités, inimaginables pour un esprit sain.

Quels secrets dissimulent les recherches du professeur Gammell ?  
Aurez-vous le courage de découvrir les horreurs que se cachent derrière le sinistre culte de Cthulhu ?

Survivrez-vous à la malédiction qui semble hanter tous ceux qui ont croisé les fanatiques qui prônent l'allégeance à des êtres immémoriaux venus des confins de l'espace ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC1  
Boîte : H19,2 x L13 x l,3 cm  
Colis : par 24



# CHOOSE CTHULHU 2

## Les Montagnes hallucinées



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR  
Mécanisme principal : Aventure à choix



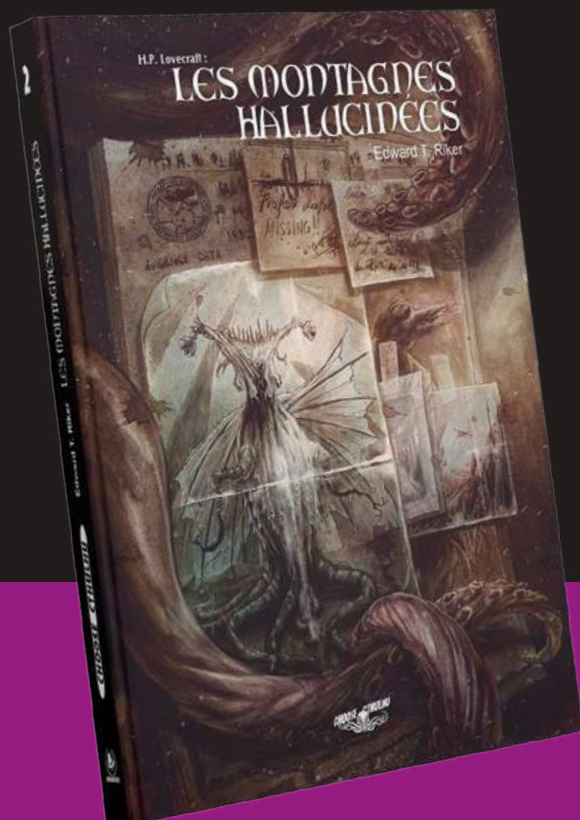
Edward T. Ricker  
Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Une lettre de la prestigieuse université de Miskatonic vous invite à mener une mission scientifique dans les périlleuses régions reculées de l'Antarctique.

C'est la chance de votre vie, qui vous vaudra gloire et prestige, mais une atmosphère funeste plane au-dessus de "l'expédition Pabodie".

Quels terribles secrets recèlent ces contrées polaires isolées ? À qui appartiennent ces étranges empreintes fossilisées que vous découvrez dans la glace ? Résoudrez-vous le terrible mystère du camp de Lake ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC2  
Boîte : H19,2 x L13 x l,3 cm  
Colis : par 24





# CHOOSE CTHULHU 3

## Le cauchemar d'Innsmouth



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



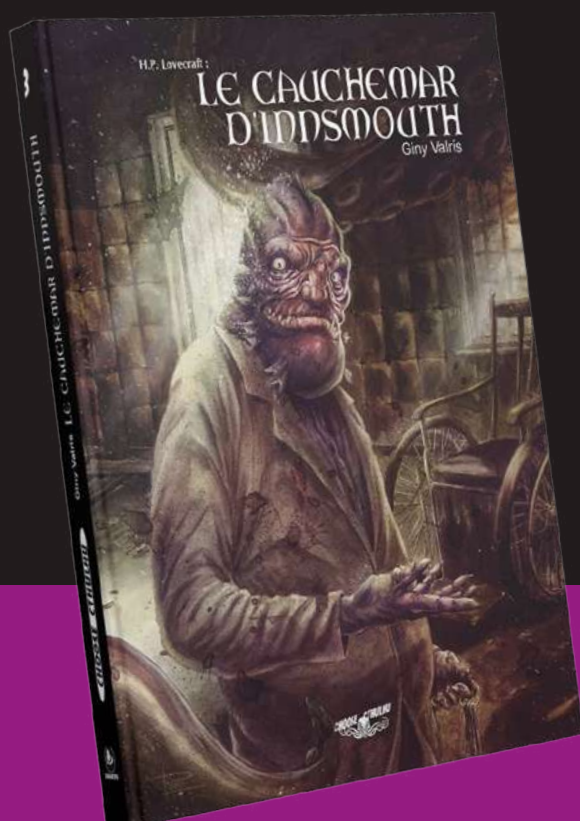
Giny Valris

Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Quelque chose de terrible se trame dans la ville côtière d'Innsmouth, un endroit sinistre et décadent qui dissimule d'anciens et terribles secrets. Malheureusement pour vous, vos recherches sur vos ancêtres vous conduisent directement dans ses rues sombres et désertes.

Quel secret cachent les habitants aberrants d'Innsmouth ? Qu'est-ce qui rôde dans les eaux profondes du récif du Diable ? Êtes-vous prêt à tout risquer pour apprendre la vérité sur vos véritables origines ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC3

Boîte : H19,2 x L13 x l1,3 cm

Colis : par 24



9 782957 983025

# CHOOSE CTHULHU 4

## La cité sans nom



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



Giny Valrís

Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Les vestiges d'une antique cité engloutie par les dunes de la péninsule arabique attendent les âmes courageuses qui se risqueront à les débusquer. Son architecture, qui n'a pas été conçue pour des êtres humains, regorge de trésors et de connaissances plus anciens encore que l'humanité.

Saurez-vous déchiffrer les secrets impies cachés dans les textes d'Abdul Alhazred pour trouver la Cité sans nom ? Survivrez-vous à ses dédales de galeries et à ses ruines cyclopéennes ? Quelles créatures rampent encore dans ces couloirs obscurs oubliés des mortels depuis un temps incommensurable ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC4

Boîte : H19,2 x L13 x l,3 cm

Colis : par 24





10+

1

30min

# CHOOSE CTHULHU 5

## L'Abomination de Dunwich



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



Leandro Pinto

Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Quelque chose de terrible se trame dans la ville côtière d'Innsmouth, un endroit sinistre et décadent qui dissimule d'anciens et terribles secrets. Malheureusement pour vous, vos recherches sur vos ancêtres vous conduisent directement dans ses rues sombres et désertes.

Quel secret cachent les habitants aberrants d'Innsmouth ? Qu'est-ce qui rôde dans les eaux profondes du récif du Diable ? Êtes-vous prêt à tout risquer pour apprendre la vérité sur vos véritables origines ?



Contenu : Livre.

Référence : SHCC5

Boîte : H19,2 x L13 x 1,5 cm

Colis : par 22



# CHOOSE CTHULHU 6

## La maison de la Sorcière



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



Edward T. Ricker

Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Selon les rumeurs qui courent, il se produirait dans la lointaine bourgade de Dunwich, nichée dans les montagnes du Massachusetts, de monstrueuses naissances et d'étranges cérémonies en l'honneur de dieux païens. Il semble que la famille Whateley, tombée dans la dégénérescence, exécute d'obscurs rites d'invocation au sommet de Sentinel Hill, une colline surmontée de monolithes ancestraux.

En tant qu'autorité majeure de l'université de Miskatonic, votre mission est de pénétrer au cœur de cette contrée décadente afin de découvrir ce qui trouble la tranquillité de ses habitants.

Les piailllements incessants des engoulevents sont-ils porteurs d'un sinistre présage ? Qu'est-ce qui pousse les Whateley à effectuer tant de travaux dans l'immense grenier de leur ferme ? À qui sont destinées les importantes quantités de bétail qu'ils ne cessent d'acquérir ? Survivrez-vous à l'abomination qui menace le village de Dunwich ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC6

Boîte : H19,2 x L13 x l,3 cm

Colis : par 24





# CHOOSE CTHULHU 7

## L'Asile d'Arkham



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



Edward T. Ricker, Giny Valrís  
Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Des cultes innommables, des meurtres rituels, des horreurs abyssales surgies des confins de l'espace et du temps... Ce n'était qu'une question de temps avant que votre santé mentale soit engloutie par le déferlement de l'inconnu, île fragile perdue dans une mer infinie. Vous avez atterri dans une cellule capitonnée de l'asile d'Arkham, le plus grand établissement psychiatrique au monde.

Ses couloirs vous offriront-ils un lieu sûr et paisible où vous retrouverez la raison ? Survivrez-vous aux traitements les plus modernes qui vous seront administrés ? Ou découvrirez-vous la frontière ténue qui sépare la réalité de l'impensable ?



Contenu : Livre.

Référence : SHCC7  
Boîte : H19,2 x L13 x 2,4 cm  
Colis : par 14



# CHOOSE CTHULHU 8

## La Couleur tombée du ciel



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



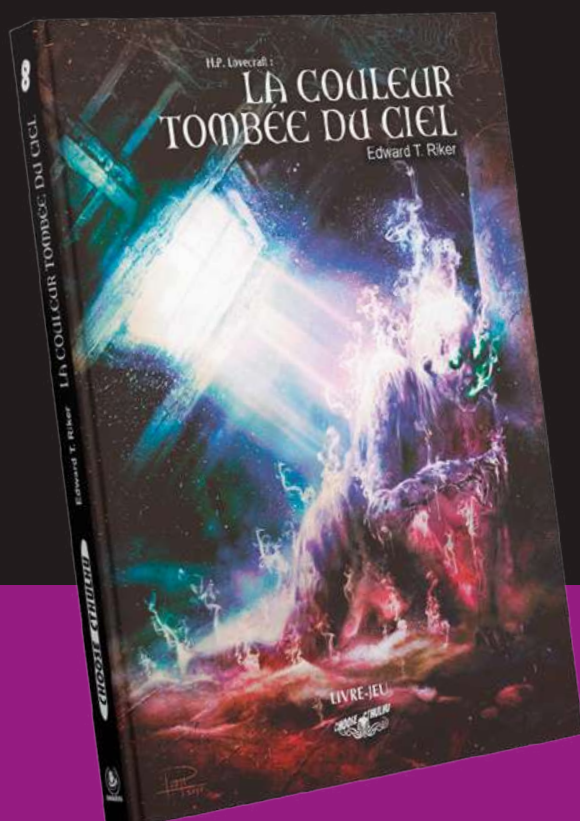
Edward T. Ricker

Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Quelque chose de terrible se trame dans la ville côtière d'Innsmouth, un endroit sinistre et décadent qui dissimule d'anciens et terribles secrets. Malheureusement pour vous, vos recherches sur vos ancêtres vous conduisent directement dans ses rues sombres et désertes.

Quel secret cachent les habitants aberrants d'Innsmouth ? Qu'est-ce qui rôde dans les eaux profondes du récif du Diable ? Êtes-vous prêt à tout risquer pour apprendre la vérité sur vos véritables origines ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC8

Boîte : H19,2 x L13 x l1,5 cm

Colis : par 22





10+

1

30min

# CHOOSE CTHULHU 9

## Le Festival



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR  
Mécanisme principal : Aventure à choix



Jen D. Pine  
Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

VOUS ÊTES LE HÉROS DE  
CETTE AVENTURE ET DE  
VOS DÉCISIONS DÉPENDRA  
VOTRE SANTÉ MENTALE.

Par une nuit sombre et glaciale de décembre, vous vous rendez chez vos parents à Kingsport, pour participer à un festival païen : le rite de l'hiver. Le village semble figé dans le temps et une atmosphère sinistre règne dans la demeure silencieuse de vos ancêtres.

Pourquoi votre famille conserve-t-elle un exemplaire du Necronomicon, le livre le plus malfaisant jamais écrit ? Aurez-vous le courage de vous joindre à la procession d'hommes encapuchonnés qui, à minuit, marchent solennellement jusqu'au cœur de la vieille église ? Quel mystérieux rituel interdit vous attend au pied des interminables escaliers qui plongent dans les entrailles de la terre ? Vous joindrez-vous aux vôtres, ou perdrez-vous plus que votre raison dans les catacombes de Kingsport ?



**Contenu :** Livre.

Référence : SHCC9  
Boîte : H19,2 x L13 x 1,3 cm  
Colis : par 26



10+

1

3h+

# ADVANCED CHOOSE CTHULHU 1

## Survivre à R'lyeh



Cœur de cible : Fans de Lovecraft, joueurs de JDR

Mécanisme principal : Aventure à choix



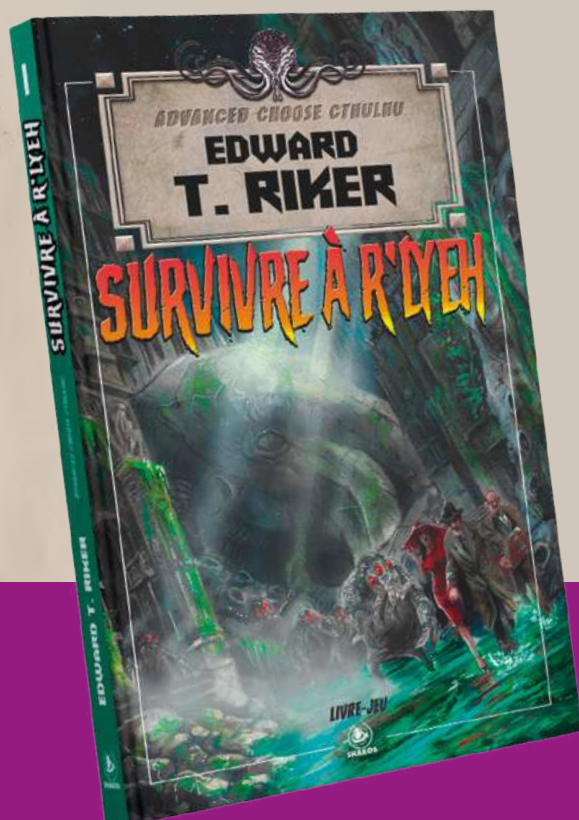
Edward T. Ricker

Eliezer Mayor, Adrián Lucas Hernández

Un DC-1 branlant survole l'océan Pacifique en direction de l'île isolée de Ponape. À l'extérieur, l'orage le plus monstrueux que vous ayez jamais vu menace de vous engloutir à jamais, vous et les vingt autres passagers qui s'accrochent à leur siège, terrorisés.

Tout a commencé le jour fatidique où vous avez récupéré un paquet adressé à un mystérieux Docteur Doe et abandonné devant votre porte. Le grimoire aux pages membraneuses et à l'odeur ophidienne qu'il contenait a attisé votre curiosité. Percer ses mystères est alors devenu une véritable obsession...

Entre ses pages moisies, chargées de secrets impies, vous avez découvert pour la première fois le nom des Grands Anciens et de leur funeste demeure : l'île maudite de R'lyeh. Aujourd'hui, vous traversez le monde à bord de cet avions en espérant rencontrer les derniers membres d'une secte capables de comprendre les rites obscènes qu'il contient.



Contenu : Livre.

Référence : SHACC  
Boîte : H19,2 x L13 x l1,3 cm  
Colis : par 24





10+

2-6

3h+

# BEYOND THE WALL

## Livre de règles

NOUVEAU

Cœur de cible : Joueurs de JDR, fans de fantasy  
Mécanisme principal : Jeu de rôle



John Cocking, Peter S. Williams  
Jon Hodgson, Erin Lowe, Larry McDougall, Seth Meeks

Les personnages de BtW sont de jeunes adultes nés dans le même village. La création repose sur l'utilisation de livrets de personnage présentant chacun un « archétype » basé sur trois classes, magicien, guerrier et roublard (bien qu'il soit possible de créer des personnages en suivant une méthode traditionnelle). Les caractéristiques des personnages vont dépendre du tirage sur une série de tables aléatoires. En plus de données mécaniques, ces tables vont relater des événements qui ont affecté le personnage dans son enfance, puis durant son apprentissage, permettant de lui donner de l'épaisseur et offrant autant d'accroches scénaristiques potentielles pour le MJ.

Par ailleurs, à certaines étapes, les joueurs auront la possibilité d'imaginer un lieu ou un PNJ du village. Ce sont donc les joueurs, sous la supervision du MJ, qui vont créer leur village de manière collaborative. Chaque groupe aura donc son propre foyer, et les PJ auront construit un réseau de relations personnelles avec ses habitants. Cela va même encore plus loin, car les joueurs seront chargés de dessiner la carte du village en y insérant les lieux issus de leur imagination. Il se créera donc une relation privilégiée et émotionnelle avec cet endroit et ses habitants.

De son côté le maître de jeu dispose d'un livret de scénario. Ces livrets offrent tout le nécessaire pour concevoir une aventure passionnante à la volée : monstres, objectifs, PNJ et même de courts donjons. Ils diffèrent des modules d'aventure traditionnels dans la mesure où ils proposent une expérience de jeu unique à chaque fois, sachant que les événements qui y sont décrits sont directement liés à l'historique partagé par les personnages et à leur vie dans le village que vous créerez ensemble. La création de l'aventure repose sur un système de table qui offre plusieurs intrigues possibles pour un même scénario ce qui permet d'offrir à chaque fois une expérience de jeu différente, même avec un même groupe d'aventuriers.



Contenu : Livre.

Référence : SHBTWL  
Boîte : H28,7 x L22,1 x 1,6 cm  
Colis : par 13



9 782957 983049

10+

2-6

# BEYOND THE WALL

## Écran de jeu



Cœur de cible : Joueurs de JDR, fans de fantasy  
Mécanisme principal : Jeu de rôle



John Cocking, Peter S. Williams  
Jon Hodgson

Nous avons souhaité offrir à ce jeu un écran 4 volets (format portrait) qui n'existe pas en version originale.

L'illustration est l'œuvre de Jon Hodgson qui a aussi réalisé les couvertures des ouvrages et une partie des illustrations intérieures. Nous sommes très heureux de pouvoir vous proposer cet écran en exclusivité pour la gamme en français, dont les tableaux récapitulants les règles principales ont été conçus en collaboration avec les auteurs du jeu.



**Contenu :** Accessoires JdR.

Référence : SHBTWE  
Boîte : H28,7 x L22,1 x 1,3 cm  
Colis : par 12





10+

2-6

3h+

# BEYOND THE WALL EXTENSION

## Toujours plus loin

NOUVEAU

Cœur de cible : Joueurs de JDR, fans de fantasy

Mécanisme principal : Jeu de rôles



John Cocking, Peter S. Williams

Jon Hodgson, Erin Lowe, Larry McDougall, Seth Meeks

Supplément pour le jeu de rôle, Beyond the Wall et autres aventures. Description d'un type de campagne appelé, « bac à sable partagé ». L'idée directrice de Beyond the Wall, à savoir une création collaborative de l'environnement de jeu, est conservée puisque les joueurs vont pouvoir créer deux emplacements majeurs sur la carte de la campagne qui deviendront des sites d'aventure. Un astucieux principe permettra de garder une forme d'incertitude via un test effectué par le MJ qui déterminera si les informations qu'a collecté le personnage sur l'emplacement sont correctes, partiellement justes ou fausses. Des règles de voyage et d'exploration ainsi que des tables de rencontre par région.

Ajout de 30 rituels de magie permettant d'affecter notamment le monde de campagne dans son ensemble et ajoutant quelques options intéressantes pour les incantateurs, dont celle d'inscrire des sorts sur des parchemins ou de « stocker » un rituel en soi pour pouvoir le lancer plus rapidement. Les règles de création d'objets magiques, offrant trois possibilités : la fabrication artisanale, l'enchantement par un magicien (via 4 nouveaux rituels) et les objets imprégnés d'une magie puissante à la suite des exploits de leurs porteurs.

De nouvelles options de personnalisation des personnages via l'introduction de « traits », ainsi que des règles alternatives et optionnelles supplémentaires.

Enfin, l'introduction des livrets de menace, à savoir des adversaires retors et puissants qui vont faire peser un danger constant sur le monde de campagne et le foyer des PJ. Vous trouverez ainsi 4 livrets dans Toujours plus loin, tous très différents, Pestilence, Le Prince gris, la Cité impériale et le Dragon revanchard. (bien qu'il soit possible de créer des personnages en suivant une méthode traditionnelle). Les caractéristiques des personnages vont dépendre du tirage sur une série de tables aléatoires. En plus de données mécaniques, ces tables vont relater des événements qui ont affecté le personnage.



Contenu : Livre.

Référence : SHBTWT  
Boîte : H28,7 x L22,1 x 1,3 cm  
Colis : par 13



9 782957 983063



10+

2-4

45 min

# BOSS FIGHTER

## Ensemble combattez tous les boss !

Cœur de cible : Famille, Joueurs occasionnels et experts  
Mécanisme principal : coopératif, deck building, cartes à effet, déduction



Michael Palm, Lukas Zach  
Bartłomiej Kordowski, KRASS KOLLEKTIV

Dans ce jeu coopératif, les joueurs font équipe pour affronter dix boss uniques. Grâce à la technologie « scan-and-play », l'application reconnaît les cartes physiques en un clin d'œil et réagit immédiatement aux choix des joueurs. Cela crée une combinaison captivante et fluide entre la construction stratégique des jeux évolutifs des joueurs et des combats de boss dynamiques.

\* Scanne et joue !

1.

Ensemble,  
déjouez les tactiques  
des Boss.

Scan & play\*



2.

Jouez des combos de cartes puissants  
contre le Boss, mais attention : celui-ci  
réagit à chacune de vos actions !

3.

Battez le Boss pour  
débloquer des butins et  
renforcer vos decks.



**Contenu :** 4 boîtes Héros, 1 boîte à jetons État,  
1 boîte de rangement avec 62 cartes, 72 jetons État,  
4 Compteurs de PV, 3 boîtes Butin avec 181 cartes,  
11 jetons Objet, 1 livret de règles

Référence : PBOSS  
Boîte : H28,5 x 28,5 x 6 cm  
Colis : par 6



3 421277 459914



15+

2-6

120min

## ARKHANVAL

## Livres des règles



Cœur de cible : Rôliste  
Mécanisme principal : JdR



Jean-Marc Gilet  
Louison Bienvenu, Lola Bureau, Chris Cold, Oscar Fayemendie,  
Benjamin Giletti, Patrick Janniaud, Mika Kosk

Arkhanval est un monde et un jeu de rôle original de Jean-Marc Gilet.

Arkhanval est bien plus qu'un univers gigantesque et imprévisible. C'est une réalité dynamique parcourue de courants d'énergie, sources de créations, de mutations et de destructions. Un corps vaste comme le monde, dont la somme de ses habitants constitue la conscience en devenir. Une réalité qui a nourri les dormeurs de tous les univers et alimenté bien des légendes et des mythologies. Depuis que les Piliers de l'Union recouvrent entièrement Arkhanval de leur magie, l'Ordre a supplanté le Chaos originel.

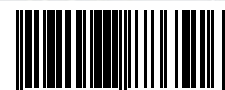
Cependant, sa stabilité est désormais compromise. Explorer Arkhanval peut donc être aussi gratifiant que dangereux. Son sel réside dans son imprédictibilité. Qui sait ce que vous pourrez y rencontrer ; le merveilleux peut aisément côtoyer l'effroyable. Se transformant au gré des rêves et des cauchemars de voyageurs endormis et d'enchanteurs imprudents, c'est ainsi tout un espace de défis, de démesure, d'imprévus et de péripéties qui s'ouvrent sous les pas des aventuriers que vont incarner les joueurs. Une organisation de magiciens, l'Arkaneum, se dresse face aux nombreuses menaces qui pèsent sur le monde. Membres de son Ombregarde, les personnages des joueurs triompheront-ils de l'horreur sur le point de déferler sur Arkhanval ?



Dans ce livre, vous trouverez toutes les règles utiles à une complète immersion dans Arkhanval. Ce livre est indispensable pour jouer à Arkhanval. Il contient... une introduction à cet univers, une présentation des espèces jouables, les règles de création de personnages, les règles du jeu, toutes les formes de magie praticables ainsi que les sortilèges associés, un scénario prêt à jouer. Le Livre du Monde complète ce livre pour tout meneur de jeu souhaitant développer ses propres scénarios pour Arkhanval.

Papier, crayon, d8, d10 et d12 vendus séparément.

Référence : SLALR  
Boîte : H27.9 x L21.6 x 2.3 cm  
Colis : par 8



9 791097 886516

## Livre du monde

Ce livre développe le monde d'Arkhanval. Il contient...

- l'histoire de ce monde ;
- des révélations sur les Gardiens ;
- une description des régions les plus importantes d'Arkhanval.

Référence : SLALM  
Boîte : H27.9 x L21.6 x 2.3 cm  
Colis : par 8



9 791097 886509

## Guide du MJ

Ce livre contient...

- des aides de jeu pour les MJ ;
- des conseils pour créer des PNJ ;
- des profils de PNJ ou pour des personnages prêtirés ;
- la présentation d'une galerie de créatures et d'êtres légendaires, avec leurs caractéristiques ;
- des révélations sur l'Aes Sidh, la terrible menace qui pèse sur Arkhanval ;
- deux scénarios prêts à jouer.

Référence : SLAGU  
Boîte : H27.9 x L21.6 x 1.4 cm  
Colis : par 14



9 791097 886523

## Paravent du MJ

Le paravent du MJ réunit les tables et informations nécessaires à la maîtrise du jeu de rôle Arkhanval. Il a été conçu pour les meneurs de jeu et offre sur un de ses côtés une illustration de Chris Cold, pour une plongée en totale immersion dans son univers.

Ce pack contient également une carte grand format du monde d'Arkhanval.

Le Livre des règles d'Arkhanval est vendu séparément. Il est nécessaire pour pleinement exploiter cet ouvrage dédié à tout meneur de jeu d'Arkhanval.

Référence : SLAPA  
Boîte : H27.9 x L21.6 x 2,8 cm  
Colis : par 21



3 770038 282019



8+

1-12

45 min

# FLAMME ROUGE

## Édition champions

NOUVEAU

Cœur de cible : Initiés.

Mécanisme principal : Course, choix stratégiques, prise de risque.



Asger Aleksandrov Granerud  
Ossi Hiekkala

- Quel suspense au moment de savoir s'il y a une infestation de serpents !
- Les tours se jouent en simultané.
- Une part de bluff pour pousser les autres à se limiter quand on pousse soi-même le risque au maximum !



**Contenu :** 6 plateaux individuels, 12 figurines Cycliste, 30 tuiles Piste, 322 cartes, 13 jetons Météo, 4 panneaux Météo, 34 supports en plastique, 16 jetons tuiles Piste, 15 éléments de Décor, 19 boîtes de rangement, 1 feuille d'autocollants Succès, la règle du jeu.

Référence : LFLC  
Boîte : H29.5 x L29.5 x 10 cm  
Colis : par 6



3 421277 474610



10+

1-4

45 min

# PILGRIMS

NOUVEAU

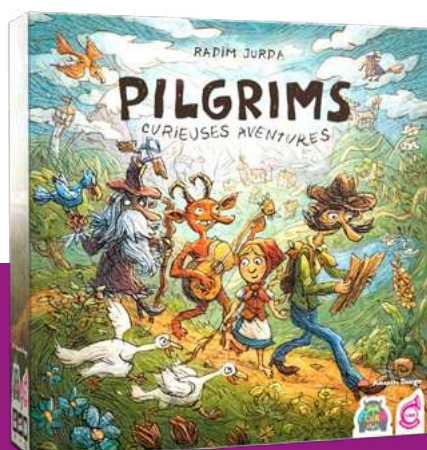
Cœur de cible : Famille, Ado/adultes, Joueurs Occasionnels, Joueurs Passionnés, Solo  
 Mécanisme principal : Combinaison



Radim Jurda  
 Radim Jurda

Pilgrims est un jeu familial compétitif pour 1 à 4 joueurs. La partie se déroule en 4 manches, à l'issue desquelles le joueur ayant le plus de points de victoire l'emporte ! Ces points de victoire symbolisent la renommée et les richesses – autant spirituelles que matérielles – acquises par la compagnie d'un joueur.

Chaque joueur déplace son pion sur le plateau pour collecter des Objets et ajouter de nouveaux Compagnons à sa compagnie. En combinant habilement leurs cartes Objets et Compagnons, les joueurs peuvent déclencher des effets bonus. Ces cartes servent également à réaliser des Aventures, Quêtes publiques et Périple, qui offrent des points de victoire, des améliorations ou des jetons Trèfles.



**Contenu : 1 plateau, 5 plateaux individuels, 6 pions Voyageurs, 162 cartes, 61 jetons en bois, 16 tuiles, 4 aides de jeu, 1 livret de règles**

Référence : POPIL  
 Boîte : H24,2 x L24,2 x 5,5 cm  
 Colis : par 6



3 421279 353814

10+

1-4

45 min

Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Optimisation, tableau-building, course à l'objectif, compétitif et solo



Johannes Goupy, Jérémy Ducret  
Roland Boschi, Frank Calico, Rick Celis, David Thor Fjalarsson

Dans un monde où les super-héros sont aussi des stars des réseaux sociaux, vous dirigez une agence en quête de gloire. Votre objectif : atteindre 50 millions de followers avant vos adversaires.

Dans SUPER, chaque tour est simple et dynamique : vous devez recruter un Super depuis la ligne disponible, puis vous pouvez, si vous le souhaitez, envoyer un ou plusieurs de vos Supers en mission. Chaque mission réussie vous rapporte des followers, à condition de remplir ses prérequis. L'enjeu est d'optimiser vos cartes pour créer des combos efficaces entre Supers, pouvoirs et missions.

La partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse 50 millions de followers. On termine alors le tour en cours, et le joueur avec le plus de followers remporte la victoire. Un jeu rapide, stratégique et axé sur le timing, où chaque décision peut faire la différence.



**Contenu :** 4 plateaux joueurs (210x297mm), 56 cartes SUPER (63x88 mm), 42 cartes MISSION (63x88 mm), 4 compteurs de score, 12 jetons CHOC, 1 jeton premier joueur, 1 tuile Bad Buzz, 1 mini plateau mode solo, 4 aides de jeu (63x88 mm), 1 livret de règles

Référence : SQSUP  
Boîte : H25,5 x L18,5 x 6,5 cm  
Colis : par 6



3 770042 107001



10+

2-6

120 min+

## BRINDLEWOOD BAY



Cœur de cible : Fans de JdR  
Mécanisme principal : Jeu de rôles



Jason Cordova  
Cecilia Ferri

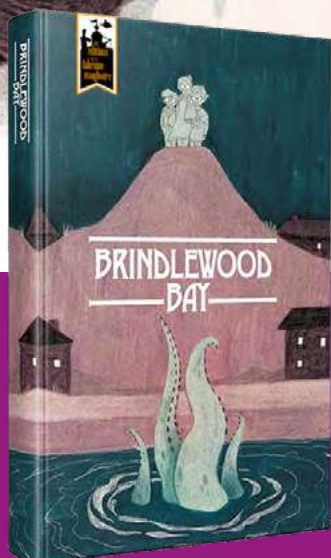
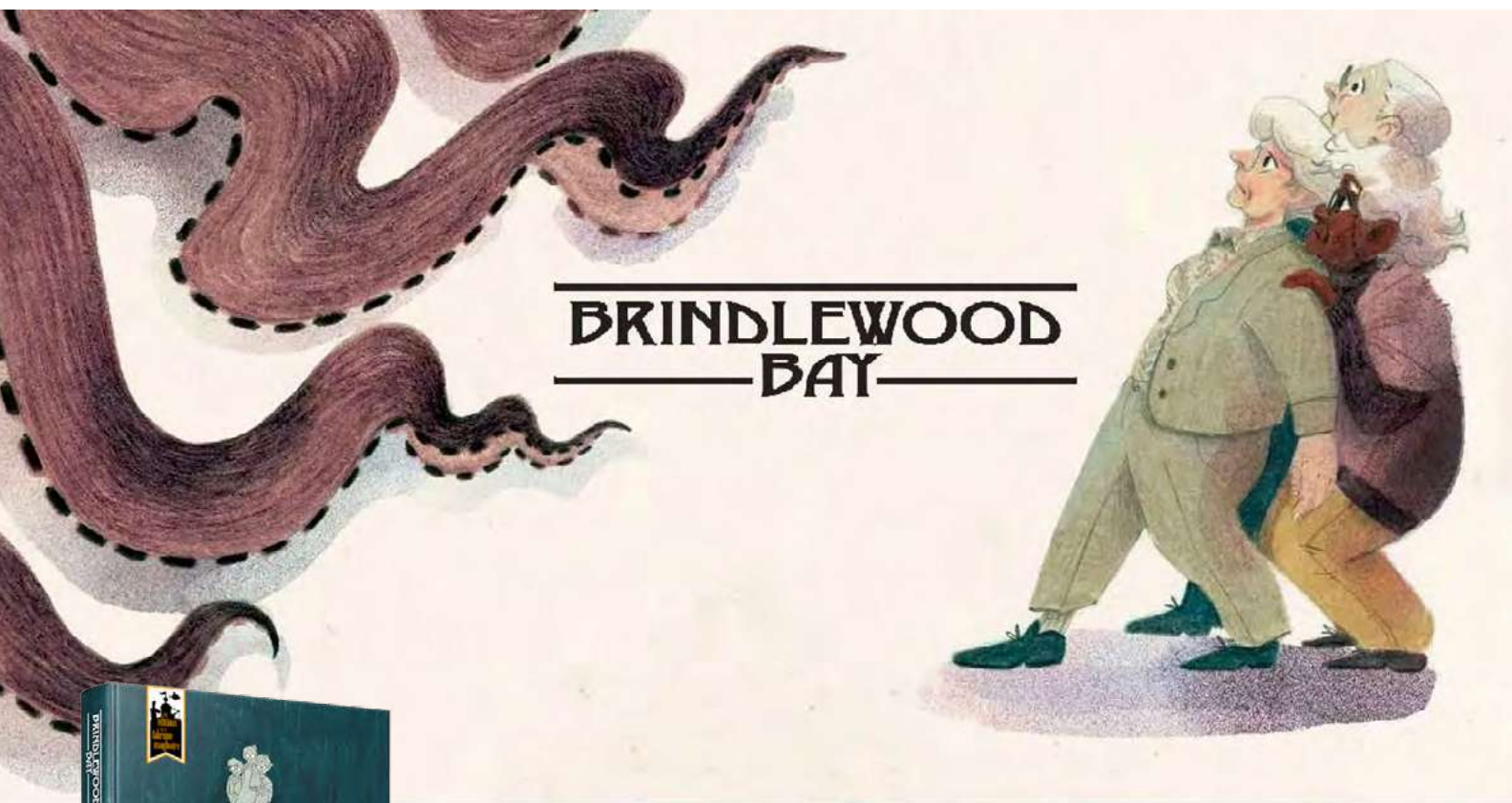
Brindlewood Bay est un jeu d'enquête, mêlant mystères cosy et horreur cosmique ! Vous y jouez un groupe de femmes âgées, membres du club de lecture des Maîtresses du crime, qui aident les autorités à résoudre des affaires meurtriers dans leur petite ville pittoresque de Nouvelle-Angleterre. Au fil des enquêtes, elles découvrent qu'une conspiration se cache derrière ces crimes. Elles devront y faire face pour sauver leur communauté.

Brindlewood Bay est idéal pour débiter le jeu de rôle : il nécessite peu de préparation et repose sur des références bien connues comme les romans policiers légers et cosy, les séries télé américaines du XXe siècle et l'horreur cosmique.

Ce jeu intègre se rapproche d'une écriture collaborative. Les joueurs font plus qu'interpréter leur personnage : ils racontent leur histoire et coconstruisent l'intrigue avec l'animateur (ou MJ).

Grâce à cette posture d'auteur, la création collégiale de l'enquête est facilitée, ainsi que votre version de Brindlewood Bay.

À vos tricots, rassemblez des indices et préparez-vous à résoudre l'affaire!



Contenu : Livre.

Référence : SLBRI  
Boîte : H21.6 x L15.3 x 2 cm  
Colis : par 28



9 791097 752804

10+

2-6

120 min+

# NEPHEWS IN PERIL



Cœur de cible : Fans de JdR  
Mécanisme principal : Jeu de rôles



Jason Cordova  
Cecilia Ferri

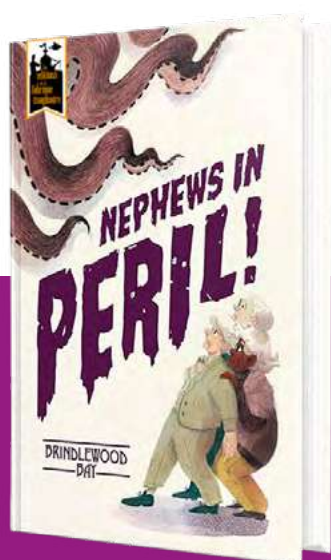
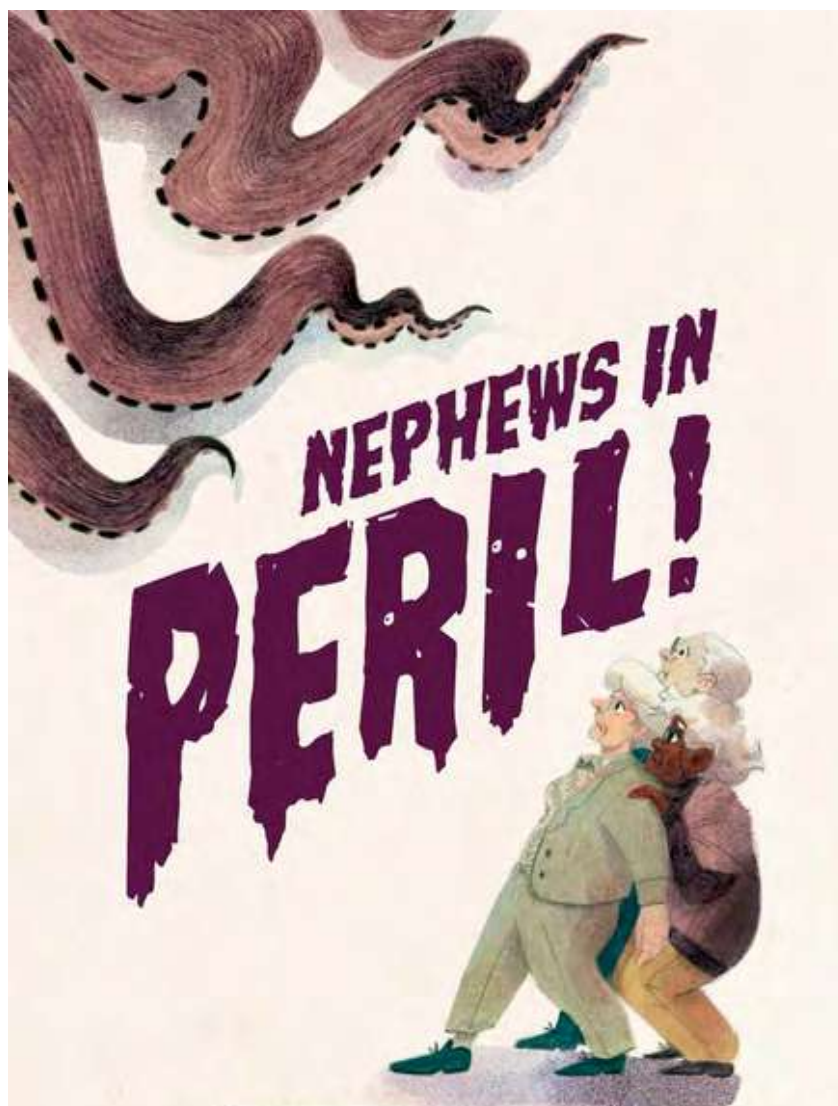
Vous incarnez un groupe de femmes âgées, membres du club de lecture Les Maîtresses du crime, qui aident les autorités à résoudre des affaires de meurtres dans une ville pittoresque de Nouvelle-Angleterre.

Au fil de leurs enquêtes, elles découvrent un complot reliant leurs affaires. Elles devront y faire face pour sauver leur communauté.

Ce jeu nécessite peu de préparation et est facile à jouer, quelle que soit votre expérience des jeux de rôle. L'intrigue se complique!

Nephews in Peril nécessite le célèbre jeu d'enquête Brindlewood Bay! Il comprend...

- 3 nouveaux mystères,
- 7 mystères surnaturels,
- des informations supplémentaires sur la ville de Brindlewood Bay,
- et bien plus encore !



Contenu : Livre.

Référence : SLNEP  
Boîte : H21.6 x L15.3 x 2 cm  
Colis : par 24



9 791097 752811



10+

2-6

120 min+

## VOYAGES EN FRANCE



Cœur de cible : Fans de JdR  
Mécanisme principal : Jeu de rôles



Jason Cordova  
Laetitia Van Gasse

Vous incarnez un groupe de femmes âgées, membres du club de lecture Les Maîtresses du crime, qui aident les autorités à résoudre des affaires de meurtres dans une ville pittoresque de Nouvelle-Angleterre.

Au fil de leurs enquêtes, elles découvrent un complot reliant leurs affaires. Elles devront y faire face pour sauver leur communauté.

Ce jeu nécessite peu de préparation et est facile à jouer, quelle que soit votre expérience des jeux de rôle.

Voyages en France nécessite le célèbre jeu d'enquête Brindlewood Bay. Ce supplément a été créé par des fans du jeu, désireux d'offrir au jeu un cadre spécifique à la France.

Ce livre comporte de nombreux conseils pour jouer des mystères dans l'Hexagone, que ce soit sous forme de tours organisés, d'escapades occasionnelles ou entièrement en France, sans oublier la manière d'y intégrer l'obscur complot.

Il propose aussi un éventail de traits d'inspiration pour créer des Maîtresses du crime françaises ou enrichir la création de personnage de la version originale.

La majorité de ce supplément consiste en un recueil de mystères imaginés par nos soins, dans plusieurs régions de France. Ils vous offrent des contextes de jeu, des situations et des ambiances très variées.



Contenu : Livre.

Référence : SLV0Y  
Boîte : H21 x L14.8 x 2 cm  
Colis : par 70



14+

1-4

30-120min

# SOLACIA

## Le démon de glace

NOUVEAU

Cœur de cible : Joueurs de Dungeon Crawler, jeu en solo, Rôlistes  
 Mécanisme principal : Réalisation de quêtes, gestion d'un groupe de héros, jeu solo



Mike Lambo

Matías Cazorla et Paco Arenas

Solacia : Le Démon de glace vous met à la tête d'un groupe de héros composé de Guarf, un combattant tenace, Erica, une lanceuse de javelots habile, la mystérieuse Mystique et Loki, une bête énorme et puissante. Vous vivrez plusieurs quêtes au cours de chaque campagne, dans lesquelles le groupe devra atteindre différents objectifs pour défaire les machinations du sorcier maudit.

La sélection aléatoires des aventures vous offrira une campagne toujours originale et différente. Par ailleurs, le déroulement des quêtes variera grandement à chaque partie, augmentant la rejouabilité.

Solacia est un livre jeu en solitaire, mais vous pourrez facilement y jouer avec d'autres personnes en mode coopératif, en vous répartissant la gestion des héros afin de vaincre vos ennemis et relever les nombreux défis que vous aurez à surmonter. Avec 14 quêtes, jouables en campagnes de 5 missions, le monde de Solacia vous attend pour des aventures palpitantes et inoubliables.

La sélection aléatoires des aventures vous offrira une campagne toujours originale et différente. Par ailleurs, le déroulement des quêtes variera grandement à chaque partie, augmentant la rejouabilité.

Solacia est un livre jeu en solitaire, mais vous pourrez facilement y jouer avec d'autres personnes en mode coopératif, en vous répartissant la gestion des héros afin de vaincre vos ennemis et relever les nombreux défis que vous aurez à surmonter. Avec 14 quêtes, jouables en campagnes de 5 missions, le monde de Solacia vous attend pour des aventures palpitantes et inoubliables.



Contenu : Livre.

Référence : SHSDE  
 Boîte : H30 x L22.5 x 2 cm  
 Colis : par 20



9 782958 747497



14+

1-4

30-120min

# SOLACIA

## Le sorcier maudit

NOUVEAU

Cœur de cible : Joueurs de Dungeon Crawler, jeu en solo, Rôlistes  
 Mécanisme principal : Réalisation de quêtes, gestion d'un groupe de héros, jeu solo



Mike Lambo

Matías Cazorla et Paco Arenas

Solacia : Le Sorcier maudit vous met à la tête d'un groupe de héros composé d'un guerrier, d'un voleur, d'une elfe et d'une magicienne. Vous vivrez plusieurs quêtes au cours de chaque campagne, dans lesquelles le groupe devra atteindre différents objectifs pour défaire les machinations du sorcier maudit.

La sélection aléatoires des aventures vous offrira une campagne toujours originale et différente. Par ailleurs, le déroulement des quêtes variera grandement à chaque partie, augmentant la rejouabilité.

Solacia est un livre jeu en solitaire, mais vous pourrez facilement y jouer avec d'autres personnes en mode coopératif, en vous répartissant la gestion des héros afin de vaincre vos ennemis et relever les nombreux défis que vous aurez à surmonter. Avec 14 quêtes, jouables en campagnes de 5 missions, le monde de Solacia vous attend pour des aventures palpitantes et inoubliables.



Contenu : Livre.

Référence : SHSS0  
 Boîte : H30 x L22.5 x 2 cm  
 Colis : par 20



9 782958 747480

8+



André &amp; John Perriolat

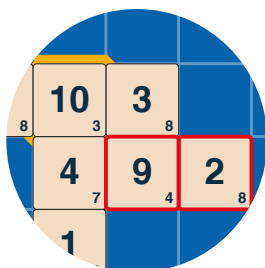
# TRIOLET

## Le grand classique des jeux de chiffres

Cœur de cible : tout public, senior

Mécanisme principal : calcul mental, placement de tuiles

*Triolet* est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille. Le but étant de marquer à chaque tour le plus de points possible en posant sur une même ligne un, deux ou trois jetons sans que leur somme ne dépasse jamais 15 points. Calculez juste, entrecroisez les chiffres sur le plateau et placez-les judicieusement sur les cases bonus pour marquer davantage de points !



Ex : le joueur pose les jetons 9 et 2.  
Il marque les points des nouveaux ensembles créés par le placement de ses 2 jetons :

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

$$9 + 3 = 12$$

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





6+



# TANTRIX POCKET

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : connexion



Mike Mc Manaway

Cette édition pocket offre toutes les possibilités de jeux du *Tantrix* dans un tout petit format. Ses 56 tuiles en résine sont gravées et peintes à la main. Cette version sera votre compagnon ludique idéal pour tous vos voyages.



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

Référence : JTXP  
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

6+



Avant d'affronter *Tantrix*, découvrez ce *Tantrix Discovery* composé de 10 tuiles et qui se joue en solo, avec 8 niveaux de difficulté ! Prenez le nombre de tuiles souhaité, regardez la couleur du chiffre gravé au dos de la dernière tuile et tentez de créer une boucle de la couleur correspondante. Pas aussi simple qu'il y paraît !



**Contenu :** 10 tuiles hexagonales numérotées, support métallique, la règle du jeu.

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



3 421271 302322

6+



30 min



# TANTRIX

## Restez connecté

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : connexion



Mike Mc Manaway

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 : JTXS  
Boîte : H19 x L17 x P4,5cm  
Colis : par 6



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

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





8+

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 règle d'or : toujours faire correspondre les couleurs !



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

Référence : JTXS0  
Boîte : H14 x L10 x 4 cm  
Colis : par 6



3 421276 225510



12+

2  
1

# LE ROYAUME DE *la petite Sirène*

Cœur de cible : Ado/Adultes  
Mécanisme principal : Puzzle, énigmes



Baptiste Derrez  
Fanélia

Comment aider Le Roi des mers à défaire le maléfice de la Sorcière ? Révélez la magie à l'aide de votre lame UV, et résolvez les énigmes phosphorescentes dans l'illustration du puzzle.

Trouvez les bons symboles sur les perles et rendez-vous sur le site pour obtenir la récompense !



Lampe UV

**Contenu :** Puzzle 1000 pièces, feuillet d'explications A5, feuillet énigmes A4, lampe UV

Référence : GPRP  
Boîte : 27.3 x 37.3 x 5.7 cm  
Colis : par 6





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



3 421277 700313



8+



# PYLOS

## Guerre au sommet !

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



David G. Royffe

Gérez intelligemment votre stock de billes afin d'être celui qui posera la dernière bille au sommet de la pyramide. *Pylos* est un jeu abstrait tout en bois à la fois étrange et beau, récompensé par plusieurs titres dans le monde.

Classic



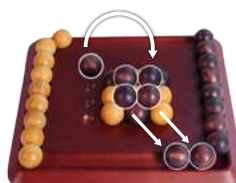
Mini



Un joueur joue les billes claires, l'autre les foncées. Chaque joueur à son tour place une bille de sa réserve sur une case de son choix.



a.



b.

Il est possible de déplacer une de ses billes déjà présente sur le plateau, si ce déplacement monte la bille d'un ou plusieurs niveaux. Cela permet d'économiser une bille de sa réserve (a). Si un joueur complète un carré de sa couleur, alors il peut récupérer 1 à 2 billes du plateau et les remettre en réserve (b).



Le gagnant est celui qui en économisant les billes de sa réserve au cours de la partie, parvient à poser sa dernière bille au sommet de la pyramide.

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



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



3 421271 300724



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



3 421271 300755



8+



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



1

Les joueurs décident qui jouent les croix ou les cercles. Les 25 cubes sont placés sur le plateau, faces vierges visibles sur le dessus.



2

*Exemple de tour de jeu du joueur ○*  
À son tour, le joueur retire un cube vierge ou un cube portant son propre symbole de la périphérie du plateau.



3

*Exemple de tour de jeu du joueur ○*  
Puis ce joueur place ce cube (avec son symbole face visible) sur l'un des emplacements opposés et pousse les cubes jusqu'à ce que l'emplacement vide disparaisse.



4

Le gagnant est le joueur (ou l'équipe) qui aligne 5 de ses symboles sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale.



Quixo classic  
Référence : GCQI  
Boîte : H28 x L28 x P6 cm  
Colis : par 6



Quixo Mini  
Référence : GDQI  
Boîte : H18 x L18 x P4,7 cm  
Colis : par 6



**Contenu :** 25 cubes pyrogravés en hêtre, 1 plateau de jeu verni et gravé, sac en tissu, la règle du jeu.

8+



# QUARTO

## L'un des jeux les plus primés au monde

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

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

TOP



Blaise Muller

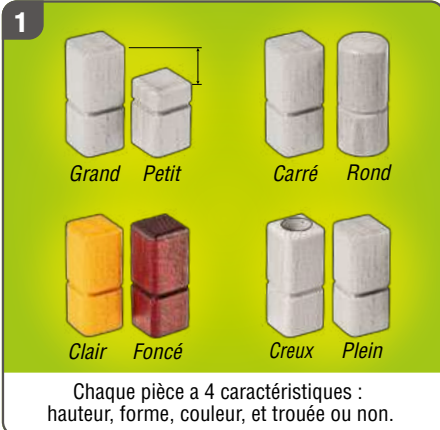
Quarto est un best-seller qui fête ses 30 ans cette année !

Dans ce jeu tout en bois, le gagnant est le premier joueur à aligner quatre pièces ayant une caractéristique commune. Mais à la différence de tous les autres jeux, c'est vous qui choisissez la pièce que votre adversaire sera autorisé à placer sur le plateau ! En d'autres termes, gare à ne pas donner la pièce qui vous fera perdre !

Classic



Mini



**Contenu :** 16 pièces en hêtre, plateau de jeu verni et gravé, sac de rangement, la règle du jeu.



**Le Pion d'Or® est une récompense décernée à un jeu de société en fonction du nombre d'exemplaires vendus dans le monde. Platine : 1 million d'exemplaires vendus.**



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



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





8+

2/4

15 min



# QUORIDOR

## Sortez du labyrinthe mouvant

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : course, blocage

TOP



Mirko Marchesi

Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de votre adversaire pour être le premier à traverser le plateau. *Quoridor* est devenu un must des jeux de réflexion, accessible pour toute la famille et très prenant.

Classic

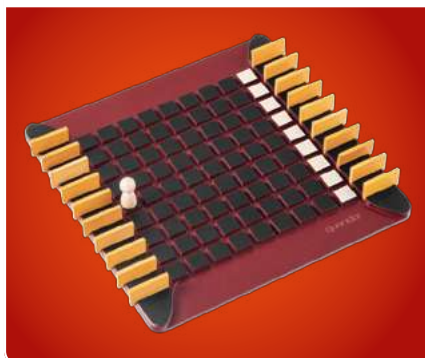


Mini



1

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



2

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



3

Vous ne pouvez bloquer complètement votre adversaire. Il doit toujours pouvoir atteindre sa destination.



4

Vous pouvez sauter par-dessus un pion adverse.



**Contenu :** 4 pions en hêtre, 20 barrières en hêtre, 1 plateau de jeu verni et gravé, sac de rangement, la règle du jeu.



**Le Pion d'Or® est une récompense décernée à un jeu de société en fonction du nombre d'exemplaires vendus dans le monde. Platine : 1 million d'exemplaires vendus.**



Quoridor Classic  
Référence : GCQO  
Boîte : H28 x L28 x P6 cm  
Colis : par 6



3 421273 322915



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



3 421273 323127

8+

2  
3 515<sub>mn</sub>

# 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™ &amp; ©Bandai Namco Entertainment Inc.

**Contenu :** 1 plateau de jeu de 81 cases, 4 pions Fantôme, 1 pion PAC-MAN, 20 barrières, ainsi que 4 PAC-GOMMES et 3 jetons vie supplémentaire (à utiliser avec la variante PAC-MAN).

Référence : GCPAC  
Boîte : H28 x L28x 6 cm  
Colis : par 6



3 421271 390312



8+



15 min



VIDEO

# QUANTIK

## Une pure abstraction

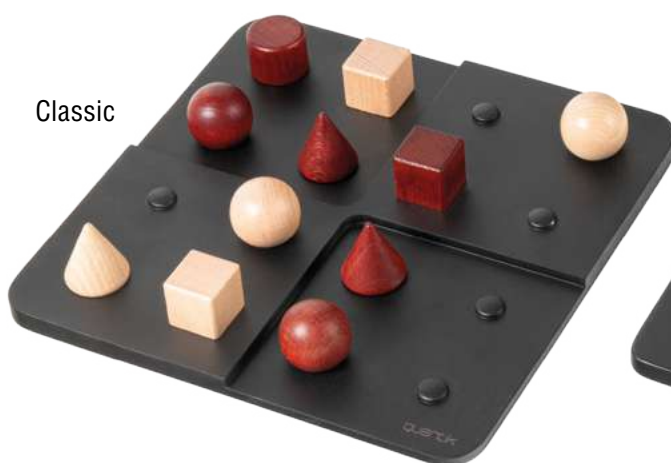
Cœur de cible : tout public, ado/adulte  
Mécanisme principal : placement, alignement



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.

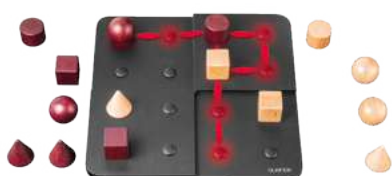
Classic



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



3 421271 318910



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



3 421271 322214

8+



15 min



# SQUADRO

## Mettez les voiles !

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

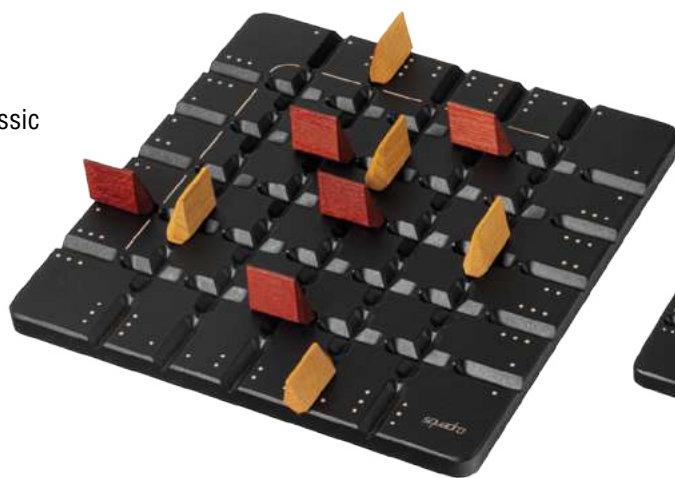
Mécanisme principal : déplacement, blocage, programmation



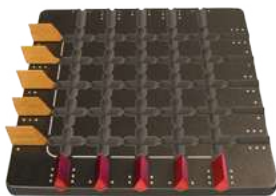
Adrià Jiméñez Pascual

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.

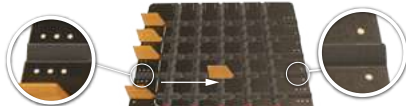
Classic



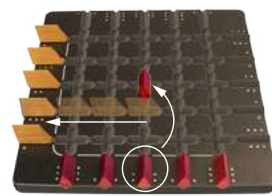
Mini



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+



# QAWALE

## Simple et tactique à la fois

Cœur de cible : ado, adultes  
Mécanisme principal : alignement, réflexion



Didier Lenain Bragard, Romain Froger

TOP

Qawale trouve son inspiration dans les piles de galets que l'on trouve au bord des chemins. À l'image de ces pierres qui voyagent, préparez-vous à être transporté par les multiples rebondissements de ce jeu incroyable. À tour de rôle, les joueurs vont poser un galet sur une pile avant de l'égrener galet par galet. Pour remporter la partie, il faudra former une ligne de 4 galets à sa couleur !

Chacun des joueurs dispose de 8 galets de sa couleur. La troisième couleur est neutre et ces galets sont placés aux 4 coins du plateau.



Durant leur tour, les joueurs ajoutent un galet au sommet de la pile de leur choix avant de la déplacer.

Pour ce faire, ils égrenent un galet de la pile sur chaque case rencontrée. Le premier joueur qui parvient à former une ligne de 4 galets de sa couleur en vue de dessus remporte la partie.



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 8 galets clairs, 8 galets foncés, 8 galets noirs, 1 sachet, la règle du jeu.

Référence : GCQW  
Boîte : H28 x L28x 6 cm  
Colis : par 6



3 421271 373117

8+

2

15 min

## QOMET

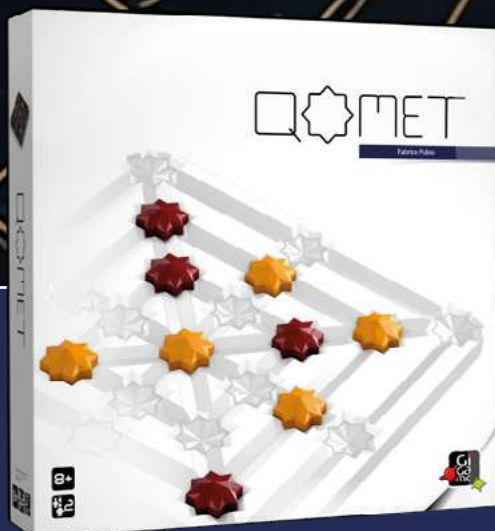
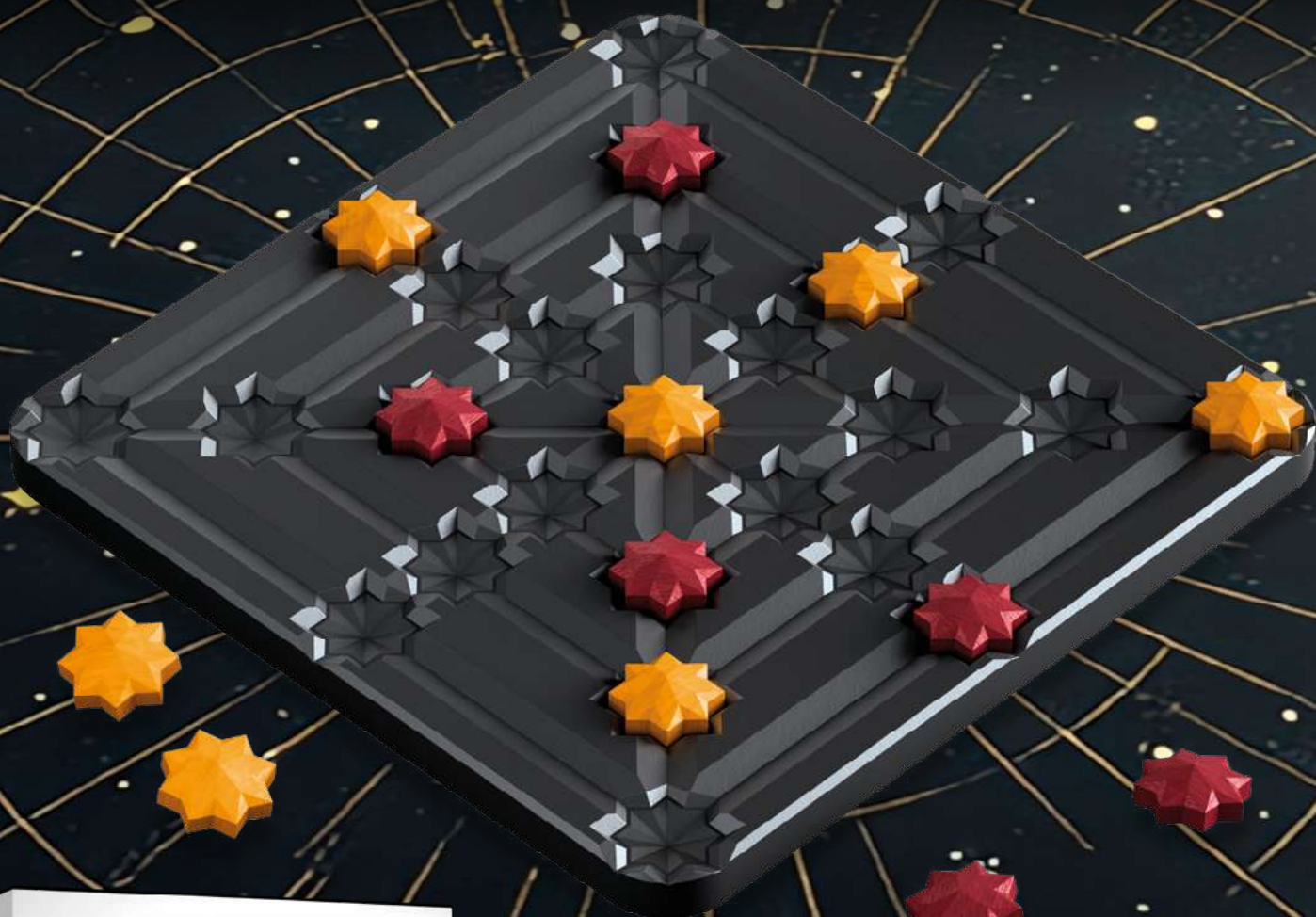
NOUVEAU

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



3 421276 239111



6+



VIDEO

# 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 règlette. 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 règlette, 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 règlette 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, règlette, plateau de jeu avec tiroir, la règle du jeu.

Référence : GZKP  
Boîte : H22,5 x L11,5 x P5 cm  
Colis : par 6



6+



# KATAMINO TOWER

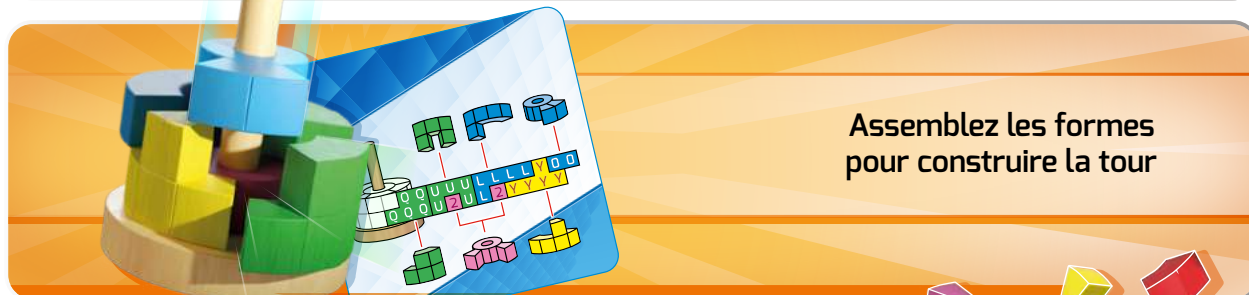
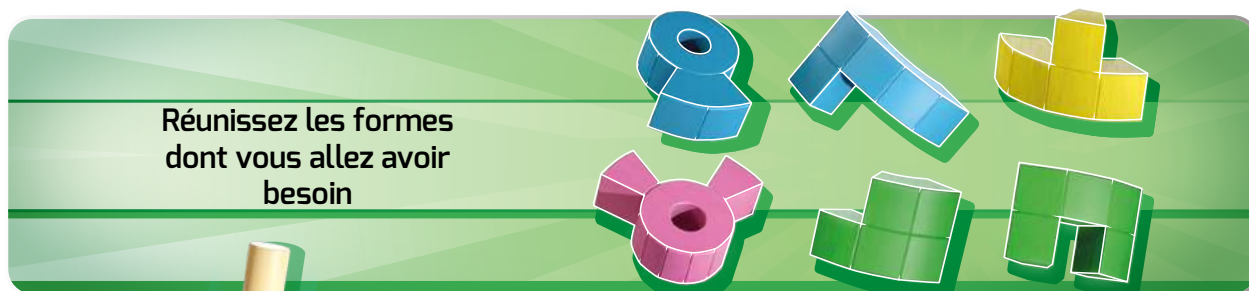
## Simple et tactique à la fois

Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : Emboîtement logique



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







# MR.PLAYWOOD

LES PUZZLES QUI PRENNENT VIE

14+

Maquette articulée en bois  
Modèle de collection

Réveillez le bricoleur qui sommeille en vous !

Développez créativité et imagination avec la gamme Mr Playwood et sa magnifique collection de puzzles en bois et en 3D qui s'animent comme par magie. Construisez les plus beaux monuments de l'histoire, donnez vie à des animaux fantastiques et à des inventions loufoques. Surprenez-vous à devenir le créateur de demain ! Ludiques et décoratifs, les puzzles Mr. Playwood trouveront une parfaite place dans votre intérieur. Ce jeu de construction peut être assemblé sans colle, la boîte contient tout ce qu'il vous faut dont un outil universel qui peut être utilisé pour dégager les pièces des planches sans les abîmer, pour monter les engrenages sur les axes et pour effectuer des mesures.



100% BOIS



CONVIVIAL  
ET FAMILIAL



SANS COLLE



Eco



Puzzle  
3D



articulé



BOÎTE À SECRETS  
- Fantaisie florale -



220 PIÈCES

Référence : PWBSF  
Boîte : H180 mm x L360 mm x P30 mm  
Colis : par 8

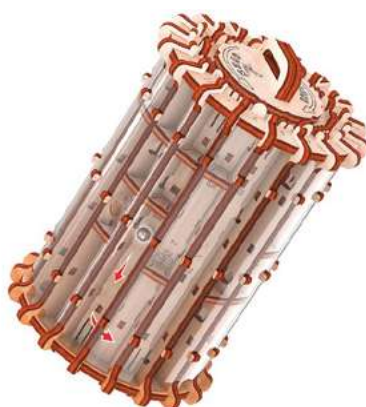


BOÎTE À SECRETS  
- TIGRE -



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 : H360mm x L240mm 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 : H360mm x L240mm 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



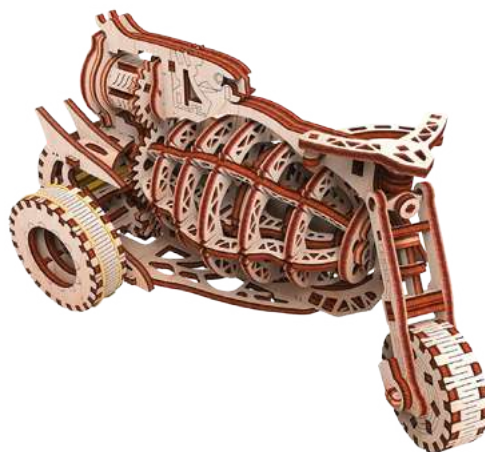


## DINOCAR

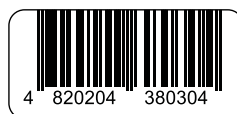


206 PIÈCES

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 : PWTOS  
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  
Boîte : H240 mm x L180 mm x P30 mm  
Colis : par 8



## BATEAU PIRATE



156 PIÈCES

Référence : PWBAT  
Boîte : H240 mm x L180 mm x P30 mm  
Colis : par 8



## PHARE D'ALEXANDRIE



169 PIÈCES

Référence : PWPHA  
Boîte : H240 mm x L180 mm x P30 mm  
Colis : par 12



## CATHÉDRALE NOTRE DAME



148 PIÈCES

Référence : PWCAT  
Boîte : H240 mm x L180 mm x P30 mm  
Colis : par 12



## STATUE DE LA LIBERTÉ



109 PIÈCES

Référence : PWSTA  
Boîte : 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<br>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<br>TOWER   | 6 +                                                                               | 1-2                                                                               | 15 min                                                                            | 28H x 19Ø                                                                          | 78 x 79,5 x 13                                                                      | GXT0  |
| GAGNE TON<br>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

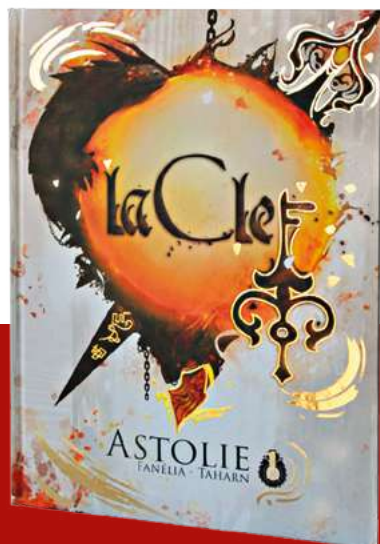
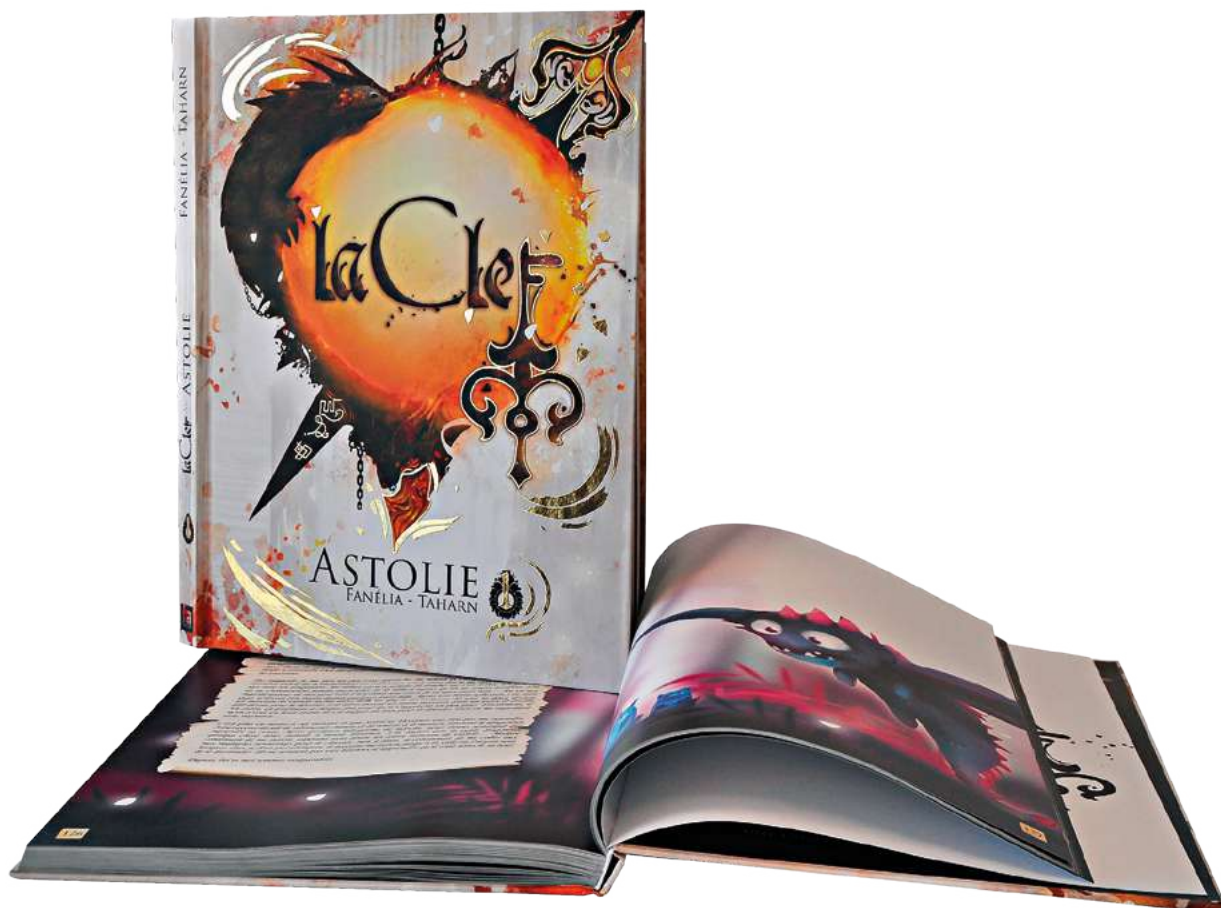
Cœur de cible : adultes, adeptes d'énigmes et de fantasy

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



# LA CLEF : Tome 2 - Les Chutes d'Est-Rive

## Histoire illustrée avec énigmes et encre invisible

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 !

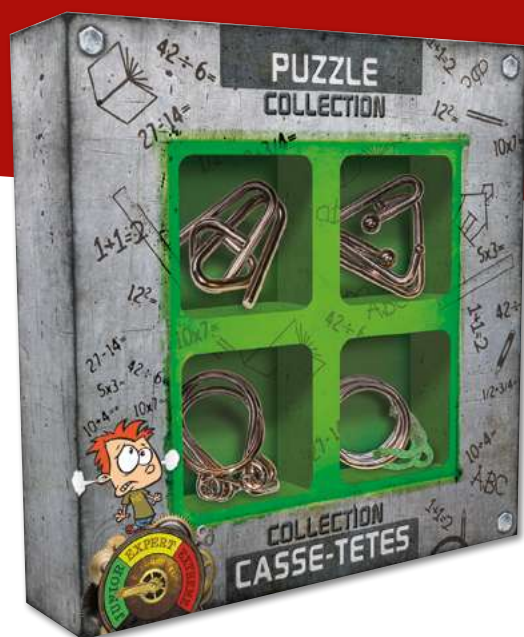


**Contenu :** livre d'énigmes illustrées, lampe UV.

Référence : FACLE2  
Boîte : H34.9 x L24.7 x P2.4cm  
Colis : par 5



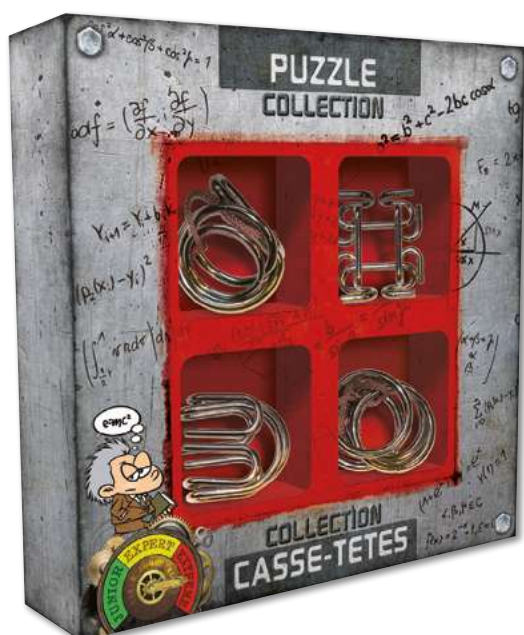
9 782956 173229



5-425004-733-6



5 425004 733627





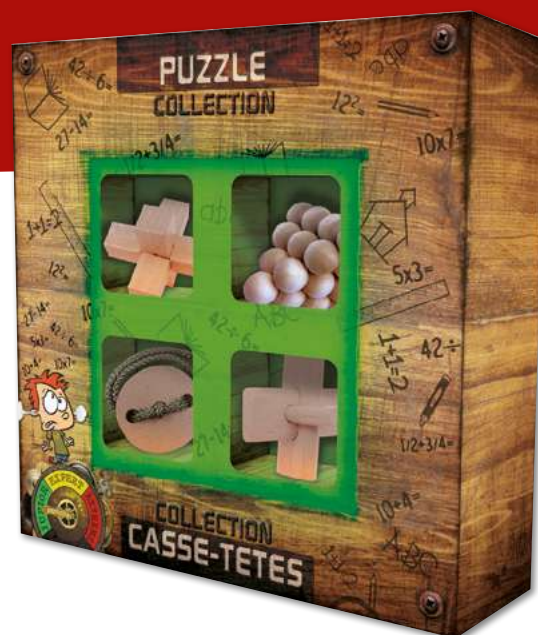
# SET DE 4 CASSE-TÊTES EN BOIS

## JUNIOR

Ref : CECBJ  
Diff : 1/4  
H20 x L20 x P3,5 cm  
Colis par 6



5 425004 733665

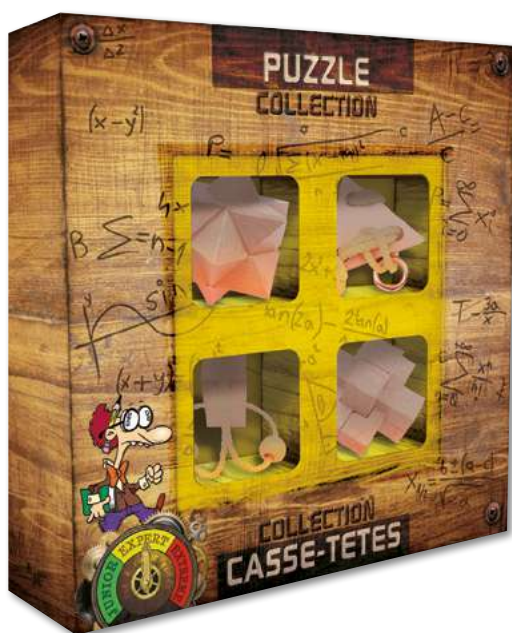


## EXPERT

Ref : CECBE  
Diff : 3/4  
H20 x L20 x P3,5 cm  
Colis par 6



5 425004 733672

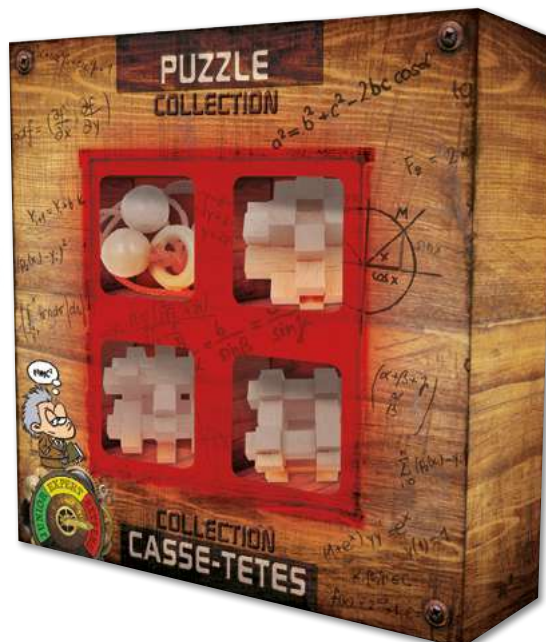
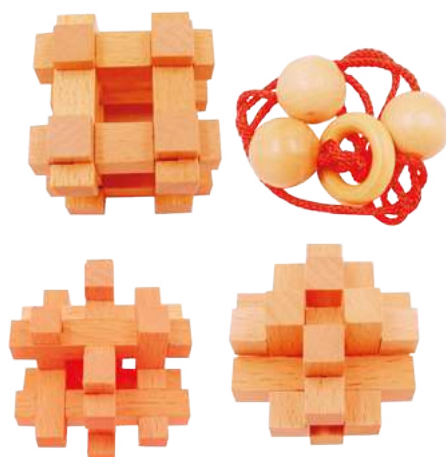


## EXTRÊME

Ref : CECBX  
Diff : 4/4  
H20 x L20 x P3,5 cm  
Colis par 6



5 425004 733689





# EUREKA METAL RACING WIRE



Assortiment de 27 modèles  
Référence : CEDRA  
Dim : H25 x L29 x P45 cm  
Vente uniquement en présentoir  
Boîte : L8 x H8 x P2,8 cm

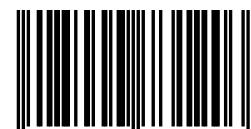


5 425004 732705

## 3D BAMBOO



Dim : L32 x H30 x P25  
Référence : CEDBA  
Boîte : H5 x L10 x P5 cm  
Vente uniquement en présentoir de 36 pièces.  
(6x6 modèles)



5 425004 731203



# EUREKA 3D PUZZLE MINI AMAZE UFO



Référence : CEAMU  
Boîte : H20 x L12 x P20 cm  
Colis : par 6



Présentoir avec 20 pièces  
Référence : CEMAU  
Boîte : H255 x L333 x P340 mm  
Vendu uniquement en présentoir  
(Article : 60 x 60 x 115 mm)  
Colis : par 6



## EUREKA 3D AMAZE CUBE



Référence : CEAMC  
Dim : L10,5 x H10,5 x P10,5  
Colis : par 6



## EUREKA 3D AMAZE BALL



Référence : CEAMB  
Dim : L10,5 x H10,5 x P10,5  
Colis : par 6



## 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





## CASSE-TÊTES BAMBOU



ETOILE  
Diff : 4/5  
Ref : FDBET



ANANAS  
Diff : 4/5  
Ref : FDBAN



ESCALIER  
Diff : 4/5  
Ref : FDBES



CRISTAL  
Diff : 4/5  
Ref : FDBC1



BAGUETTES  
MAGIQUES  
Diff : 4/5  
REF : FDBBA



ARCHITECTURE  
Diff : 4/5  
Ref : FDBAR



# CASSE-TÊTES BAMBOU



IMBROGLIO

Diff : 4/5

Ref : FDBIM



QUADRATURE

Diff : 4/5

Ref : FDBQA





## COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●○○○○○●



LOOP

Ref : CPL00



5 407005 150016



DIAMOND

Ref : CPDIAM



5 407005 150023



ABC

Ref : CPABC



5 407005 150030



LOVE

Ref : CPLOV



5 407005 150054



FLAG

Ref : CPFLA



5 407005 150047



PAWN

Ref : CPCPA



5 425004 736819

Difficulté ●●○○○○○



KEY II

Ref : CPKE2



5 407005 150122



HORSE

Ref : CPHOR



5 407005 150115



SNOW

Ref : CPSNO



5 407005 150177



DOT

Ref : CPDOT



5 407005 150160



HOOK

Ref : CPH00



5 407005 150139



BOX

Ref : CPBOX



5 407005 150146



HARMONY

Ref : CPHAR



5 407005 150153



BISHOP

Ref : CPCBI



5 425004 736840

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

# COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●



**STAR**  
Ref : CPSTA



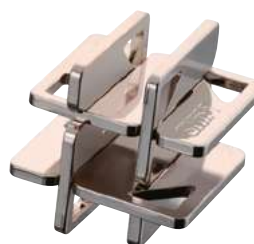
5 407005 150313



**ARROWS**  
Ref : CPARO



5 407005 150412



**HASHTAG**  
Ref : CPHAS



5 407005 150405



**S & S**  
Ref : CPSNS



5 407005 150320



**CAGE**  
Ref : CPCAG



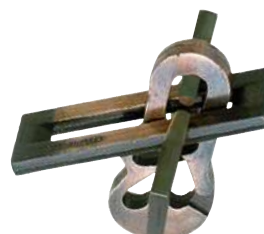
5 407005 150337



**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 HUZZLE

Difficulté ●●●●●●



**GALAXY**  
Ref : CPGAL



5 407005 150399



**DOLCE**  
Ref : CPDOL



5 407005 150344



**G & G**  
Ref : CPGNG



5 407005 150382



**SLIDER**  
Ref : CPSLI



5 407005 150429



**DELTA**  
Ref : CPDEL



5 407005 150375



**CROSS**  
Ref : CPCRO



5 407005 150443



**HEX**  
Ref : CPHHE



5 407005 150450



**JAM**  
Ref : CPJAM



5 407005 150467



**QUEEN**  
Ref : CPCQU



5 425004 736857

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

## COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●●●



UFO  
Ref : CPUFO



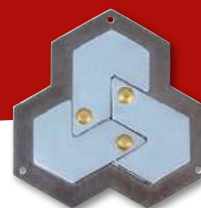
5 407005 150665



DIAL  
Ref : CPDIAL



5 407005 150658



HEXAGON  
Ref : CPHEX



5 407005 150627



HEART  
Ref : CPHEA



5 407005 150528



BAROQ  
Ref : CPBAR



5 407005 150535



RING  
Ref : CPRI1



5 407005 150511



OEUF  
Ref : CPOEU



5 407005 150542



COASTER  
Ref : CPCOA



5 407005 150559

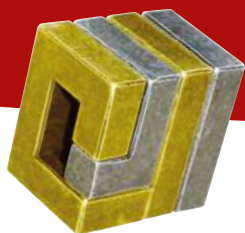


Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6



## COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●



COIL

Ref : CPCOI



5 407005 150566



DONUTS

Ref : CPDON



5 407005 150573



CYLINDER

Ref : CPCYL



5 407005 150580



U &amp; U

Ref : CPUNU



5 407005 150603



TWIST

Ref : CPTWI



5 407005 150597



KEYHOLE

Ref : CPKEH



5 407005 150610



MOBIUS

Ref : CPMOB



5 407005 150634



CAKE

Ref : CPCAK



5 407005 150641



VALVE

Ref : CPVAL



4 977513 075466



WALLET

Ref : CPWAL



5 407005 150696

Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

## COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●●●



**CYCLONE**  
Ref : CPCYC



**RATTLE**  
Ref : CPRAT



**PADLOCK**  
Ref : CPPAD



**AMOUR**  
Ref : CPAMO



**DEVIL**  
Ref : CPDEV



**LABY**  
Ref : CPLAB



**RING II**  
Ref : CPR12



**SPIRAL**  
Ref : CPSP1



**RADIX**  
Ref : CPRAD



**DUET**  
Ref : CPDUE



**EQUA**  
Ref : CPEQU



**HELIX**  
Ref : CPHEL





## COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●●●



**SQUARE**  
Ref : CPSQU



**ELK**  
Ref : CPELK



**MARBLE**  
Ref : CPMAR



**H & H**  
Ref : CPHNH



**TUBE**  
Ref : CPTUB



**RIPPLE**  
Ref : CPRIP



Boîte : L7,5 x P4,5 x H12 cm / Colis : par 6

# COLLECTION HUZZLE

Difficulté ●●●●●●



**CHAIN**  
Ref : CPCHA



5 407005 151112



**NEWS**  
Ref : CPNEW



5 407005 151129



**HOURLASS**  
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 ●●●●●●



**KABANDA SIGN**  
Ref : CPZKS



5 407005 151426

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 CRYSTAL GALLERY

# Disney

## CRYSTAL GALLERY 3D Puzzle



**MICKEY MOUSE**  
Ref : CPCGMK



3 421277 352710

36 pièces

Boîte : L9,5 x P4,5 x H14,5 cm



**MINNIE MOUSE**  
Ref : CPCGMN



3 421277 352819

36 pièces

Boîte : L9,5 x P4,5 x H14,5 cm



**OLAF**  
Ref : CPCGOL



3 421277 352918

39 pièces

Boîte : L9,5 x P4,5 x H14,5 cm



**STITCH**  
Ref : CPCGST



3 421277 353113

35 pièces

Boîte : L9,5 x P4,5 x H14,5 cm



**WOODY**  
Ref : CPCGWO



3 421277 353212

35 pièces

Boîte : L9,5 x P4,5 x H14,5 cm



**PRÉSENTOIR LED + 4 FIGURINES**  
Ref : 2PRCG



3 421277 953313



**WINNIE ET PORCINET**  
Ref : CPCGWP



3 421277 353014

57 pièces

Boîte : L14,5 x P4,5 x H14 cm



Colis : par 6



# HUZZLE PRÉSENTOIRS

## PRÉSENTOIR MINI HUZZLE Display 24 pièces

Ref : CPD24



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)



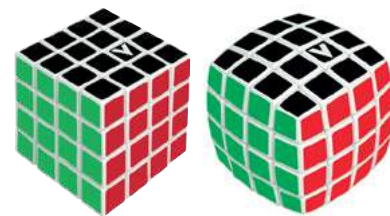
5 206457 000104



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 3 classic bombé (Ref : VCB3)



5 206457 000166

V-Cube 4 classic bombé (Ref : VCB4)

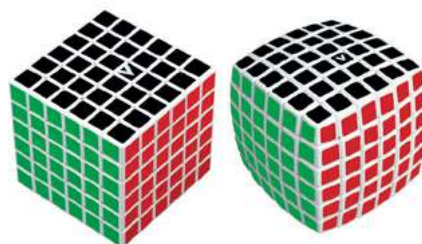


5 206457 000203

V-Cube 2 classic bombé noir (Ref : VCB2N)



5 206457 000098



V-Cube 6 classic plat (Ref : VCP6)



5 206457 000067



V-Cube 7 classic bombé (Ref : VCB7)



5 206457 000074

V-Cube 5 classic plat (Ref : VCP5)

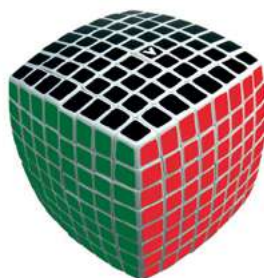


5 206457 000050

V-Cube 6 classic bombé (Ref : VCB6)



5 206457 000241



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



VIDEO



Pencil party studio

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Charles Darwin Le père de la théorie de l'évolution. Retraced 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 : JPCD  
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm  
Colis : par 6



3 770027 612043

# PUZZLE MARIE CURIE

## LA GALERIE DES LÉGENDES

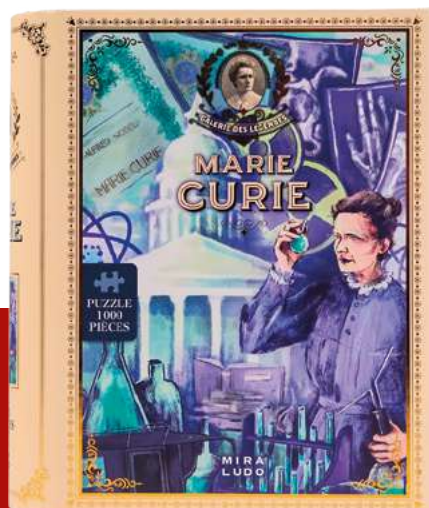


Mécanisme principal : Puzzle



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





# PUZZLE VICTOR HUGO

## LA GALERIE DES LÉGENDES



Mécanisme principal : Puzzle

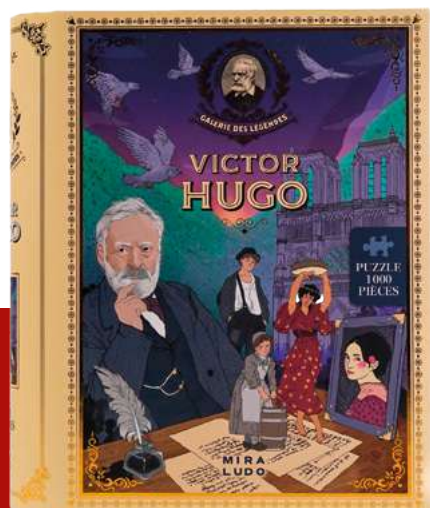


VIDEO



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





# PUZZLE BOIS

## SÉRIE RAINBOWOODEN

Boîte : H 23 x L 5 x 15 cm  
Colis : par 6

Rainbowooden puzzle propose une série de modèles colorés et originaux du règne animal.  
Ces puzzles en bois offrent dans chacun des modèles des formes de pièces uniques.

**Modèle LION** 121 pièces  
ref : CRLIO



**Modèle TIGRE** 138 pièces  
ref : CRTIG



**Modèle LOUP** 180 pièces  
ref : CRLou



**Modèle CHAT** 99 pièces  
ref : CRCHA



**Modèle ÉLÉPHANT** 120 pièces  
ref : CRELE



**Modèle HIBOU** 137 pièces  
ref : CRHIB







# PUZZLE BOIS

## SÉRIE RAINBOWOODEN

Boîte : H 23 x L 5 x 15 cm  
Colis : par 6

Rainbowooden puzzle propose une série de 6 modèles colorés et originaux du règne animal. Ces puzzles en bois offrent dans chacun des modèles des formes de pièces uniques.

Modèle **CHAT PIRATE** 116 pièces  
ref : CRCHP



Modèle **BALEINE** 101 pièces  
ref : CRBAL



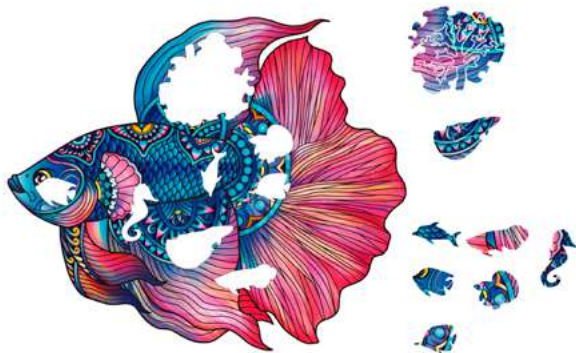
Modèle **LICORNE** 110 pièces  
ref : CRLIC



Modèle **MÉDUSE** 106 pièces  
ref : CRMED



Modèle **POISSON** 112 pièces  
ref : CRPOI

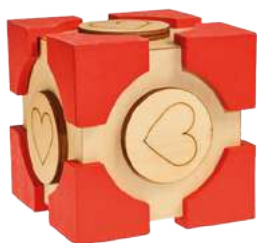


Modèle **TORTUE** 125 pièces  
ref : CRTOR





# SECRET ESCAPE BOX



Le thème de cette secret escape box Coeur ne peut être rendu plus clair qu'avec les 6 cœurs sur ce cube. Un cadeau entre amoureux ou bons amis ? Ou peut-être pour se réconcilier ? Notez qu'un cœur tordu est parfois le début du bonheur et cette énergie vous mènera au secret qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la boîte du compagnon et cachez-y vos secrets de cœur en toute sécurité.

Difficulté : ★ ★ ★

Référence : CSCOE  
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm  
Colis : par 6



Nous voyons dans cette ESCAPE Box Lucky un cadeau idéal pour un ami ou un parent qui n'a pas eu de chance, ou pour ceux qui entament un nouveau chapitre de leur vie. Au lieu d'envoyer une carte de vœux, cette Lucky Escape Box pourrait tout aussi bien faire l'affaire, avec un trèfle à quatre feuilles comme signe international de chance. La «chance» est un cadeau formidable à partager et le «sentiment de chance» conduira à l'énergie qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la Lucky Box et placez-y vos portes-bonheur.

Difficulté : ★ ★ ★

Référence : CSLUC  
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm  
Colis : par 6



Une boîte clairement destinée à garder les choses en sécurité. Avez-vous déjà imaginé le travail d'un perceur de coffres-forts ? Avez-vous déjà rêvé du vol du siècle ? Voici l'occasion de tester vos compétences.

Objectif : Êtes-vous assez criminel pour ouvrir le coffre-fort ? Si non, suivez notre conseil et trouvez une position verticale.

Référence : CSCOF  
Boîte : H11,7 x L7 x 16,7 cm  
Colis : par 6



Difficulté : ★ ★ ★



L'entrée des pyramides égyptiennes a toujours été tenue secrète et comportait des défis inattendus. Il s'agissait principalement de sécuriser les nombreux objets de valeur qui se trouvaient à l'intérieur, y compris le pharaon momifié bien sûr. Cette boîte secrète du sphinx offre également un tel défi avant que vous puissiez y cacher votre trésor.

Objectif : Pouvez-vous trouver votre chemin et ouvrir la boîte ? Il n'y a que 9 étapes à franchir pour y entrer et 9 étapes pour la refermer.

Référence : CSSPH  
Boîte : H12 x L5 x 16 cm  
Colis : par 6



Difficulté : ★ ★ ★ ★



L'entrée des pyramides égyptiennes a toujours été tenue secrète et comportait des défis inattendus. Il s'agissait principalement de sécuriser les nombreux objets de valeur qui se trouvaient à l'intérieur, y compris le pharaon momifié bien sûr. Cette boîte secrète du sphinx offre également un tel défi avant que vous puissiez y cacher votre trésor.

Objectif :

Pouvez-vous trouver votre chemin et ouvrir la boîte ? Il n'y a que 9 étapes à franchir pour y entrer et 9 étapes pour la refermer.

Difficulté : ★ ★ ★

Référence : CSCAR  
Boîte : H15,5 x L5,5 x 9,7 cm  
Colis : par 6







# PUZZLE ÉNIGMES

**Bienvenue dans l'univers des puzzles-énigmes ARCANA !**

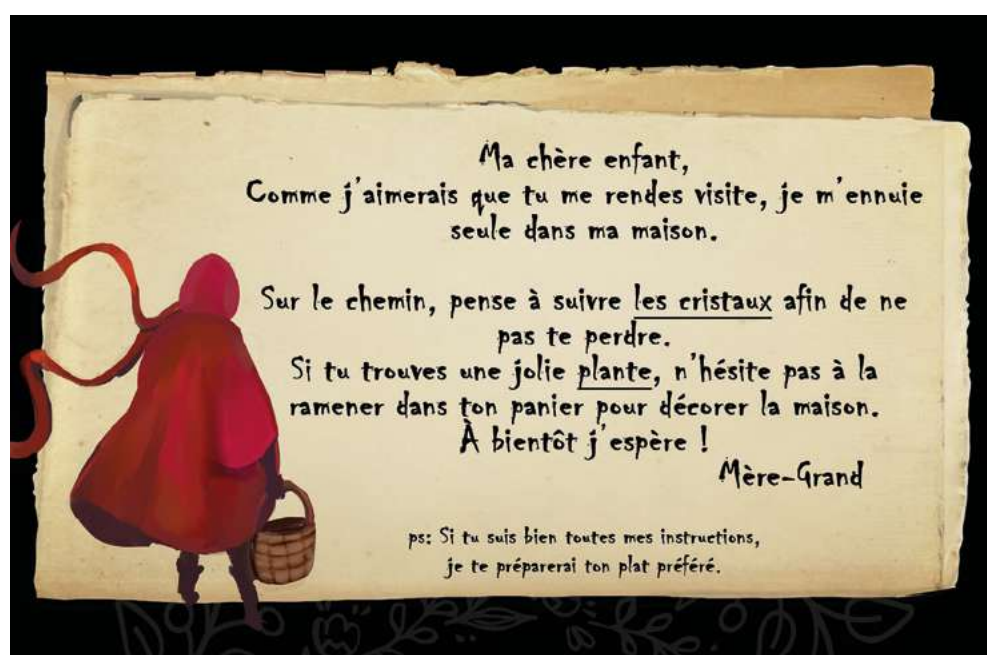


Cœur de cible : joueur occasionnel  
Mécanisme principal : puzzle, énigme



Baptiste Derez  
Fanélia

Un certain nombre d'énigmes sont cachées dans les illustrations de ces puzzles.  
Observez bien la boîte et le puzzle complété : certains détails font référence à des énigmes.  
À vous de les résoudre pour trouver les symboles qui vous permettront de déchiffrer le mot clé.  
Si vous avez trouvé la solution... Bravo ! Une illustration exclusive vous sera alors révélée en récompense sur le site Arcana puzzle !



**Contenu : 1000 pièces, 2 feuillets.**

Référence : GPPC  
Boîte : H38,5 x L28,5 x P6,5 cm  
Colis : par 6



3 421271 764519





# 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



3 421271 764410



10+

1-4

120min

# LE SECRET DE LA FLEUR ÉTERNELLE

Cœur de cible : Fans d'énigme et de beaux jeux originaux  
Mécanisme principal : Énigmes



Fanélia

Fanélia

Plongez dans l'univers du Secret de la Fleur Éternelle et tentez de résoudre ses mystères. Enquêtez, réfléchissez, assemblez les dix cartes du jeu jusqu'à ce que la solution finale vous apparaisse. Une fois trouvée, plantez la carte ensemencée (?avec tout le reste du jeu si vous le souhaitez?) et découvrez si la bonne plante finit par fleurir. Les cartes règles et le site internet vous aideront dans l'aventure si besoin, et vous indiqueront la marche à suivre pour faire pousser votre solution.



**Contenu :** Sac en toile de jute, palet de terre, 10 cartes énigmes, 1 carte à planter, 2 cartes règles.

Référence : FASECR  
Boîte : H18 x L13 x 3 cm  
Colis : par 20



3 770035 010011



# MÉMOIRES D'UNE CHAMANE

Cœur de cible : Fans d'énigme

Mécanisme principal : Énigmes



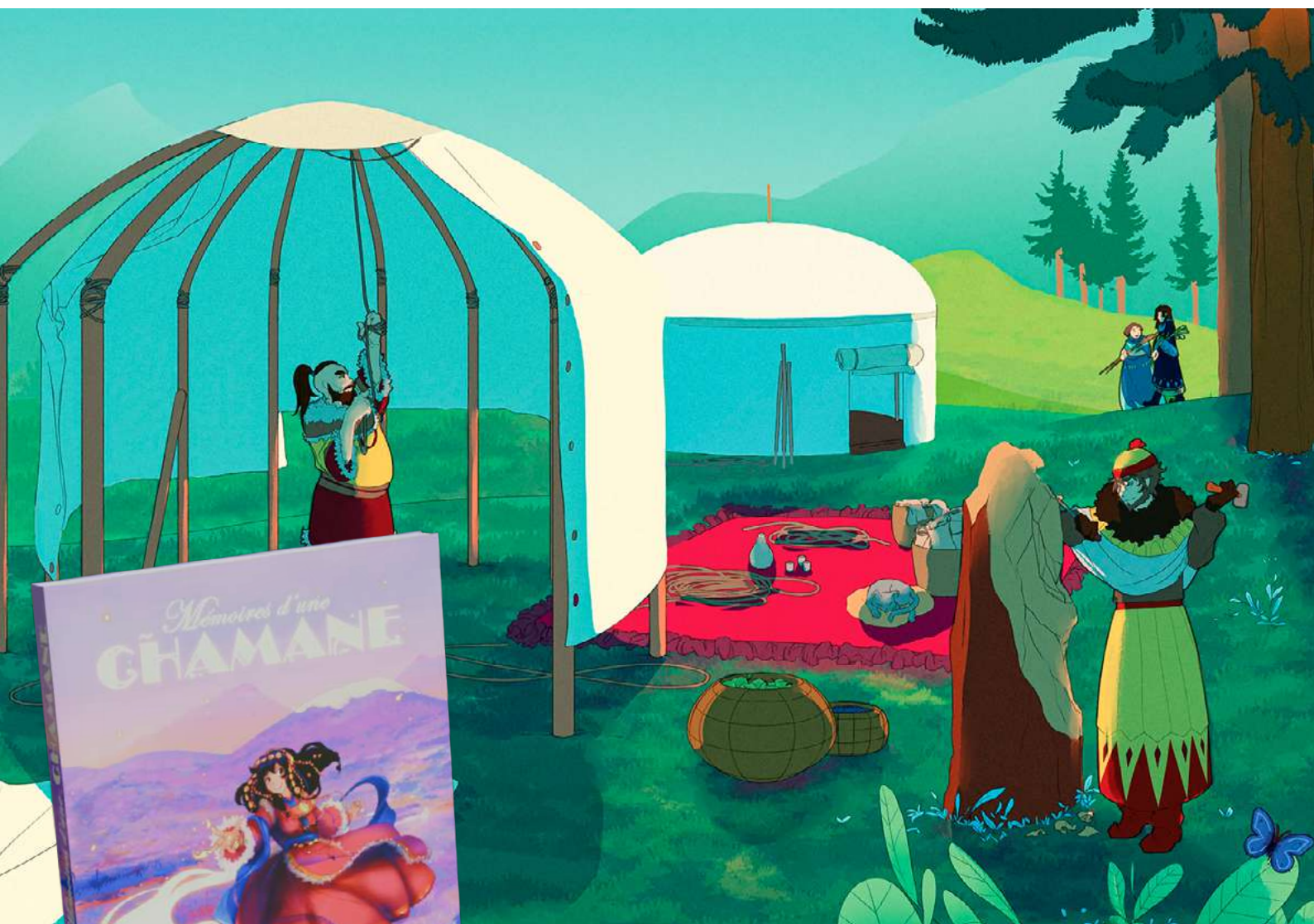
Fanélia

Fanélia

Au cœur des steppes, une tribu mène une existence paisible rythmée par les traditions ancestrales. Malheureusement, la nouvelle chamane a perdu ses souvenirs.

À travers ce livre immersif mêlant récit et énigmes audio, partez à la rencontre des membres de la tribu et découvrez l'animal totem qui veille sur chacun d'eux. Chaque double page vous plonge dans une scène illustrée et s'accompagne d'une bande sonore qui donne vie aux personnages et à leurs secrets.

Au fil de l'histoire, découvrez tous les mystères du livre jusqu'à résoudre toutes les énigmes. À vous de tendre l'oreille, d'observer et de réfléchir pour aider la chamane à retrouver la mémoire.



**Contenu :** Livre d'énigmes illustrées.

Référence : FAME

Boîte : H32.5 x L24.5 x 2 cm

Colis : par 8



9 782956 173250



# VASE PUZZLE



Cœur de cible : Ados/Adultes

Mécanisme principal : Puzzle, loisir créatif, décoration



Bureau Joie

«Les jardins» de Miraludo : une gamme de puzzle vases qui va vous changer des puzzles. Ces puzzles de 160 pièces, incurvées et fabriquées dans une matière plastique à la fois noble et solide, offre tout le plaisir créatif d'un puzzle en 3D.  
Cerise sur le gâteau : une fois assemblé, vous obtenez un vase décoratif qui se garde et s'expose. Grâce à son soliflore intégré, vous pourrez facilement y mettre fleur et eau.



JARDIN TERRACOTA  
Ref : MIVPTE



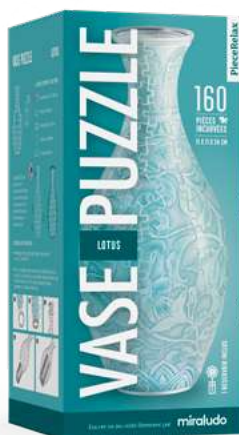
3 770027 812272



JARDIN PALMA  
Ref : MIVPPA



3 770027 812265



JARDIN LOTUS  
Ref : MIVPLO



3 770027 812289



JARDIN SAKURA  
Ref : MIVPSA



3 770027 812258

**Contenu :** 160 pièces incurvées à clipser entre elles.

Boîte : H25.5 x L11.5 x 11.5 cm

Colis : par 6

# zacatrus!

Transportez vos jeux de cartes (sans abimer 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 neoprène

Référence : **ZATB**



**Tapis Noir**  
en neoprène

Référence : **ZATN**



**Tapis Mini Vert**  
en neoprène

Référence : **ZATMV**



**Tapis Rouge**  
en neoprène

Référence : **ZATR**



**Tapis Mini Violet**  
en neoprène

Référence : **ZATMA**



**Tapis Vert**  
en neoprène

Référence : **ZATV**



**Tapis Mini Rose**  
en neoprène

Référence : **ZATMR**



# zacatrus

## Protège-cartes



### Asia

57.5 x 89 mm

### Mini Asia

43 x 65 mm

### Dixit

80 x 120 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPA**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPAP**  
x55



**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPAM**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPAMP**  
x55



**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPD**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPDP**  
x55



### Euro

59 x 92 mm

### Mini Euro

45 x 68 mm

### French Tarot

61 x 112 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPE**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPEP**  
x55



**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPEM**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPEMP**  
x55



**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPFT**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPFTP**  
x50





# zacatrus!

Protège-cartes

## Magic Ocean

63.5 x 88 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPMO**  
x50



## Ocean

63.5 x 88 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPO**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPOP**  
x55



## Wonder

65 x 100 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPW**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPWP**  
x55



## Square L

80 x 80 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPSL**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPSLP**  
x55



## Square S

70 x 70 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPSS**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPSSP**  
x55



## Tarot

70 x 120 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPT**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPTP**  
x55



## USA

56 x 87 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPU**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPUP**  
x55



## Mini USA

41 x 63 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPUM**  
x55



**PREMIUM**

Référence : **ZAPUMP**  
x55



## Volcano

70 x 110 mm

**CLASSIQUE**

Référence : **ZAPV**  
x100



**PREMIUM**

Référence : **ZAPVP**  
x55



# zacatrus!

Zaca-Dos



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



0 753951 827027



# PORTE CLÉS DÉS



PORTE CLÉ DÉ ROSE  
REF : CCPCDRO



PORTE CLÉ DÉ BLEU  
REF : CCPCMB



PORTE CLÉ DÉ ORANGE  
REF : CCPCMO



PORTE CLÉ DÉ ROUGE  
REF : CCPCMR



PORTE CLÉ DÉ VERT  
REF : CCPCDVE



PORTE CLÉ DÉ VIOLET  
REF : CCPCDV



# PORTE CLÉS MEEPLES



PORTE CLÉ MEEPLE BLEU  
REF : CCPCMB



PORTE CLÉ MEEPLE ORANGE  
REF : CCPCDO



PORTE CLÉ MEEPLE ROSE  
REF : CCPCDRO



PORTE CLÉ MEEPLE ROUGE  
REF : CCPCMR



PORTE CLÉ MEEPLE VERT  
REF : CCPCMR



PORTE CLÉ MEEPLE VIOLET  
REF : CCPCMV





# PORTANT PORTE CLÉS + 48 MEEPLES + 48 DÉS



REF : CCPOR



# PRÉSENTOIRS



1

Retrouvez la liste  
des jeux éligibles  
au présentoir ici :



3



2



| 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<sup>er</sup> 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'invendus, 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 échancier de paiement, l'absence de respect d'une seule échéance entraînera en cas de non-paiement à l'échéance les mêmes conséquences que celles stipulées ci-avant, de sorte que dès constatation d'un retard de paiement par rapport à une échéance convenue, l'intégralité des sommes dues deviendra immédiatement exigible.

9.6 Aucun règlement ne peut être l'objet d'une compensation à la seule initiative du CLIENT, pour quelque raison que ce soit, et ce même si des dispositions contraires figurent dans ses propres conditions d'achats.

9.7 De convention expresse, aucun escompte ne sera pratiqué.

**ARTICLE 10 : PENALITES**

Sauf accord préalable dûment confirmé par écrit, GIGAMIC n'acceptera aucune pénalité de quelque nature que ce soit, et ce même si des dispositions contraires figurent dans les conditions d'achats ou les commandes émises par le CLIENT.

**ARTICLE 11 : SERVICES PROPRES A FAVORISER LA COMMERCIALISATION DES PRODUITS**

Tous les éventuels services propres à favoriser la commercialisation des produits, détachables des opérations d'achat-vente et proposés par le CLIENT à GIGAMIC, devront satisfaire au formalisme prévu par les dispositions légales en vigueur. Toute demande de rémunération faite à ce titre devra en conséquence correspondre à un service effectivement rendu, afin de ne pas placer GIGAMIC en situation d'accord à des avantages discriminatoires et dépourvus de contreparties réelles. Tous les services spécifiques qui se révéleraient dépourvus de cause entraîneront la nullité pure et simple du contrat et des factures s'y rapportant.

Le règlement de tels services ne pourra en aucun cas faire l'objet d'une compensation comptable, et ce même si des dispositions contraires figuraient dans les conditions émises par le CLIENT.

**ARTICLE 12 : PROPRIETE INTELLECTUELLE**

Les produits proposés par GIGAMIC font l'objet de droits de propriété intellectuelle liés à leurs conceptions, droits d'auteur, marques, dessins, modèles, textes, etc. 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'avérerait 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<sup>er</sup> 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 prématurée liée à un mésusage, problème qualité ou encore égarement. 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 « [savgigamic@gigamic.com](mailto:savgigamic@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 lui étant étrangère. GIGAMIC ne pourra pas être tenue pour responsable en cas de force majeure, étant entendu que sont considérés comme des événements correspondant à des cas de force majeure, outre ceux habituellement retenus par la jurisprudence, tout événement indépendant de la volonté de GIGAMIC, telles les intempéries, la grève ou tout accident affectant la production ou le transport. La responsabilité de GIGAMIC ne pourra en aucun cas être engagée pour des préjudices matériels ou immatériels tels que la perte de chiffre d'affaires.

La responsabilité de GIGAMIC sera, dans tous les cas et même en cas de produits défectueux, limitée à la valeur des produits facturés.

#### ARTICLE 17 : PRESCRIPTION et TOLERANCE

Toute action née ou à naître à l'occasion de l'exécution des présentes conditions générales ou d'une prestation par GIGAMIC résultant des présentes, se prescrit à l'expiration d'un délai d'un an à compter de l'événement qui lui a donné naissance. Le fait pour GIGAMIC de ne pas se prévaloir à un moment donné de l'une ou l'autre des dispositions précitées ne peut en aucun cas être considéré comme une renonciation à s'en prévaloir ultérieurement.

#### ARTICLE 18 : ATTRIBUTION DE JURIDICTION

Les présentes conditions générales de vente sont soumises au droit français. Nonobstant toute autre clause attributive de juridiction et notamment au cas où des dispositions contraires figureraient dans les correspondances émises par le CLIENT, tout différend entre le CLIENT et la société GIGAMIC sera, de convention expresse, de la compétence exclusive du Tribunal de Commerce de Boulogne-sur-Mer.

# 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 Détaillants



**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**Jérémie****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**Jérémie****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](mailto:revendeur@gigamic.com)  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)