

Catalogue

Jeux

Coop'

Et «jouer autrement!»

Nous vous invitons à découvrir les jeux coopératifs que nous proposons en prêt.

Il s'agit de jeux de plateau, stratégiques, de mises en situation, jeux de rôles ou de défis... toujours dans un esprit coopératif !

Afin de mieux connaître ces jeux nous pouvons organiser ensemble des rencontres, pour jouer et vous présenter les intérêts pédagogiques de nos jeux.

Les jeux de 2 à 120 ans!

Au-delà des jeux de plateaux que nous proposons, nous mettons aussi à disposition des jeux de structures...

Le crayon coopératif : Pour tous les âges cet outil ludique active des compétences sociales, pousse à agir ensemble, éveille la concentration et l'habilité. Des idées de jeu sont comprises avec le crayon coop.



Le parachute : Chacun saisit une poignée de cette grande toile multicolore, attention si on ne coordonne pas nos mouvements, cela deviendra difficile ! Tourner, courir avec, faire sauter ou faire tourner une ou plusieurs balles ...

Jeu de construction : Kaplas bois ou plastiques, en équipes pour un jeu de vitesse ou tous ensemble dans une réalisation commune, construire ensemble c'est renforcer les liens d'un groupe !



- + Le cube
- + le bâton inuit
- + ...

SOMMAIRE

A- A partir de 2 ans	P 4
B- A partir de 3 ans	P 6
C- A partir de 4 ans	P 12
D- A partir de 5 ans	P 18
E- A partir de 6 ans	P 25
F- A partir de 7 ans	P 29
G- A partir de 8 ans	P 32
H- A partir de 10 ans	P 38
I - A partir de 12 ans-13 ans	P 45
J- A partir de 14 ans	P 48
K- A partir de 18 ans	P 51

A- A Partir de 2 ans

- **La fée aux fleurs :**



Rosalina, la fée aux fleurs, vol dans les airs en éparpillant sa poussière magique... et voilà que les fleurs se mettent à pousser au bord de l'étang et dans le pré. Les enfants aident Rosalina à soigner ses fleurs et coopèrent à ce que tous les boutons s'ouvrent pour former de jolies fleurs. Un jeu d'empilement coopératif et d'apprentissage des couleurs. Avec variante pour classer les formes, pour enfants plus âgées.

- **Chut, Coco !**



Premier jeu dès 2 ans ! Tous les animaux de la ferme font une grande fête sauf les bébés ! Coco le coq a donc été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un « cocorico » et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à endormir tous les bébés animaux ? 1-4 joueurs.

- **Little Coopération :**



Sur la banquise, 4 petit animaux tentent de regagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace de s'écrouler. Un jeu qui se joue en coopération pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.

- **Le Zoo de Milly :**



Le zoo de Milly Aujourd'hui, Milly a beaucoup à faire au zoo. Elle doit distribuer le courrier à l'ours, aux deux lions et aux trois éléphants, leur apporter à manger et repeindre les cages des animaux. Les animaux apprennent les chiffres de 1 à 3 de manière ludique ainsi que les trois couleurs primaires et les formes de base. Mais que se passe-t-il ? Le pingouin se promène tout guilleret dans le zoo et salue tous ses amis. Qui peut aider Milly à accomplir ses tâches et à ramener Dapdap dans son enclos ? Un premier jeu éducatif et coopératif.

- **Mon premier jeu de coopération !**



Quenotte la souris a envie de passer la nuit sous une vraie tente. Elle doit être colorée ! Bruni l'ourson, Croqui le lapin, Plumet le canard et Bouclette le mouton sont heureux de l'aider à rassembler les différentes pièces en tissu. Mais avant d'y arriver, ils vont jouer et rire comme des fous !

- **Rentrons la nourriture !**



La nuit va bientôt tomber à la ferme du soleil ! Mais le paysan Tim a rêvassé toute la journée. Réussirez-vous tous ensemble à rentrer la nourriture à temps dans l'étable avant qu'il ne fasse nuit ? Un jeu coopératif de collecte pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans. Les plus : des animaux en bois faciles à saisir par les petites mains, une grand plateau de jeu avec étable en 3D !

B - A Partir de 3 ans:

- **Le petit Verger :**



Ce jeu stimule la mémoire, la reconnaissance des couleurs et leur désignation , ainsi que l'esprit de groupe.

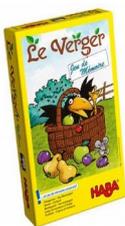
- **Le verger :**



Attention au Corbeau !
Récoltez les fruits avant qu'il n'arrive ...
Un jeu coopératif, le classique des maternelles, un jeu au matériel superbe.

Existe en modèle XXL !!!

- **Le verger (Jeu de mémoire) :**



Alerte dans le verger ! L'effronté corbeau voudrait voler vos fruits. Mettez tous les fruits en lieu sûr en retournant un fruit de la couleur du dé. Le but du jeu est de récupérer les fruits avant que le corbeau n'ait atteint le verger. Un jeu de mémoire coopératif avec une variante compétitive.

- **Le verger super mini :**



Le moment est venu de récolter les fruits du verger. Mais les délicieuses cerises, pommes, poires et prunes sont aussi convoitées par l'effronté corbeau qui aimerait bien récupérer aimerait bien en récupérer un peu. Il vole d'arbre en arbre et y dérobe à chaque fois un fruit. Réussirez-vous à cueillir les fruits avant que le corbeau n'ait satisfait sa gourmandise et n'arrive à son nid ?

- **Ronde des oies :**

Un jeu coopératif où il faut bouger



- **La chasse aux monstres :**



La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif où les joueurs unissent leurs forces pour enfermer dans le placard tous les monstres qui sortent de sous le lit.

- **Acrobatino :**



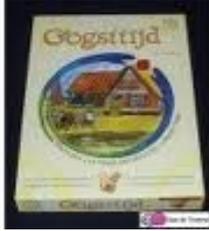
Philippe est le meilleur acrobate. Qui sera aussi souple que lui et pourra, par exemple, toucher son coude avec son pied ? Dans le jeu, on retourne toujours deux cartes qui indiquent quelles parties du corps les enfants doivent faire toucher. Il faut donc faire de son mieux, sinon Bo le singe dérobe la banane et gagne la partie ! De 3 à 5 joueurs.

- **Le jeu du loup :**



Un premier jeu de société pour jouer tous ensemble ou seul contre le loup. Chacun pioche un jeton à son tour. Mais attention si la tête du loup apparaît, il faut lui mettre un vêtement ! Le but du jeu est de finir sa cueillette avant que le loup ne soit habillé. Loup y es-tu ? Que fais-tu ? Je mets mes chaussures ...

- **Le temps des récoltes :**



Pendant le printemps, nous avons cultivé nos potagers. L'été est là et les voilà foisonnant de délicieux légumes. C'est le temps des récoltes ! Mais alors que ramassons-nous ? Maïs, carottes, haricots et tomates, la chaleur de l'été cède progressivement la place à la fraîcheur de l'automne. Parviendrons-nous à récolter tout ce que nous avons planté avant l'arrivée du froid ?

- **La princesse au petit pois :**



« La princesse est-elle vraiment la princesse ? »

Se demande la reine qui a l'idée de la soumettre à un test. Vous allez être d'une aide précieuse pour la petite princesse et allez préparer son lit. Il faudra que vous soyez prudents et habiles, car la reine veut qu'elle dorme sur un lit vacillant comme une tour branlante.

Allez-vous pouvoir tous ensemble aider la petite princesse en empilant les pièces parures de son lit.

- **Tous au Dodo :**



Qui enfant, n'a jamais perdu son doudou ou ses chaussons dans sa chambre ? Il n'y a plus qu'à chercher, fouiller et tout retourner au milieu de ce joyeux bazar ! Tous au dodo est facile d'accès. Il permet aux petits comme aux grands de s'amuser ensemble. Tactilement soyez malin ! Il vous faudra retrouver tous les éléments manquant sur votre plateau en plongeant votre main dans le sac de toile et en retirer la tuile de votre choix en fonction de sa forme. Rond, carré, ovale ou rectangle, le premier qui remplit son plateau gagne la partie.

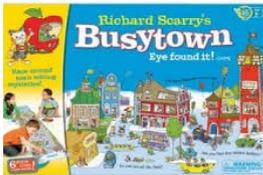
Ensuite, il est l'heure du dodo et de l'histoire racontée à l'aide des tuiles images.

- **Max on tour :**



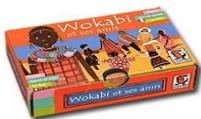
Un jeu d'adresse plein d'aventure qui se joue au sol. L'adresse mais aussi l'évaluation des tailles et des formes, ainsi que la prévention des risques sont particulièrement importants dans ce jeu. 1-4 joueurs.

- **Busytown, Tourneville :**



Promène-toi dans Tourneville en retrouvant le plus possible d'objets cachés sur le plateau de jeu géant de 2 m de long ! Un jeu pour les plus jeunes développant l'esprit d'équipe et la concentration. Il permet aussi d'aborder le jeu de société de façon très coopérative et attractive car il faudra gagner tous ensemble contre les cochons gloutons. Plus vous jouerez, meilleurs vous serez !

- **Wokabi et ses amis :**



L'enfant s'amuse à reconstituer Wokabi, la petite Masaï et ses 6 amis venus des 4 coins de la terre. Chaque personnage se forme en 5 cartes : la tête, les épaules, le ventre, les jambes et les pieds.

Proposition de 5 règles évolutives suivant le développement de l'enfant.

- Puzzle seul ou à plusieurs.

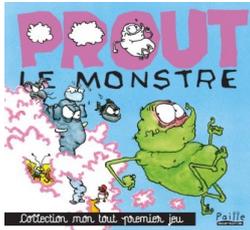
- Loto : jeu «ventres au centre» avec pioche.

- **Dino des chiffres :**



Le dinosaure des chiffres aimerait compter avec vous. Il a ramassé plein d'objets. Mais combien y en a-t-il exactement ? Pourrez-vous l'aider à trouver le bon chiffre correspondant à tous ces objets ?

- **Prout le monstre :**



N'ayez pas d'inquiétude, dans ce jeu coopératif, il n'y a que de l'humour, de la chance et un peu de tactique. Il est recommandé pour toute la famille et se met en place très facilement. Il vous faudra choisir, si vous le pouvez, le chemin le plus rapide afin de mettre dehors ce sacré farceur de Prout le monstre. Un jeu dans le vent, cela va sans dire, qui se renouvelle à chaque partie.

- **Licornes dans les nuages :**



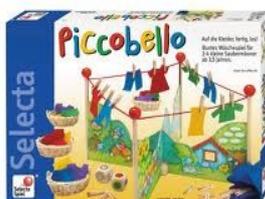
Les quatre licornes Bonheur étincelants, Poussière d'étoile, Fleur magique et Cœurs de fée habitent au lointain pays des nuages. Toutes joyeuses, elles gambadent sur les nuages cotonneux, glissent sur les arcs-en-ciel multicolores comme sur des toboggans et s'amuse avec les cristaux de nuage. Mais voilà qu'un orage se prépare à l'horizon ! Qui peut aider les licornes à aller le plus vite possible vers le soleil et à ramasser en chemin beaucoup de cristaux de nuage ?

- **Le roi du jardin :**



Simeon le papillon et Camille la chenille nous font voyager au royaume des petites bêtes, où l'on s'apprête à élire le roi du jardin. Le but du jeu est de retrouver les caractéristiques de chaque insecte, pour tenter d'être couronné ! Un jeu de chance, où le pion que tu tires peut également faire avancer tes partenaires, à moins que tu n'aies la fève magique !

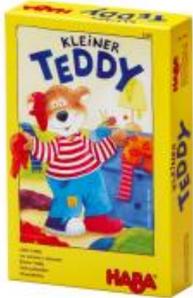
- **Piccobello :**



A vos vêtements, prêts, partez !

Jeu de vêtements multicolores pour 2 à 4 petits amateurs de propreté.

- **Kleiner Teddy :**



Le pull rouge ou le tee-shirt à rayures, le pantalon à carreaux ou le jean bleu ?
Qu'est-ce que le petit ours pourrait bien porter comme vêtements ?
Au cours de quatre jeux, les enfants vont l'aider à chercher les habits, à les récupérer et à les combiner.

- **Les Rondins des Bois :**



Chacun des joueurs a 8 pièces en bois. L'un d'eux lance la toupie et avant qu'elle ne tombe, les joueurs doivent réaliser la figure imposée par la carte piochée. Mais attention, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur à chaque fois !! Rapidité, habilité, observation et solidarité seront vos meilleurs atouts pour remporter la partie dans une franche rigolade ...

C - A partir de 4 ans:

- **La forêt enchantée**



Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Cette nuit, pendant quelques instants, les ingrédients de la potion magique qui peuvent le guérir apparaîtront dans le ciel étoilé. Mémorisez ensemble la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt enchantée afin de trouver tous les ingrédients qui la compose. Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, car ensuite, il sera trop tard !

- **Le voleur de carottes**



Le lapin gourmand a une fois de plus décidé de venir manger nos délicieuses carottes. Si les joueurs réussissent à récolter quatre carottes avant que le lapin ne les ait mangées, ils gagnent la partie tous ensemble.

Jeu de dé de 4 à 99 ans. Durée d'une partie environ 5 minutes.

- **Schatz Spatz :**



Quel raffut dans le nid ! L'un après l'autre, les poussins tout frais éclos réclament à manger à tue-tête. Heureusement que vous êtes des parents oiseaux malins et que vous savez comment leur clouer le bec. Infatigables, vous enfournez de délicieux ingrédients dans le gosier grand ouvert de ces bébés affamés. Bien entendu, vous êtes aussi attentifs à ceux qui ne veulent pas être nourris, n'est-ce pas ? Super, alors chacun sera rassasié !

- **Le grincheux endormi :**



Un jeu d'aventures ! Le Grincheux a pris les trésors des villageois et dort maintenant à poings fermés en haut de la tige du haricot. Ensemble, les joueurs vont grimper à la tige pour récupérer leurs trésors. Il ne faut pas réveiller le grincheux sinon il emportera tout. Les villageois partageront les trésors et en laisseront pour le Grincheux. Leur générosité l'aidera à changer. Le jeu est gagné quand chacun a eu sa part.

- **Au bal masqué des coccinelles :**



Vite, on se déguise pour aller à la fête ! Un jeu coopératif pour 2 « coccinelles » ou plus, à partir de 4ans.

Les coccinelles se sont toutes retrouvées pour se faire belles en vue du bal costumé donné sur le grand pré; elles ont décidé pour cette occasion de peindre leurs points en couleur. Pour que chaque coccinelle soit resplendissante de beauté, elles se mettent à échanger leurs points entre elles.

Attention il ne faut pas perdre de temps car les fourmis effrontées ont déjà entendu parler de la fête et de toutes les choses délicieuses.

- **Le trésor des lutins**



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 clés 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 butin!

- **Dobble kids !**



Dobble kids est une suite de mini- jeux de rapidité où tout le monde joue en même temps. Pour que ce soit plus simple, les mini-jeux sont classés par ordre de difficulté croissant.

- **Le cercle des fées :**



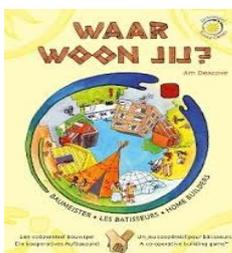
Les fées dessinent en l'air des images scintillantes avec leur baguette magique. Mais attention : attiré par la poussière magique, le lutin Coquin traîne dans les parages et s'empare discrètement des images magiques. Les joueurs doivent alors bien se concentrer et avoir l'œil afin de gagner ce concours de dessins magiques. Jeu coopératif de dessin et de mémoire .

- **Petite danseuse étoile :**



Vous avez toujours rêvé de devenir danseuse étoile et de faire de la danse classique ? Votre rêve se réalise ! Vous vous entraînez aux différentes positions et aux mouvements avant que le rideau ne se lève sur les petites danseuses étoiles que vous serez devenues ! Un jeu de danse coopératif

- **Les bâtisseurs :**



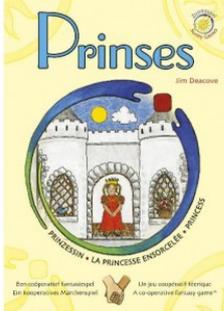
Quel genre de maison aimeriez-vous habiter : un igloo, un tipi, une habitation flottante, une maison en terrasse ? Ensemble, nous bâtissons des maisons de tous les pays du monde. Mais, durant les chantiers, des tremblements de terre, tempêtes, inondations, et autres incendies de forêt risquent d'endommager ces maisons. Nous pouvons parfois prendre les mesures nécessaires pour les protéger. Et si elles ont subi des dommages, nous nous mettrons ensemble pour les réparer.

- **Tempo, allez, petits poissons !**



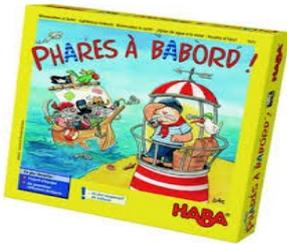
Poissons ou bateau de pêche, qui gagne la course vers la mer ? La couleur du dé indique qui peut avancer ! Jeu de 3 à 7 ans pour 2 à 6 joueurs !

- **La princesse ensorcelée :**



Notre princesse est prisonnière dans le château et doit être délivrée du méchant garde et du chien féroce. Cela ne va pas être facile, d'autant que la nuit arrive... Nous devons traverser champs, bois, montagnes et villages à la recherche d'objets magiques et utiles pour notre mission. Partages, entraide et mémoire seront nécessaires pour y parvenir. Un jeu passionnant, mettant en œuvre réflexion et imagination.

- **Phares à babord !**



Sur l'île où vit Maurice Morse, il y a un trésor ! Le seul obstacle qui retient les moussaillons avides de trésor est le phare. Profitant d'une panne de lumière dans le phare, les moussaillons se mettent à ramer en direction de l'île. Maurice, le gardien de l'île, a une idée géniale : vite installer de nouveaux phares sur les îles avoisinantes. Réussirez-vous à ressembler tous les phares avant que le bateau des moussaillons n'atteigne l'île ?

- **La pyramide des animaux :**



Les animaux voudraient vous montrer leur formidable acrobatie : la grande pyramide ! Prudence et habilité sont alors sollicitées : qui pourra poser le pingouin sur le crocodile, le mouton sur le pingouin , le serpent sur le mouton ? Le hérisson aimerait bien aussi monter sur la pyramide d'une hauteur vertigineuse ! Un jeu d'adresse chancelant. Avec une variante pour un seul joueur.

Existe en super mini !!!

- **Cache -toi vite !**



Avant que la maman chèvre ne sorte de la maison, elle avertit ses petits : « Faites bien attention au méchant loup ! » Mais, bien que les chevreaux aient fait attention, le loup rusé est parvenu à rentrer dans la maison. Heureusement, les chevreaux peuvent vite se cacher. Est-ce que le loup va les trouver ou est-ce que vous allez pouvoir les aider ?

- **Attrape-moi !**



Dès que le chat sort faire un tour, les petites souris en profitent pour danser sur la table. Mais attention, le chat est aux aguets, et voilà que soudain, il apparaît avec un gobelet dans sa patte. Si le dé de couleurs indique la bonne couleur ou le bon chiffre, il réagit très rapidement. Combien de souris trop lentes va-t-il attraper avec son gobelet ?

- **Les écureuils jardiniers :**



Un jeu pour des joueurs de 4 à 8 ans ! Eric l'écureuil et ses amis ont le plus beau jardin de fleurs de toute la forêt. Ils prennent tellement bien soin de leurs fleurs qu'elles poussent partout, même dans les chaussures et les faitouts ! Qui pourra être un aussi bon jardinier et aider l'écureuil à semer et arroser les plantes ?

- **Les petites gouttes de pluie :**



Le nuage d'orage noir a grondé, et beaucoup de gouttes de pluie sont tombées sur la terre. Tout est complètement trempé. Si les enfants s'unissent et aident le soleil à renvoyer les petites gouttes de pluie vers le ciel, ils pourront ensuite jouer de nouveau dans le bac à sable, s'asseoir sur la balançoire ou se laisser glisser sur le toboggan. Mais ce n'est pas si facile que ça, et le nuage d'orage attend déjà de pouvoir envoyer une autre pluie d'orage à la terre. Un jeu d'adresse et de dextérité pour les enfants.

- **Vole avec nous petit hibou !**



De nuit, les 6 petits hiboux adorent partir à la découverte de la forêt. Il leur faut cependant rentrer chez eux avant que le jour ne se lève ! Afin qu'ils ne perdent pas de temps, faites bien attention et jouez les bonnes couleurs !

- **Hop ! Hop ! Hop ! :**



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

- **Playa Playa :**



Mémoriser et coopérer pour préserver la plage. Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage, et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !

- **Licornes dans les nuages, Bienvenue à Rosalie ! :**



Youpi, un nouvel habitant arrive au pays des nuages ! Les licornes Bonheur étincelant, Poussière d'étoile, Fleur magique et Tourbillon magique veulent réserver un superbe accueil au bébé licorne Rosalie et organisent donc une énorme fête de bienvenue. Réussirez-vous à aider les licornes en trouvant tous leurs amis et en collectant les grands cristaux de nuages ? Mais, dépêchez-vous, car tout doit être prêt avant l'arrivée de Rosalie sur le nuage de la fête. Un jeu coopératif de course et de collecte.

- **Imagidés :**



Quel que soit l'âge des joueurs, Imagidés est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale.

Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoires à créer. Lancez les dés et créez ensemble un récit à partir des images révélées. Des variantes vous sont proposées pour transformer ce jeu créatif en véritable outil pédagogique et linguistique. Sans compétition, Imagidés est un jeu universel et accessible à tous.

D - A partir de 5 ans:

- **Les fantômes de minuit**



Chaque nuit à 22 heures, les petits fantômes viennent hanter la vieille horloge de la grande tour du château : à vous de les faire rentrer avant que ne sonne minuit ! Chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile fantôme : dès qu'ils révèlent une série de trois tuiles d'une même couleur, ces trois fantômes peuvent rentrer au château. Mais à chaque erreur, les aiguilles avancent et se rapprochent dangereusement de minuit ! Si les 24 fantômes sont rentrés avant l'heure fatidique, tout le monde gagne !

- **La tour enchantée**



Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu de mémoire coopératif sur un thème enchanteur.

Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure ! Si le sorcier atteint la tour avant que la Princesse soit libre, c'est lui qui

gagne.

- **Temple Inca**



Jeu de mémoire à la recherche de trésors inca. On étale sur la table les tuiles trésor qui sont réversibles. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Il doit alors retourner la pièce dont l'une des faces correspond au symbole obtenu sur l'un des dés et l'autre face au symbole obtenu sur l'autre dé. Si c'est la bonne tuile, le joueur la garde. S'il pense que la pièce recherchée a déjà été gagnée par un joueur, il peut la prendre! Le premier joueur qui a amassé 4 tuiles gagne la partie.

- **Castello del drago**



Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château-fort contre les dragons ? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les six dragons.

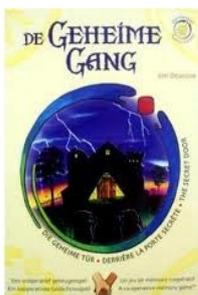
- **Sauvons les contes de fées !**



Il était une fois, un méchant roi qui jalousait le bonheur de ses sujets et détruisit tous les recueils de contes de fées de son royaume, sauf un dont il déchira les pages et dispersa les morceaux dans son jardin.

Aujourd'hui, c'est à vous et à vos amis qu'il revient de les rassembler pour rendre la joie au royaume ! Faites glisser les tuiles avec habileté pour reconstituer des paires, sauver le livre de contes et vous échapper du château avant l'arrivée du méchant roi !

- **Derrière la porte secrète**



Un jeu de mémoire coopératif. Cette nuit, des voleurs ont fouillé la maison. Ils ont trouvé 3 objets précieux qu'ils ont cachés derrière la porte secrète. A minuit, ils doivent revenir pour emporter leur butin.

Nous allons tenter de découvrir quels sont les objets que les cambrioleurs veulent emporter. Si nous y parvenons avant que minuit ne sonne, nous aurons déjoué leur plan. Un jeu de mémoire passionnant. Il faut se souvenir de l'emplacement des objets. Pour cela les enfants doivent nécessairement coopérer.

- **La danse des œufs**



Quelqu'un a récupéré l'œuf sauteur ? Super, il fait alors un tour autour de la table en coinçant l'œuf sous son bras, entre ses genoux ...

Dés qu'un œuf tombe par terre, la partie est terminée. Et attention aux voleurs d'œufs !

- **S.O.S Rafting**



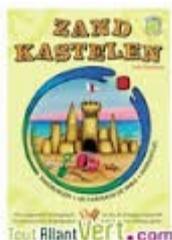
Les animaux participent à la descente en rafting et se préparent à prendre le départ. Qui va réussir à caser les animaux sur le radeau pneumatique sans qu'un autre animal ne tombe ? En plus de l'adresse, ce jeu demande également une bonne mémoire, car seul celui qui aura récupéré le plus de paires de cartes d'animaux gagnera la partie.

- **Le jeu des nains et de Blanche Neige**



La méchante Reine s'est transformée en vieille sorcière. Elle part à la recherche de Blanche-Neige pour lui donner une pomme empoisonnée. Avertis par les animaux de la forêt, les 7 nains quittent la mine et courent prévenir leur amie. Mais arriveront-ils à temps ? Un parcours plein d'embûches les attend. Si le premier arrivé est un nain, Blanche Neige est sauvée. Tous les joueurs gagnent la partie. Si la première arrivée est la sorcière, Blanche-Neige croque la pomme empoisonnée. Tous les joueurs perdent la partie.

- **Les châteaux de sable**



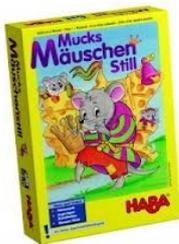
C'est une belle journée ensoleillée. Allons à la plage et construisons ensemble de jolis châteaux de sable ! Mais la marée monte et les vagues se rapprochent ... Va-t-on réussir à finir les châteaux avant que les vagues ne les fassent disparaître ? Les châteaux de sable est un jeu de stratégie passionnant pour tous âges.

- **SOS Pirates**



Tous en bateau, les pirates attaquent! Arriverez-vous à contourner l'île centrale, sans vous faire rattraper par le bateau de pirates? Il le faut pour rejoindre votre village. Vous n'aurez pleinement réussi que si tous vos amis se sauvent avec vous. Un formidable jeu coopératif et évolutif pour des jeunes capitaines en herbe.

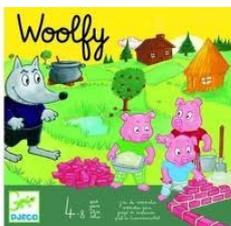
- **Chut !**



Avec adresse, vous essayez d'enfoncer vos bâtonnets dans les trous du château-fromage sans toucher le château. Car si un joueur n'est pas prudent, les clochettes d'alarme retentissent et le tour est fini.

Un jeu d'adresse joué en silence.

- **Woolfy**



Les joueurs cherchent à construire la maison de brique afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les ait attrapés et mis dans la marmite !

- **Brick Party**

Un jeu de construction et de coopération hilarant !



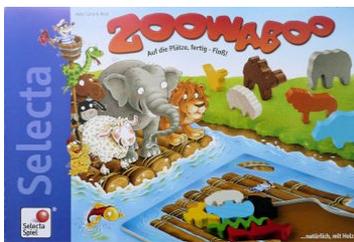
Vous êtes habile pour construire des formes avec les petites briques en plastique ? Mais parviendrez-vous à expliquer à votre coéquipier comment faire ? Serez-vous tout aussi doué avec les yeux fermés ou en utilisant une seule main ? Ou pour donner les indications sans parler ? Mais surtout serez-vous plus rapide que vos adversaires ?

- **Ronny le raton voleur**



Chasseurs de butin, attention ! Qui sera le plus rapide et attrapera le plus gros butin ? Mais prudence : chaque prise n'est pas toujours la meilleure ! Un rapide jeu d'observation !

- **Zoowaboo**



C'est un jeu d'observation astucieux. Pas facile de deviner "au pif" si les animaux entreront dans le radeau. D'autant qu'ils ont des tailles et des formes différentes. Certains s'imbriquent l'un dans l'autre mieux que d'autres. Du coup, les défis sont toujours le moment palpitant de la phase de jeu, et réservent souvent des surprises.

- **Coco panique**

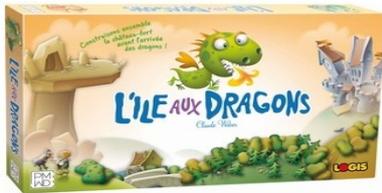


« Bing ! », « Beng ! », « Aïe ! » Le pauvre éléphant vient encore de recevoir une noix de coco sur la tête. Une bande de singes espiègles s'amuse à jeter les grosses noix de coco marron sur les habitants de la jungle. Mais, maintenant, ça suffit ! Les animaux se défendent et ils ont préparé un plan : l'éléphant, le panda et le caméléon vont habilement grimper l'un sur l'autre afin de dérober aux singes toutes leurs munitions.

Aidez les animaux à réaliser leur mission !

Comme vous cherchez tous en même temps la bonne carte, c'est la grande pagaille, et parfois vous devez aussi affronter le dangereux tigre ! Pour remporter cette turbulente course, il faudra faire preuve d'adresse, garder son calme et avoir de la chance.

- **L'île aux dragons**



Le but de ce jeu est de finir la construction du château et se rassembler à la plage avant que les dragons ne bloquent le chemin.

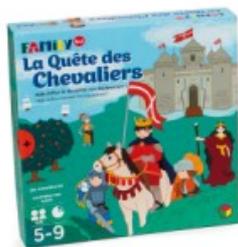
On place les dragons dans l'île et les pièces du château sur les cases jaunes. Chaque joueur joue le dé à son tour et avance en partant de la plage de 1, 2, 3 ou 4 cases. S'il tombe sur un élément du château, il le garde pour l'emmener à la plage (1 élément à la fois). Plus tard, s'il tombe sur un dragon, il doit se sauver dans le bois. Si le dé tombe sur le dragon, un premier dragon avance d'une case., puis à nouveau d'une case. Mais si le dé tombe sur le soleil, on peut avancer de 5, ou faire sortir son pion ou celui d'un autre du bois magique

- **Sauve moutons**



Aidez le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements.

- **La quête des chevaliers**



Sans l'aide de ses valeureux chevaliers, le roi Arthur ne parviendra pas à arrêter la gigantesque armée Pictes qui s'approche pour envahir Camelot ! Dans ce jeu coopératif de réflexion stratégique, les joueurs vont devoir rassembler les 4 équipements du roi avant que l'horloge ne sonne midi et qu'il soit trop tard. Pour ce faire, les chevaliers devront faire usage de cartes talents et éviter les redoutables cartes malédictions de la fée Morgane... qui n'attend qu'une chose : voir périr le roi Arthur, et ses chevaliers avec ! Ce jeu apprend aux enfants à perdre ou à gagner tous ensemble.

- **Chrono**



La princesse a été transformée en grenouille par la sorcière. Trouver la recette pour rendre son apparence à la princesse avant que le prince n'arrive au château. C'est un jeu de mémoire et de coopération.

- **Mermaid Island**



Les sirènes sont de retour vers l'île des sirènes après une journée à visiter leurs amis. La sorcière des mers les a repérées et veut atteindre leur île en premier afin d'affirmer que celle-ci lui appartient. Le but du jeu pour tous les joueurs est de s'associer pour aider les trois sirènes à rentrer à Mermaid Island, l'île des sirènes avant l'arrivée de la sorcière des mers.

- **Mmm !**



A l'occasion d'un rassemblement de famille, Charlie la souris et sa femme Charlotte organisent un grand pique-nique.

Lancez les dés et placez-les habilement sur le plateau pour récupérer rapidement les provisions nécessaires ! Aidez-les à vider le cellier rapidement avant l'arrivée du chat noir de la maison !

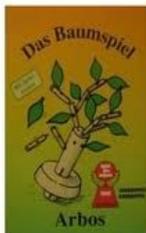
E - A partir de 6 ans:

- Dobble



Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par cartes et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. A vous de la découvrir.

- Arbos



Très beau jeu de société en bois ou l'échange et l'habilité seront à l'œuvre, pour 1-8 personnes. But du jeu : faire grandir l'arbre. Chaque joueur reçoit le même nombre de pièces. Le premier joueur décide du degrés de difficulté par le coulissement du tronc à travers le socle. A tour de rôle, chaque joueur doit apposer une pièce à l'endroit de son choix à l'aide d'une seule main. Les pièces tombées doivent être attribuées au joueur responsable de la chute des pièces. Quand l'arbre ne bouge plus, le prochain joueur continue.

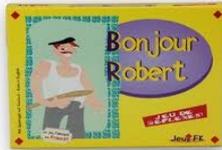
- Tempête de neige



Voici venu l'hiver. La météo prévoit de la neige et du verglas. Dans la petite ville, 4 familles doivent emmener les enfants à l'école, rejoindre leur lieu de travail, faire les courses, et aller à la salle de sports. Mais, dans de telles conditions, il va être difficile de parvenir à destination.

Heureusement, nous disposons de chasse-neige et de saleuses, qui pourront permettre aux voitures de rouler en sécurité. Un jeu captivant, pour les petits malins, et aussi les adultes. Parviendrons-nous à rentrer à la maison, ou aurons-nous à passer la nuit à la salle de sports ?

- **Bonjour Robert / Bonjour Simone**



Dire Bonjour ! Ça peut être marrant ! Le cactus, on ne bouge pas .On voit Sam, on lève la main « hello !» Ali, c'est la main sur le cœur et le tam-tam, on frappe dessus ! Aïe aïe le dernier ...On enchaîne , ça va vite, on s'emmêle, Ali, Sam, Robert, Li, banane ...et la banane, on la salue ? C'est pas si simple d'être poli !



Dire Bonjour ! Ça peut être marrant ! L'épouvantail on ne bouge pas .On voit Kanja, on lève la main « Ugh » Njorka, c'est le doigt sur le nez et la mouche on tape dessus ! Aïe aïe le dernier ...On enchaîne, ça va vite, on s'emmêle, Indri, Kanja , Simone, Njorska, locomotive ...et la locomotive, on la salue ? Ce n'est pas si simple d'être poli !

- **Le poker des cafards**



Ca grouille, ça embrouille, ça rit. Repassez-vous les bestioles sans vous retrouver avec quatre identiques ! Un méchant jeu de bluff avec de gros éclats de rires dedans !

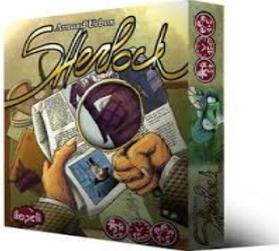
- **8 Familles d'aujourd'hui**



Retrouvez ici le jeu de 7 familles adapté aux familles d'aujourd'hui. Il y a des familles de 2, de 5, voire de 8 et pas mal de situations différentes, mais toutes fidèles à la réalité.

Pour se repérer on retrouve sur chaque carte le nom de tous les membres de la famille en question.

- **Sherlock**



Lors de la réception annuelle dans les jardins du manoir, la fête est interrompue par les hurlements de la comtesse : « On a volé mon collier de perles !! » Tous les invités, suspicieux, s'observent quand l'un d'eux sort de la foule... C'est Sherlock, le célèbre détective : « Que personne ne s'éloigne, le coupable a sûrement un complice qui se trouve ici-même » Ensemble, interrogez les témoins pour trouver le complice de Moriarty.

- **Marrakech**



Attention où vous posez vos babouches! Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis ! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné !

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle; chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente .Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent .Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands :le meilleur l'emporte !

- **Zombie Kidz**



Unis contre les zombies ! Des créatures étranges rôdent dans le cimetière près de chez toi. Évidemment, tes profs et tes parents ne te prennent pas au sérieux quand tu leur racontes. Tu devras donc t'en charger toi-même ...

Sois malin, et avec tes amis, chasse les zombies !

- **Qui l'a vu ?**



Restez unis car c'est le seul moyen de retrouver l'anneau magique ! La tension règne au château : l'anneau magique du roi, qui protège le royaume contre le Sorcier Noir, a été dérobé ! Et les seuls qui connaissent l'identité du voleur sont les animaux de la forêt. Il n'est pas évident d'interroger un animal, me direz-vous ... Mais si ! D'ailleurs, ils parlent ! Et ils vont vous aider à identifier le coupable parmi les enfants, chevaliers, forgeron et autres... Le sort du royaume est entre vos mains ! Parcourez les pièces, parlez avec les animaux et récoltez un maximum d'indices pour retrouver la bague magique avant l'arrivée du méchant sorcier !

- **En avant pour la cité idéale !**



Dans la cité idéale, tous les enfants ont accès à leurs droits et il n'y a plus de discriminations. Et pour la construire, il faut s'y mettre tous ensemble !

Sur le modèle du trivial poursuit, ce jeu de plateau propose des questions sur les droits de l'enfant et sur les discriminations afin de sensibiliser les jeunes. Mais il y a aussi des défis ludiques à relever ! Pour gagner, une seule recette : coopérer tous ensemble pour rassembler

les éléments nécessaires à la construction d'une cité idéale.

- **Pitch car**



Foncez dans la ligne droite, attention à la chicane ! Une course effrénée sur un circuit que vous composerez avant le départ, Pitch Car est un jeu où vos voitures seront déplacées à coup de pichenettes !

- **Bandino**



Il s'enfuit par des tunnels sous sa cellule. Essayez ensemble de lui bloquer toutes les sorties !

- **Les musiciens de la ville de Brême**



Parmi ses cartes, chacun choisit de faire avancer l'un ou l'autre animal (de +1 case à + 5 cases) en direction de la maison, sur le chemin de Brême. Deux animaux se retrouvent ensemble sur une même case? youpi! on gagne les cartes jouées et on marque les points indiqués. Sinon, les cartes vont sur le tas de fumier. Et puis on repioche, on rejoue et peut-être on marque encore des points.

Mais attention les brigands rôdent, et ils sont pas là pour rigoler! S'ils approchent d'un animal, scouic, tous les joueurs perdent les points accumulés pour l'Animal piégé! Faisons en sorte que cela se termine bien et amenons les 4 animaux dans la la maison avant le retour des brigands!

Un jeu plein de rebondissements pour toute la famille, réalisé dans le respect du conte de Grimm et illustré avec beaucoup d'humour et de légèreté par Nathalie Ragondet.

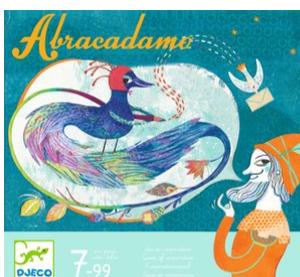
F - A partir de 7 ans:

- **Color Addict**



Bleu, orange, vert ! Observez bien et débarrassez-vous de vos cartes la plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse ...

- **Abracadamo**



Jeu de coopération et de langage
Les troubadours partent à la recherche des mots perdus pour écrire un conte, mais des "Mangemots" rodent.
Ici pas de dé pour avancer, il faut des mots et l'on avance du nombre de syllabes.

- **Wakfu**



Choisissez votre personnage préféré et formez une équipe prête à affronter les terribles Bouftous. Vous aurez pour missions de retrouver les kamas perdus de Ruel, d'éviter les bisous des Miss Moches,...

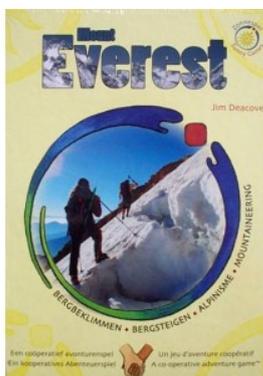
- **Merlin Zinzin**



Merlin a volé un grimoire à son père puis a été capturé par la sorcière Morphane. Ses amis, Viviane, Lancelot, Arthur et Guenièvre ont réussi à le délivrer ...Reste à rejoindre le village de Brocéliande sans être rattrapés par le monstrueux chat de Morphage ...

Aide Merlin et ses amis à rejoindre le village de Brocéliande avant que le monstrueux chat de Morphage ne les rattrape ! Un jeu coopératif délirant plein de rires et de bonne humeur !

- **Mount Everest**



Nous sommes une cordée et allons essayer d'atteindre un sommet difficile. Nous partagerons notre équipement, préparerons une stratégie et réglerons ensemble nos divers problèmes. Puis, après le départ du camp de base, nous progresserons grâce aux pics, cordes, crampons, en prenant garde aux glaciers et avalanches. Il nous faudra trouver les équipements adéquats pour faire face aux dangers que nous allons devoir affronter. Des cartes aux symboles simples permettent aux plus jeunes de jouer avec les plus âgés, qui pourront utiliser des règles plus compliquées. Le concept de coopération est ici bien concret, car tous jouent avec le même pion représentant la cordée. Un jeu d'aventures vivant et passionnant.

- **Le petit chaperon rouge**



Un jeu coopératif pour toute la famille dans lequel vous devrez arriver chez Mère-Grand avant que le loup n'y pointe sa truffe.

Un second mode de jeu permet à l'un des joueurs d'incarner le loup en bonne chair et en os.

- **Monstre toi !**



Savais-tu que ta maison était infestée de petits monstres malins dont le plus grand plaisir était de t'enquiquiner au quotidien ? En équipe avec les autres apprentis-chasseurs, utilise tes dons d'observation et de mémorisation pour attraper tous les monstres cachés dans la maison et déjouer les pièges tendus par le Maître des monstres ! Gagne des galons et de nouveaux pouvoirs jusqu'à devenir un légendaire "Terroriseur de Monstres". Monstre-toi est un jeu d'ambiance et de coopération pour les chasseurs de monstres en herbe. Avec ses stickers phosphorescents, il se joue aussi dans le noir !

- **Vitality**



Amenez l'avatar Tivita au top de sa Vitalité en répondant aux questions :

- de couleur rouge pour la bonne santé de son corps
- de couleur verte pour la bonne santé de ses émotions
- de couleur bleue pour la bonne santé de son intelligence
- de couleur violette quand son corps, ses émotions et son intelligence fonctionnent très bien, tous ensemble.
 - Déchiffrez les réponses à l'aide des lunettes décodeur.

- **La guerre des moutons**



De mémoire de paysan, on n'avait jamais vu ça ! Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelles chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins. La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !

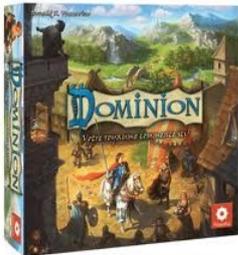
G - A partir de 8 ans

- **Mes copains d'abord !**



En pleine fête, le Tyrannique, yacht privé du super milliardaire Bill Davos, prend l'eau ! Vous allez rire : il n'y a qu'un seul canot, et la mer est pleine de requins ...C'EST LA PANIQUE ! Prenez la tête d'un groupe de naufragés. L'équipage : les stars, les maîtres du monde, les journalistes ...-et sauvez-les ! Faites bon usage du Capitaine, seul à essayer d'organiser le sauvetage, bluffez sans honte et glissez vos sales coups « les méchantises » au pire moment ! Ambiance très salée !

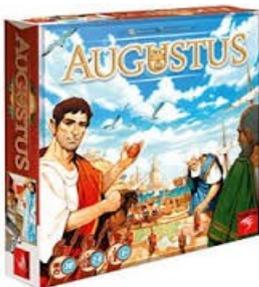
- **Dominion**



remplir les coffres de votre trésorerie. Votre Dominion devra être à la hauteur de vos ambitions !

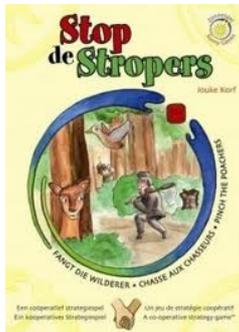
Dominion vous met en charge d'un royaume. Au départ, ce n'est qu'un piètre ramassis de propriétés et de pièce de cuivre mais vos ambitions feront en sorte qu'à la fin de la partie, votre royaume fourmillera de pièces d'or et de provinces. Cependant, vous devrez faire vite afin d'acquérir le plus de terres possible tout en repoussant vos adversaires. Pour parvenir à vos fins, vous recruterez des laquais, vous construirez des bâtiments et vous entretiendrez le confort de votre château, sans oublier de

- **Augustus**



Au service du 1^{er} Empereur Romain Augustus , vous mobilisez astucieusement vos légions, pour contrôler provinces et sénateurs et obtenir des récompenses. Augustus, un jeu aux parties rapides pour toute la famille !

- **Chasse aux chasseurs**

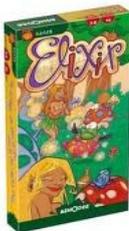


Le printemps est là ! Les canards, les sangliers et les cerfs sortent de leur abri à la recherche de nourriture. Mais de vilains chasseurs sont bien décidés à attraper les animaux !

Les joueurs incarnent des gardes-chasses . Ils protègent les animaux et essaient de stopper les malfaisants. Les chasseurs ont des cachettes secrètes qu'ils quittent seulement pour traquer les animaux. Quand ils sont au bon endroit, on peut les arrêter ! Mais parfois, ils s'échappent en barque...

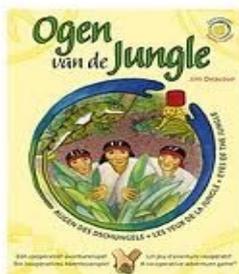
Voici un jeu de stratégie passionnant dans lequel les joueurs s'entraident afin d'anticiper les déplacements des chasseurs.

- **Elixir**



Le plus fameux, le plus stupéfiant, le plus facétieux des tournois magiques ouvre ses portes. Comme les autres magiciens, vous êtes venus concourir et présenter vos meilleurs sortilèges avec la ferme intention d'en faire subir les effets désopilants à vos adversaires ! Mais avant de lancer ses sorts, chacun devra réunir tous les ingrédients nécessaires à leur bon fonctionnement. Empruntez, échangez, dérobez. Tous les coups sont permis, à condition que cela se termine dans un grand éclat de rire !

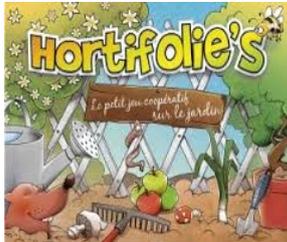
- **Les yeux de la jungle**



La jungle a perdu sa tranquillité ! Un temple a été pillé, des animaux ont été capturés et deux enfants ont disparu. Les joueurs incarnent les membres d'une expédition envoyée spécialement dans la jungle.

Pendant leur voyage à travers la jungle, ils rencontrent divers dangers. Heureusement, les membres de l'expédition sont intelligents et coopèrent astucieusement. Avec de simples outils, ils viennent à bout de tous les dangers.

- **Hortifolie's, le petit jeu coopératif sur le jardin**



Super jeu de cartes pour 2 à 12 jardiniers, les parties sont modulables avec trois règles du jeu différentes :

- jeu de voyage
- jeu coopératif
- jeu de troc

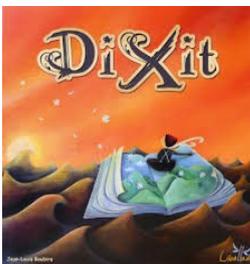
- **Eco conso**



Salut .Je m'appelle Timeo. Qui a inventé la poubelle ? Quand avez-vous été épatés par la nature ? Le bonheur est-il dans les marques ? Quelle est la température idéale dans une chambre ?

Vous l'avez compris, le jeu Eco Conso ! vous donne la parole sur des tas de sujets de votre quotidien comme la consommation d'eau, les économies d'énergie, l'impact de la télévision et de la publicité sur les jeunes, les bons gestes de tous les jours pour préserver la planète.

- **Dixit**



Retenez votre souffle ! Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des cinq images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit : un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis.

- **Hanabi**



Un défi étonnant et incroyablement novateur! Dans ce jeu de société coopératif jamais vu, les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais comme les poudres, les mèches et les fusées sont complètement mélangées, chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers! Personne ne voit son propre jeu... Il faudra donc informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les informations reçues. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable et éviter les huées de la foule...

- **Covalence**



Avec Covalence, les joueurs travaillent ensemble pour construire un certain nombre de molécules organiques secrètes. Un joueur prend le rôle du «Savant» (Knower) qui a une connaissance des Molécules secrètes, alors que tous les autres joueurs, "Laborantins" (Builders), doivent découvrir ces molécules secrètes, sur la base d'indices qui leur sont donnés par le Knower. Tous les constructeurs doivent utiliser en collaboration un nombre limité d'indices disponibles afin de construire leurs molécules avant que les indices manquent!

- **Myrtille**



Myrtille aime bien se promener dans son monde en semant ici et là ses petites idées vertes... Avec ses copains, à la fois coquins et engagés, elle va sauter de carte en carte, créant ainsi un nouveau terrain de jeu à chaque partie.

Dans cet univers quotidien sans cesse renouvelé, les joueurs vont relever des défis pas si anodins... Un jeu de coopération palpitant, où chacun doit aider l'autre à accomplir sa mission. Pour gagner tous ensemble, il va falloir être malins !

- **AYA**



Dans la peau d'aventuriers-photographes, remontez fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature.

Créez ensemble des cascades de dominos pour relier les plus belles richesses du monde d'AYA.

Coopérez habilement et vos photos témoigneront d'une aventure sans pareille.

- **Karibou Camp**



À chaque tour les joueurs découvrent leur équipier puis échangent simultanément les cartes de leur main avec celles au centre de la table. Pour gagner la manche il faut réunir une collection d'animaux identiques puis faire comprendre à votre équipier quelle collection vous avez achevée : des marmottes ? Faites un clin d'oeil ; des élans ? Tirez la langue... Soyez discret, si vos adversaires vous repèrent ils pourront voler vos points. Rapidité, observation, grimaces et fous rires sont au programme de ce jeu d'ambiance déjanté !

- **Mixmo**



Disputez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots. Placez et déplacez vos lettres en toute liberté pour enchaîner les « MIXMO ! » et griller vos adversaires.

- **Skâandal**



Et vous, êtes-vous vraiment au-dessus de tout soupçon ?

Représentant d'un parti politique et de 2 candidats, votre objectif sera de gagner les présidentielles en ayant le plus de points de popularité. Il y a d'abord les primaires où un seul candidat restera en lice, et avec l'appui de vos alliés éventuels, c'est la course pour les présidentielles !

Utilisez de scandales politiques pour savonner la planche de vos concurrents trop populaires. Car les affaires des autres feront vos affaires.

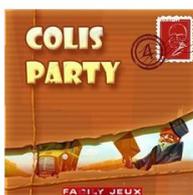
- **Cubulus**



L'objectif : être le premier à former un carré à sa couleur :
- manipulez le cube et observez-le bien sous tous les angles...
- placez-y une boule ou modifiez l'ordre d'une ligne pleine...
- puis passez le cube au joueur suivant.

Le cube se remplit et le jeu se corse: prenez garde à ne pas favoriser l'adversaire!
CUBULUS, un drôle de jeu, complètement hors du commun !

- **Colis party**



Johnny le facteur ne sait plus où donner de la tête ! Il aimerait terminer sa tournée en récupérant un dernier colis ! A vous de préparer ce dernier colis et de lui transmettre au plus vite ! Du bluff, de la tactique, de la rapidité et surtout du rire seront les ingrédients parfaits pour gagner

- **Débrouille-toi !**



Débrouille-toi est un jeu coopératif où les joueurs forment l'équipe des Aventuriers de l'Extrême, à laquelle la star mondiale de la débrouille - MacGivrette - lance un défi.

Leur souci : un joueur dans l'équipe - l'ignare - ne connaît pas la mission confiée par MacGivrette. Ils vont l'aider à identifier la mission, en effectuant ensemble un choix de quatre outils astucieux pour enfin raconter comment ils se débrouillent super bien !

- **Comment j'ai adopté un gnou**



Inventez et exprimez les histoires les plus farfelues. Pour ce faire, choisissez un thème (120 thèmes)... Lancez les dés... du plus clair au plus foncé, ils vous aident à construire votre histoire, à rebondir et à conclure en beauté. Mais attention au dé noir ! Les autres joueurs peuvent vous interrompre. Du pur délire pour les adultes, un super outil d'expression pour les enfants.

- **Panic Island**

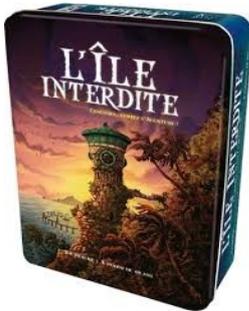


Le jeu coopératif complètement fou en deux minutes top chrono ! Dans Panic Island, vous vous retrouvez sur l'île Gouga. À cette époque les Cro-Magnon vivent en harmonie avec les célèbres dodos, animaux étranges mais tellement sympathiques. Malheureusement, un matin, le volcan entre en éruption ! Vite ! Il faut quitter l'île ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour fuir et sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs de dodo, avant que le volcan n'explose ! Panic Island est un party game coopératif en temps réel qui se joue de 1 à 8 joueurs. Dans ce jeu, il vous faudra découvrir progressivement les 25 cartes qui composent l'île Gouga. Pour cela, chacun leur tour, les joueurs retourneront deux cartes afin de trouver les Cro-Magnon, les dodos et autres

œufs cachés sur l'île. Attention, certaines cartes sont piégées, il faudra vous en souvenir... Enfin, n'oubliez pas de vous emparer du radeau et de ces maudites rames, sans quoi toute tentative de sauvetage sera vouée à l'échec !

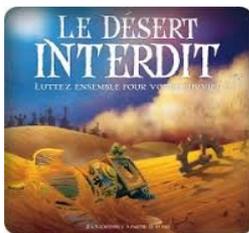
H - A partir de 10 ans:

- **L'île interdite**



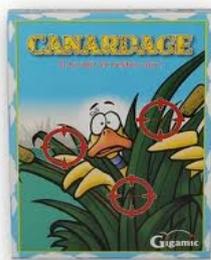
Osez débarquer sur l'île Interdite ! Formez une équipe d'intrépides aventuriers pour une mission insensée : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement. L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots, comme d'autres avant vous...

- **Le désert interdit : lutez ensemble pour votre survie !**



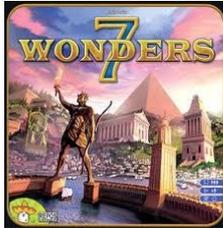
Préparez-vous à vivre une aventure palpitante ! En perdition dans le désert, votre seule chance de survivre est de retrouver une machine volante légendaire au milieu des ruines d'une cité ensablée. Dans ce jeu de coopération, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun si vous espérez échapper à la chaleur et à l'insatiable tempête de sable. Arrivez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous enlisés dans le désert interdit ?

- **Canardage**



Il ne doit en rester coin ! De drôles de canards barbotent en file indienne, dans un ordre sans cesse chamboulé par les joueurs. Mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... Chacun manœuvre pour maintenir ses canards dans le rang, en évitant de stationner dans une ligne de tir, car les adversaires ont la gâchette facile ! Mettez vos protégés à l'abri avant qu'ils ne finissent prématurément leur volatile carrière en étant mis en joue puis abattus, avec ou sans sommation ! Le dernier canard survivant sera le gagnant !

- **7WONDERS**



Prenez la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique.

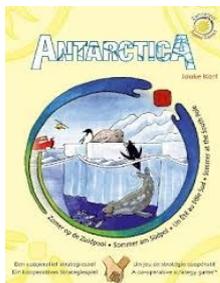
Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez à la marche en avant du progrès, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille architecturale qui transcendera les temps futurs. De 2 à 7 joueurs, environ 30 minutes.

- **The boss**



La découverte progressive des informations orientera vos choix sur les villes à contrôler avec votre gang. A la fin de chaque manche, si vous êtes majoritaire dans une ville, vous pourrez vous enrichir ou subir les désagréments dus à votre gang, déduction, bluff et prise d'initiative vous seront indispensables. A 6 joueurs, par équipes de 2, ruse et fourberie seront également de précieuses alliées pour devenir « the Boss »

- **Antartica : un été au pôle sud**



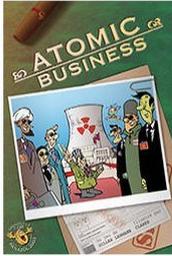
L'été au pôle sud ! Deux jeunes pingouins et deux jeunes phoques, vivent sur un morceau de banquise, qui est en train de fondre. Ils doivent nager de plus en plus loin pour trouver les bancs de poissons. Et par-dessus la marché, rôdent des chasseurs qui essaient de les tuer. Les joueurs doivent s'assurer que les quatre animaux puissent grandir en sécurité. Ils disposent, pour lutter contre les chasseurs, de bateaux patrouilleurs et d'hélicoptères. Quand tous les animaux sont parvenus à l'âge adulte, la partie est gagnée !

- **BAMBOLEO**



Bamboleo est un jeu d'adresse pour tous les experts de la gravitation et ceux qui veulent le devenir. A l'extrémité d'un pied en bois se trouve une boule en liège sur laquelle repose un plateau avec à peu près 25 pièces en bois. A tour de rôle, les joueurs enlèvent des pièces du plateau. Suivant les lois de la gravitation, BAMBOLEO s'incline d'une manière incroyable !

- **Atomic business**



Le Président élu à vie de la Libre République Populaire du Nasombia s'est mis en tête d'acheter des technologies nucléaires. Les mauvaises langues prétendent que l'affreux dictateur chercherait à posséder la bombe atomique. Vous, votre métier de diplomate vous impose de ne parler qu'aux gens sérieux, et de leur vendre ce que l'industrie de votre beau pays fait de mieux, par exemple des technologies nucléaires. Mais attention, vous n'êtes pas le seul à faire de la prolifération nucléaire sous couvert de coopération technique "à des fins pacifiques". Toutes les grandes puissances le font, alors il va vous falloir être le meilleur, en bluffant, quitte à faire accuser les autres à votre place...

- **Les poilus**



Sur la grand-place du village, le groupe d'amis inséparables contemple, incrédule, l'ordre de Mobilisation Générale placardé sur la mairie. Depuis plusieurs semaines, la lecture de la presse était devenue très inquiétante mais la brutalité de l'annonce surprend tout le monde. Sans avoir la moindre idée de l'enfer dans lequel ils vont être plongés, ils se font la promesse de rester solidaires pour revenir tous ensemble quoi qu'il advienne. Malheureusement, la réalité qu'ils vont affronter sera bien au-delà de leurs pires craintes. Les poilus est un jeu coopératif qui se propose de parler des poilus de manière ludique.

- **Les taxis de la marne**



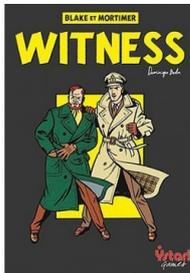
Les 6 et 7 septembre 1914, lors de la première bataille de la Marne, 600 taxis parisiens réquisitionnés sur ordre du général Gallieni se rassemblent aux Invalides. L'objectif de cette manœuvre militaire inédite est d'envoyer rapidement en renfort les 4000 hommes d'une brigade d'infanterie. En tant que lieutenants en charge de la logistique, vous coopérez pour embarquer les soldats et organiser les convois. Vous êtes tous dans le même camp ! Alors épaulés-vous pour optimiser vos choix. Vous avez une grande responsabilité : relever le défi sans céder à la pression des taxis qui s'accumulent !

- **Samurai spirit**



Vous et votre petite équipe de Samourais êtes les seuls obstacles entre un village effrayé et une horde de brigands assoiffés de sang ! L'affrontement paraît bien inégal tandis que vous tenez face à des douzaines d'ennemis prêts à vous tailler en pièces mais c'est sans compter sur vos compétences de combat et sur une solidarité suffisamment forte pour garder votre groupe soudé face à la menace. Par-dessus tout, et quand la cause semblera désespérée, vos ennemis découvriront qu'en chacun de vous sommeille une véritable bête, un redoutable guerrier qui sera alors prêt à déchaîner sa vraie force !

- **Witness**



Meurtres mystérieux, savants fous, codes secrets, incarnez les célèbres personnages d'Edgar P. Jacobs et résolvez ces affaires étranges pour rétablir l'ordre et la justice. Mais prenez garde ! L'infâme Olrik rôde et tentera de contrecarrer vos plans...

Witness : 64 enquêtes ré-jouables et mouvementées qui mettront à l'épreuve votre mémoire et votre esprit d'équipe !

- **Sauver ou périr, flash point**



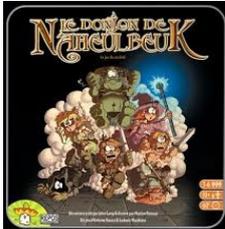
Le téléphone sonne ... « Ici les urgences, j'écoute ». De l'autre bout de la ligne arrive une réponse paniquée : « ya le feu ! » Quelques instants après, vous revêtez la combinaison, attrapez votre équipement et vous accourez vers la scène du drame, un brasier infernal. Vous devez gérer votre peur, ne jamais baisser les bras, et avant tout travailler en équipe car le feu fait rage, le bâtiment menace de s'écrouler et des vies sont en danger.

- **Le Loup-garou**



Dans « l'est sauvage », le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loup-Garous. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés... Un jeu facile d'accès, idéal pour une soirée entre amis. Attention ! Vous risquez d'y rejouer toute la nuit ! Avec une extension « Nouvelle lune »

- **Le Donjon de Naheulbeuk**



Incarner l'un des aventuriers du Donjon de Naheulbeuk et tentez de retrouver la douzième statuette de Gladeulfeurha. Cela semble facile, dit comme ça, mais il faudra :

- Triompher des créatures qu'il renferme (Bastoon !)
- Déjouer des pièges tordus ou hilarants (Parfois les deux)
- Percer le secret de l'infâme Zandgar et le défaire

- **Camelot**



Oyez, oyez, gentils messieurs et belle dames.

A la grande joute de Camelot vous êtes conviés, Moults torgnoles il faudra prestement asséner. Et cinq tournois rafler afin qu'on vous acclame ! Pour des baffes, des coups de hache et d'épée vous gardez. Patience, astuce et ruse seront vos meilleures alliées. Jouez vos cartes avant que l'adversaire ne vous rétame. N'attaquez que si vous êtes sûrs de l'emporter. Sinon, comme une poularde vous serez plumés ! Avec Camelot, point de risque d'être déprimé. Par de grands éclats de rire vous serez récompensés !

- **LA HAVANE**



Jouez afin de redonner à La Havane, la capitale de Cuba, sa splendeur passée. La révolution à Cuba est terminée ; désormais de nombreux et magnifiques bâtiments vont être construits pour faire à nouveau briller La Havane de sa splendeur passée. Alors faites vos valises, de torrides parties vous attendent à La Havane !

- **Si j'étais président**



Vous venez d'être élu : le plus difficile commence, il va falloir former un gouvernement compétent et populaire et pour ça qui de mieux que les "peoples" ! Enfin, il va falloir faire des choix judicieux pour limiter la casse au niveau de la compétence !

- **Bermuda**



Des trésors engloutis sont cachés sous les eaux mystérieuses du Triangle des Bermudes. Vous êtes un groupe de plongeurs décidés à s'aventurer dans les profondeurs pour remonter ces richesses. Mais la Gardienne des trésors rôde dans les sinistres fonds marins.

Bermuda est un jeu de cartes coopératif où il vous faudra jouer en apnée... Soyez donc très réactifs si vous voulez vaincre la terrifiante sirène.

- **Agents secrets**



Au plus fort de la guerre froide, KGB et CIA s'affrontent pour le contrôle du monde : A MOSCOU, WASHINGTON, BERLIN, LE CAIRE, RIO ou HONG KONG, accomplissez vos missions, contre les agents adverses et méfiez-vous des agents doubles... A moins que vous en soyez un vous-même !

- **Kréo**



Collaborer à la création d'une planète viable pour démontrer à votre père Ouranos votre puissance. Les joueurs incarnent des Titans désireux de créer ensemble la planète idéale. Saurez-vous dominer la nature et les éléments, et pire encore la colère de votre père Ouranos, pour réaliser la planète de vos rêves ? Un jeu malin et intuitif où déduction et coopération seront les maîtres-mots. Pour réussir à créer votre planète, et lui amener la vie, vous devrez réfléchir ensemble, communiquer subtilement, faire confiance aux autres joueurs ou vous comprendre d'instinct. Car ensemble, on va plus loin.

- **Sol !**



Percez les secrets de l'Idole du Dieu Soleil

Lequel des deux équipages réussira à mettre la main dessus ? Et surtout qui parviendra à s'échapper de l'île en sa possession ? Sol propose un mélange original de coopération et de compétition pour 8 joueurs, dans des parties courtes, aux règles simples.

- **ZACK & PACK**



Le jeu qui déménage ! Dans Zack & Pack, vous devez réussir votre déménagement. Pour cela vous devez remplir au mieux votre camionnette et ne rien laisser sur le trottoir ! Toute l'astuce est d'avoir une bonne camionnette pour transporter les bons colis. Chaque tour débute par une sélection aléatoire des colis. Ensuite, les camionnettes disponibles sont révélées. Entre la bête camionnette où l'on peut rien empiler, celle aux formes bizarres et celle, énorme, où tout rentre (et même plus), il faut choisir la bonne. Ayez l'oeil et devenez le roi du déménagement

- **Alias**



Alias original est un jeu de mots par équipes de 2 joueurs ou plus. 3200 mots à faire deviner à vos coéquipiers en les décrivant et en donnant des indices. Un jeu passionnant où l'on ne s'ennuie jamais. Un jeu permettant de développer & enrichir en permanence son vocabulaire. Contient des extensions pour prolonger davantage le plaisir de jouer.

- **Concept**



Faites deviner des centaines d'objets, de personnages et de titres en combinant les icônes universelles ! Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

I - A partir de 12 ans-13 ans

- **Des thunes et des Urnes :**



N'importe qui peut devenir Président ! Pas besoin d'avoir fait l'ENA ! Il suffit d'une soirée entre amis pour décrocher la charge suprême. Vous aimez la politique ? Vous détestez ça ? Ce jeu est pour vous ! Êtes-vous plutôt Mouvement ultime pour le pouvoir, Union des Fractions, Différentielles, Merveilleux Citoyen en Délire ou Légions Révolutionnaire Cryptique ?... Vous voilà le candidat favori d'un des douze grands partis politiques de Françis. Tous les coups bas sont permis, et les cartes Politique servent justement à cela : coups bas, petits privilèges, protections rapprochées ... Soyez le plus tordu, apprenez à vous enrichir discrètement pour

éviter la justice et le scandale...Et si vous l'osez, affrontez les Débats de langue de bois ! Mais attention, la concurrence va être rude ...Que la course commence !

- **Plan social :**



Munissez-vous d'un peu d'humour et d'une grosse envie de gagner : Plan social est un jeu de cartes impitoyable qui réveillera vos instincts prédateurs et votre cruauté intrinsèque.

Tous les joueurs sont actionnaires. Chaque carte représente un salarié. Cadres supérieurs, techniciens, employés, ouvriers... le premier joueur qui parvient à se débarrasser de tous ses salariés réussit son "Plan social" et gagne le droit de délocaliser dans un pays totalitaire où la main d'oeuvre est bon marché. Que la force du libéralisme soit avec vous.

- **Racolage électoral :**



La Marwanny corporation vous invite à faire le buzz. Avec Racolage Electoral, plongez dans les arcanes du système médiatique, monopolisez l'attention des journalistes et devenez LA personnalité incontournable du moment. Chaque joueur incarne le leader d'un parti politique. Pour remporter les élections, il doit se répandre dans les journaux, sur internet, sur les radios et la télé. A coups de bakchichs, de passe-droits et de phrases chocs, il fera tout son possible pour optimiser sa notoriété en racolant dans les médias. Que la force du PAF soit avec vous !

- **Opération kinder garten**



Dans le monde sinistre de l'école maternelle, où le jus de fruit est l'essence même qui produit le chaos, où la cour de récréation est l'arène ultime, là où la lutte contre la colère et la rage est réelle, les professeurs (les gardiens de l'ordre) restent loyaux, toujours prêts à se jeter dans la mêlée et toujours prêts à supprimer le ballon s'il le faut. Alors que la situation sur le champ de bataille est relativement calme, les hostilités peuvent se déclarer à n'importe quel moment. La cour de récréation reste remplie de dangers et les tribus d'élèves seront lâchées dans quelques minutes maintenant. Qui va l'emporter dans ce combat ultime entre la lumière et les ténèbres, entre l'ordre et le chaos, entre le désinfectant et les objets tranchants ?

- **FRICSOL**



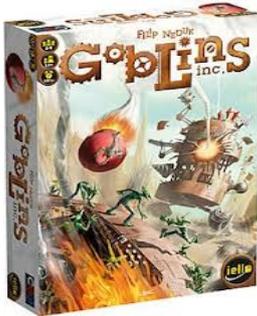
Jouez-la solidaire ! Fricsol vous fait découvrir les finances solidaires à travers un parcours ludique de création d'entreprise avec son lot de pièges, d'obstacles et de rebondissements. Ce jeu repose sur des valeurs de coopération entre les joueurs.

- **Code names**



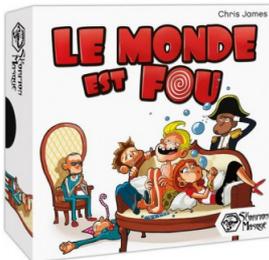
Code names est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !) dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin !

- **Goblines.inc (13ans)**



Ouvrier gobelin c'est le boss qui vous parle ! Comme vous le savez, j'ai décidé de prendre ma retraite. C'est pourquoi je vous annonce officiellement aujourd'hui le lancement d'un concours de création de robot-géants monstrueusement-apocalyptiques, concours ouvert à tous les ouvriers ! Le gobelin qui l'emportera deviendra le nouveau Boss... Vous avez bien compris : le gagnant prend ma place ! Formez les équipes, construisez votre machine de guerre, mettez-vous aux commandes et détruisez le robot d'en face. Votre coéquipier n'arrive à rien et vise n'importe comment ? Rassurez-vous, il n'y aura qu'un seul vainqueur ! Chaque joueur a des objectifs secrets qu'il doit remplir : détruire le plus d'armes, protéger le beau tuning de son robot ou ... tout saboter et trahir son partenaire ! Goblines Inc est un jeu de construction et de programmation stratégique et chaotique qui ravira les fans de robots géants, les passionnés de réflexion sur l'art de la destruction et les amateurs de fourberie et de trahison.

- **Le monde est fou :**



À

Transformez votre salon en le plus délirant des cabinets de psy ! Le Monde est fou est un jeu d'ambiance et de déduction original et désopilant dans lequel tous les joueurs, sauf vous, souffrent d'un mystérieux trouble de la personnalité... Se croient-ils prisonniers d'une bouteille de vin ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? vous de les interroger adroitement, faire les bonnes déductions et dresser le bon diagnostic !

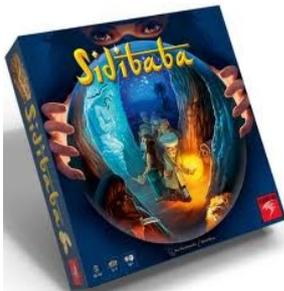
- **Room-25 : (13 ans)**



Dans un futur proche, un jeu télévisé nommé Room 25 franchit les limites de l'insoutenable pour battre des records d'audience. Des candidats sont enfermés dans un complexe carré doté de 25 salles en mouvement truffées de pièges. Ils devront essayer de se faire confiance pour rejoindre ensemble la Room...

J - A partir de 14 ans

- **Sidi Baba**



Jeux pour 3 à 7 joueurs, partie d'environ 35-45 minutes. Sidi Baba est un jeu un peu à part, qui offre aux joueurs une expérience unique. Un groupe de joueurs, Sidi Baba et ses compagnons, affronte un adversaire unique, le chef des voleurs. Chaque camp possède son propre mode de fonctionnement. Sidi Baba et ses amis sont devant la grotte des voleurs. L'un deux s'approche du gros rocher obstruant l'entrée de la grotte et s'écrie : « Sésame Ouvre-toi ! » Dans un grondement sourd,

le gigantesque bloc de pierre glisse lentement sur le côté, découvrant l'entrée d'un labyrinthe obscur. Sidi Baba et ses amis décident de s'enfoncer dans ce dédale, faiblement éclairés par la lueur de leurs lampes à l'huile. Mais quelle est la bonne direction pour s'emparer du fabuleux Trésor des voleurs ? ...Vite...Le temps presse ! Car le Chef des voleurs, qui s'est rendu compte de cette intrusion, s'est lancé à leur poursuite...

- **Police city**



Vous incarnez un jeune lieutenant ambitieux dont l'objectif est de devenir le chef de la Police de New York .Grâce à vos effectifs et à l'appui de vos collègues, vous allez ainsi arrêter des malfrats, reprendre le contrôle des quartiers, saisir des trafics, bref tout ce qui vous permettra de monter en grade et de remplir les quotas du maire de la ville.

Police City est basé sur un mécanisme de déplacements simultanés : chaque tour de jeu, vous envoyez vos effectifs (inspecteurs, sergents, indics ...) sur les lieux de la ville en menant des actions conjointes avec les autres joueurs. Le plus dur ne sera pas nécessairement d'arrêter les gangsters, mais plutôt de vous mettre d'accord entre vous pour la répartition des bénéfices de chaque intervention. Ainsi, à chaque instant du jeu, vous devrez prendre les bonnes décisions et avancer les bons arguments en très peu de temps. Négociation et réactivité seront vos armes principales. Mais faites attention : si vous et vos collègues vous tirez trop dans les pattes, ce sera la Mafia qui finira par remporter la partie.

- **Pandémie**



Le destin de l'humanité est entre vos mains ! Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les remèdes. Vous devez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier. Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau. Trouvez-vous les remèdes à temps ?

- **Uchronia**



Votre objectif en tant que patriarche d'une grande Maison est de bâtir et développer votre quartier de la ville pour devenir la famille la plus influente d'Uchronia. À chaque tour de jeu vous allez choisir une action pour récupérer des Ressources, construire des Bâtiments ou lancer des Activités, ou vous allez comploter pour préparer vos prochains mouvements. Les Points de Victoire se gagnent en construisant les Bâtiments et en prenant le Monopole des Activités.

- **Junta**



Junta est un jeu de pouvoir, d'intrigues, d'argent et de révolution prenant place dans une république bananière fictive.

Vous y trouverez tout sauf de la gentillesse : les joueurs mentent, se trahissent, détournent de l'argent et assassinent les membres des autres familles dans le but de détourner des millions de Pesos venant de l'aide étrangère.

- **Gloom**



Dans le jeu de cartes Gloom, vous prenez en main le destin des membres marginaux et misanthropes d'une famille excentrique. Le but du jeu, aussi funeste soit-il, n'en demeure pas moins simple : il s'agit pour vous de leur infliger les plus effroyables tragédies avant de leur accorder la consolation bien méritée du trépas. Vous jouerez sur vos personnages d'horribles malheurs, comme Chassé par des Caniches ou Nargué par des Nains, tout en réconfortant ceux de vos adversaires avec force mariages et heureuses occasions. Les cartes transparentes révèlent ou dissimulent les effets de celles qu'elles recouvrent. À la fin, le total que vous voyez au travers détermine votre score. Que l'âme la plus tourmentée l'emporte !

- **Intrigue**



Les joueurs incarnent des notables voulant s'enrichir grâce à l'envoi de conseillers dans les contrées adverses. Malheureusement, il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour tout le monde. A vous de trouver les moyens nécessaires : Promesses, pots-de-vin, chantages, afin de vous placer dans les meilleurs emplacements des châteaux adverses pour être plus productif et être ainsi plus lucratif. Bien entendu, aucune promesse n'a pour obligation d'être tenue ! Au bout de 5 tours de jeu, le joueur ayant accumulé le plus d'argent gagne la partie. Trahir pour réussir, certes, mais n'oubliez pas aussi que les bons comptes font les bons amis !

- **Terrabilis**



A la tête de votre pays, vous disposez d'un capital économique et énergétique, et d'une quantité limitée de ressources sociales et environnementales. Port, agriculture, tourisme, usine, université, centre de tri, école, aéroport, énergie fossile ou renouvelable... Choisissez parmi une trentaine d'infrastructures ou d'activités pour mener à bien votre développement. Un jeu d'enfant ? Pas si vite... Si argent et énergie sont nécessaires pour aménager votre pays, vous devrez aussi tenir compte des impacts écologiques et sociaux liés à votre développement.

Veillez à limiter individuellement et collectivement ces impacts car dépasser le seuil de tolérance de la planète entraîne des conséquences irréversibles ! Aléas, démographie, quiz, conflits, alliance... de nombreux événements viendront également pimenter votre parcours. Jouez en fonction de vos besoins et de ces facteurs d'incertitude et usez de la meilleure stratégie pour maintenir vos ressources à niveau et gagner la partie ! Prêts à relever le défi ?

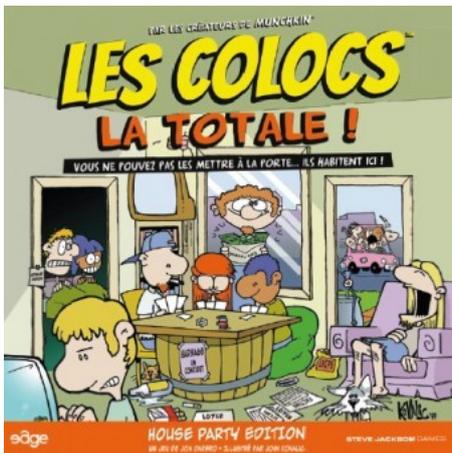
- **L'auberge Sanglante**



En 1831, dans un coin reculé de l'Ardèche, le petit village de Peyrebeille voit le passage de nombreux voyageurs... Une famille de cupides paysans du cru est bien décidée à faire fortune et a mis au point un stratagème diabolique pour parvenir à ses fins : investir dans une auberge pour détrousser ses clients et s'enrichir sans éveiller les soupçons des forces de l'ordre ! Que leur plan se déroule comme prévu ou non, une chose est certaine : tous les clients ne sortiront pas vivants de cette auberge...

K - A partir de 18 ans

- **Les colocs la total !**



Vous ne pouvez pas les mettre à la porte ! Ils habitent ici...

C'est ça, votre vie ?
Bière. Plans-cul. Colocs.

Encore un vendredi soir chez *les Colocs*. Emménagez avec vos potes... tant que vous les supportez encore. Trouvez-vous un Job, forcément pourri. Dépensez de l'argent et votre précieux temps pour accumuler des points de Glandouille. Buvez de la Bibine pas cher, traînez au Café et jouez avec les chats. Et faites à vos potes ce que vous ne voudriez pas qu'ils vous fassent, surtout. Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux où on gagne des points en roupillant ?

A vous de jouer!