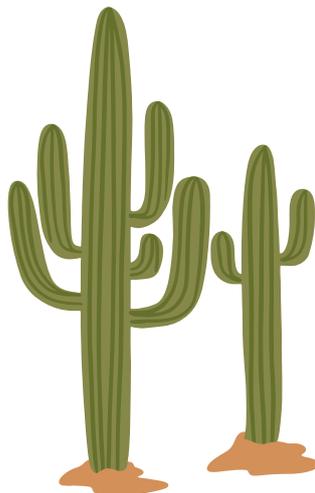


# FESTI'JEUX

2026



## LIVRET DES JEUX DE SOCIÉTÉ





RETROUVEZ LE LIVRET DE JEUX  
EN VERSION NUMERIQUE

[WWW.AICLA.FR/FESTIJEUX-2025](http://WWW.AICLA.FR/FESTIJEUX-2025)

**SCAN ME**



# SOMMAIRE



Bleu

## **Jeux d'ambiance/ familiaux.....Pages 5 à 29**

*Tout le monde peut participer, du plus jeune au plus âgé, dans une ambiance détendue et conviviale.*



Noir

## **Jeux 2 joueurs.....Pages 30 à 34**

*Parfait pour s'amuser à deux, se défier ou simplement passer un moment complice.*



Orange

## **Jeux de coopération.....Pages 35 à 38**

*Dans un jeu de coopération, on gagne ou on perd tous ensemble, en partageant idées, stratégies et entraide*



Jaune

## **Jeux initiés / experts.....Pages 39 à 46**

*Pour ceux qui aiment les mécaniques plus profondes et qui ont déjà un peu (ou beaucoup) l'habitude de jouer*



Verte

## **Jeux pour enfants.....Pages 47 à 53**

*Facile à comprendre et amusant, pensé pour que les enfants prennent plaisir à jouer seuls, entre eux ou avec les adultes.*



Violet

## **Jeux vintage.....Pages 54 à 57**

*C'est le charme du rétro et le plaisir de rejouer "comme avant", en famille ou entre amis.*

## **Liste de jeux prêtés par nos partenaires.....Pages 58 et suivantes**

*Des nouveautés aux grands classiques, une belle liste de jeux prêtés avec générosité par nos partenaires ! **Beaucoup de nouveautés !***



# JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX

## GOMMETTES BLEUES

Un jeu d'ambiance-famille est simple et amusant, fait pour passer un bon moment tous ensemble. Les règles sont faciles à comprendre, les parties sont rapides, et l'objectif principal est de rire et s'amuser en famille ou entre amis, plus que de chercher à gagner.

En résumé : c'est un jeu où tout le monde peut participer, du plus jeune au plus âgé, dans une ambiance détendue et conviviale.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### BLUFFER

🔧 JEU DE BLUFF

🕒 20 MIN

👤 2-10



10+

Nul besoin d'être très cultivé, votre talent pour baratiner, bluffer, inventer sera seulement nécessaire pour tromper vos adversaires.



### TRIO

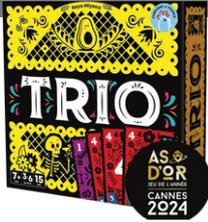
🔧 CARTES / BLUFF

🕒 15 MIN

👤 3-6



7+



Qui sera le plus rusé pour déduire quels numéros se cachent sous les cartes ? Trio est un jeu de cartes, de déduction et de mémoire pour 3 à 6 joueurs avec 2 modes de jeu "Simple" ou "Picante".

### SPLITO



CARTES  
STRATÉGIE  
COMPÉTITION

🕒 15 MIN

👤 3-8



8+

Parviendrez-vous à équilibrer cette double alliance pour scorer au mieux des deux côtés et en ressortir seul vainqueur ? A chaque tour posez une carte entre vous et un de vos voisins ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !



### ODIN



CARTE  
STRATÉGIE

🕒 20 MIN

👤 2-6



7+



Envoyez vos meilleurs Vikings à la bagarre et soyez le premier à vous débarrasser de vos cartes ! Faites les bons choix pour affronter vos adversaires.

But du jeu : Soyez le premier à vous défausser de toutes les cartes de votre main et à cumuler le moins de points à la fin de la partie.

### 5ALIVE



CARTE

🕒 10 MIN

👤 2-6



8+



Qui sera le plus rusé pour déduire quels numéros se cachent sous les cartes ?

Trio est un jeu de cartes, de déduction et de mémoire pour 3 à 6 joueurs avec 2 modes de jeu "Simple" ou "Picante".

## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### CAMELOT



CARTE  
ENCHÈRES  
PLIS



40 MIN



2-5



10+

Chaque joueur va disposer de cartes de plusieurs couleurs, et va devoir emporter une suite de tournois avec des armes différentes, en posant des cartes dont la valeur cumulée devra être supérieure à celle de ses adversaires.



### DOUBLE MOT



CARTE  
COMMUNICATION



20 MIN



2-10



10+



Les joueurs observent simultanément 9 cartes qui sont posées au centre de la table. Le premier qui parvient à énoncer un lien entre 2 cartes (proverbe, citation, musique, ...) prend ces 2 cartes mais seulement si, bien sûr, les autres joueurs valident ce lien!

### LEVEL 8 MASTER



CARTE  
REFLEXION



60 MIN



2-10



10+

Soyez le plus rapide à réunir les combinaisons demandées pour monter de niveau : suites, cartes de même valeur ou couleur ? Vous pouvez aussi être le premier à vous débarrasser de vos cartes pour gagner des niveaux supplémentaires. Mais attention, plus vous montez et plus les combinaisons deviennent difficiles.



### LINE IT



CARTE  
STRATÉGIE



20 MIN



2-5



8+



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.

### MANTIS



CARTE  
GESTION DE MAIN



10 MIN



2-6



7+

Conçu pour les enfants comme les adultes, Mantis est un jeu d'ambiance et de cartes et impitoyable, simple et profond.

Les équipes d'Exploding Kittens continuent dans leur lancée de jeux accessibles à tout le monde, addictifs au possible et amusants avec ce jeu de cartes rapide, coloré et féroce d'arcs-en-ciel et de vengeance !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX **GOMMETTES BLEUES**

### LE ROI DES NAINS



CARTE  
REFLEXION  
PLIS



30 MIN



3-5



10+

Qui sera le prochain Roi des Nains? ça n'est pas chose facile, entre les coups fourrés et les croche-pieds des uns et des autres! Le Roi des Nains est un jeu de cartes qui a pour originalité de proposer un objectif de victoire différent à chaque manche.



### CONCEPT



ASSOCIATION  
D'IDÉES



60 MIN



2-6



10+



En 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.

### CORTEX +



OBSERVATION  
MEMOIRE



15 MIN



2-6



8+

Dans ce coffret grande taille, retrouvez près de 2 fois plus de cartes, neuf challenges au lieu de huit, et de véritables petits cerveaux en 3D à assembler ! Testez votre mémoire, votre rapidité et votre réflexion avec des challenges 100% inédits créés spécifiquement pour cette version !



### i KNOW



CONNAISSANCE



45 MIN



2-4



10+



Un jeu interactif associant des notions de connaissance, une dose de stratégie et de bluff. Avec iKNOW votre sort dépendra non seulement de votre savoir mais aussi de la connaissance que vous avez de vos partenaires de jeu.

### MIXMO



LETTRE



15 MIN



2-6



8+

Mixmo est un formidable jeu de lettres, rapide et stimulant. Dans ce jeu un peu fou, tous les joueurs jouent en même temps pour former des grilles de mots. La course est endiablée, la tension soutenue.



# JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

## TEXTO



CONNAISSANCE  
EQUIPE



10 MIN



2-4  
OU EQUIPE



8+

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte révélant ainsi une catégorie et 3 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. Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie gagne.



## TIMELINE



CONNAISSANCE



15 MIN



2-8



10+



Timeline Musique et Cinéma, les joueurs doivent estimer les dates de leurs cartes de films, d'opéras (etc.) puis placer ces cartes sur une ligne chronologique. Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie. Saurez-vous placer correctement Le Lac des Cygnes, Terminator, Creep ou Titanic ?

## 6 QUI PREND



CARTE  
STRATÉGIE



45 MIN



2-10



10+

Déposez vos bêtes à cornes dans la bonne rangée, et, surtout, n'en ramassez aucune.



## TTMC



CONNAISSANCE  
QUIZZ



~60 MIN



2-16



14+



Le but est d'être la première équipe à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Pour cela, chaque équipe s'auto-évalue avant de répondre. À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe, plus celle-ci est élevée, plus la question est pointue !

## BUTINE



STRATÉGIE



30 MIN



2-4



8+

**Descriptif du jeu :** Butinez des combinaisons de 3 fleurs, dévoilées sur votre Ruche. Tout les joueurs jouent avec le même pion Abeille, à vous de bien anticiper et prévoir les déplacements de vos adversaires



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### FLIP FLOP



STRATÉGIE



30 MIN



3-4



7+

Flop est un jeu de plis dans lequel les joueurs doivent réussir des objectifs afin de marquer des points.



### HILO



STRATÉGIE



30 MIN



2-6



8+



Remplacez le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles dans votre étalage ou supprimez des rangées entières. 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.

### HIT



STOP OU ENCORE



15 MIN



2-5



8+



Hit ! est un jeu de Stop ou Encore dans lequel vous devez piocher des cartes pour obtenir des points de victoire. Sachez vous arrêter au bon moment... ou vous risquez de perdre tous vos gains ! Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points lorsque la pioche sera épuisée.

### KINGDOMINO



PLACEMENT DE TUILE



30 MIN



2-4



8+

Dans le jeu Kingdomino, vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Au sein de ce Royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.



### KLUSTER



DEXTÉRITÉ



10 MIN



1-4



6+



Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps : Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte. Mais attention, lorsque des pierres s'aimantent lors du tour d'un joueur, il les ramasse !

## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

POW



STRATÉGIE



20 MIN

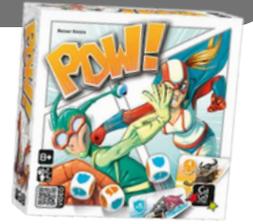


2-5



8+

Il faut tenter de récupérer les super-héros qui rapportent le plus de points en s'obligeant à prendre aussi des super-vilains qui en font perdre, car dans un bon scénario il faut un juste équilibre entre les bons et les méchants. Attention : vos concurrents peuvent en plus venir voler vos meilleurs personnages !!!



PUNTO



PLACEMENT



15 MIN



2-4



7+



Chaque joueur prend toutes les cartes d'une couleur et les pose devant lui faces cachées. Chaque joueur à son tour pose la première carte de sa pile au milieu de la table pour former collectivement un carré de 6 cartes sur 6. Les cartes peuvent être placées à côté des cartes déjà posées ou par dessus celles-ci si la carte superposée a un nombre de points supérieur à la carte du dessous. L'objectif est d'être le premier à aligner 4 cartes de sa couleur.

CRAZY  
POKER



BLUFF



60 MIN



2-10



10+

Le fonctionnement du jeu est simple: avant chaque donnée, on retourne une carte qui va instaurer une nouvelle règle pour le coup. Crazy Poker reprend donc l'idée de Tempête sur l'échiquier, modifiant un jeu classique avec des cartes farfelues qui vont révolutionner l'approche du jeu.



CROC !



BLUFF



20 MIN



3-6



6+



A vous de nager le plus vite possible et de jouer des coudes pour que vos petits camarades se fassent croquer à votre place...

FANTASY  
FANTASY II



CARTE  
BLUFF



15 MIN



2-4



8+

Jeu de cartes rapide et simple, dans un univers magique, nécessitant mémoire et tactique.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### POKER DES CAFARDS



BLUFF



20 MIN



2-6



6+

Les joueurs essaient de se 'refiler' le maximum de cartes. A son tour, il s'agit de proposer une de ses cartes, face cachée, à un joueur de son choix, tout en faisant une affirmation vraie ou fausse sur la bestiole dessinée sur la carte.



### SABOTEUR



BLUFF



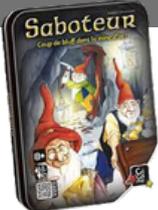
30 MIN



3-10



8+



Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur ! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir...

### SKULL



BLUFF



30 MIN



3-6



10+

Votre défi: révéler un maximum de cartes "roses" chez vos adversaires sans jamais tomber sur un "skull" mortel.



### TIME BOMB



BLUFF



15 MIN



4-8



8+



Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe, de Sherlock ou Moriarty, vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tenter de désamorcer ou de faire exploser la bombe. L'équipe de Sherlock gagne la partie si elle parvient à désamorcer la bombe, tandis que l'équipe de Moriarty gagne la partie si elle parvient à faire exploser la bombe qui détruira Big Ben.

### ESQUISSE



DESSIN



20 MIN



4-6



8+

Moins tu sais dessiner, plus tu vas rigoler !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### TRAITRES A BORD



BLUFF



20 MIN



3-8



10+

Dans ce jeu de bluff et de cartes à identités secrètes, vous devrez communiquer et partager des informations (vraies ou fausses) pour faire gagner votre équipe de pirates ou de mutins) qui s'affrontent autour d'un coffre rempli des butins de l'équipage.



### ELIXIR



AMBIANCE



60 MIN



3-8



10+



Vous êtes un lutin malicieux, ou une fée lutine, ou un farfadet moqueur, bref une petite chose pratiquant une magie facétieuse. Sur la boîte on vous propose d'incarner un puissant sorcier, mais je préfère être une fée moi ! Alors ? Je fais comme je veux !

### CEMESTIA



STOP OU ENCORE



30 MIN



2-6



8+

Dans le jeu Celestia, chaque joueur tente de faire escale dans les cités les plus lointaines du monde mystérieux de Celestia, afin d'y découvrir des trésors incroyables. Au cours de ce périple, triompherez-vous des orages, des pirates Lockhars et des oiseaux-Damok ? Serez-vous le plus habile aux commandes de l'aéronef.



### CHIPS



ENCHÈRES



15 MIN



2-5



8+



Paquet de Chips est un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes! Certaines vous feront gagner des points... et d'autres perdre.

### COMPATIBILITY



AMBIANCE



30 MIN



3-8



10+

Chaque joueur doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément au thème proposé. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu ?



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### CODE NAME



DEDUCTION  
MOT



20 MIN



2-8



12+

Jeu d'associations d'idées. Les deux Maître-Espions connaissent l'identité des 25 informateurs sur la table mais leurs agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous les informateurs. Pour cela, les Maître-Espions donnent un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table.



### CRANIUM



QUESTION  
AMBIANCE



60 MIN



4-16



16+



Quels que soient vos goûts et vos talents, Cranium vous fera passer de bons moments remplis de franches rigolades. Pour gagner, vous devez être le premier à avoir fait le tour du plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

### CREATIVITY



AMBIANCE



30 MIN



2-8



10+

1 mot, 9 façons de le faire deviner : c'est vous qui choisissez! Creativity est un jeu d'ambiance plein de défis.



### DÉCLIC !?



ADRESSE



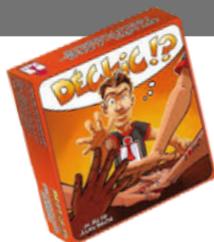
20 MIN



3-8



10+



Il s'agit d'un petit "party game" à base de réflexes plus ou moins coordonnés, de vivacité d'esprit (dont dépend beaucoup la part réflexes) et de rires (dépendant, eux, du manque de vivacité des joueurs).

### DEEP SEA ADVENTURE



CHAOS



30 MIN



2-6



8+

Dans le jeu Deep Sea Adventure, un groupe d'explorateurs sans le sous, et espérant devenir riche, s'est lancé dans la recherche de trésors, dans ruines des profondeurs sous-marines. Ils sont tous rivaux, mais leur petit budget les a forcés à se partager la location d'un sous-marin.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMETTES BLEUES

### DÉKAL



CARTE  
PLACEMENT



20 MIN



2-6



7+

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.



### DIXIT



DÉDUCTION



30 MIN



3-6



8+



Une image vaut mille mots ! Dixit un jeu magnifiquement illustré, qui fait appel à l'imagination et à l'intuition. Pour trouver l'image clé, laissez-vous porter par vos idées !

### EXPLODING KITTENS



AMBIANCE



20 MIN



2-5



8+

Exploding Kittens revisite la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chatons côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles dans un cocktail détonant ! À tour de rôle, les joueurs piochent des cartes jusqu'à ce qu'un joueur révèle un chaton explosif, provoquant sa mort et sa défaite pour la partie en cours. Les autres cartes permettent aux joueurs de se protéger des déflagrations, de forcer les autres à piocher plus ou à regarder les prochaines cartes avant de remélanger le tout. Le joueur qui a réussi à éviter toutes les explosions remporte la partie !



### FUN FACTS



COMMUNICATION



20 MIN



4-8



8+



Avec Fun Facts, vous allez vous découvrir les uns les autres, en répondant à des questions qui partent dans tous les sens.

### MUNCHKIN



GESTION DE  
MAIN



60 MIN



3-6



10+

Truider les monstres, étrillez les dragons, sauver les princesses... mais surtout explorer chaque pièce du donjon. Munchkin est un jeu pour les aventuriers amoureux de la castagne !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

GALERAPAGOS



BLUFF



20 MIN



3-10



9+

Galerapagos est un jeu semi-coopératif dans lequel les joueurs forment un groupe de rescapés sur une île déserte après le naufrage d'un bateau. Afin de s'en sortir, les survivants n'ont d'autre choix que de s'unir dans la construction d'un radeau.



GOLD



MEMOIRE



15 MIN



2-5



6+



On place toutes les cartes faces cachées sur la table et chaque joueur reçoit une entrée de mine qui représente sa couleur. Chaque joueur à son tour retourne 2 cartes. S'il s'agit d'un chercheur d'or et d'une pépite de valeur égale ou inférieure au chercheur, le joueur qui en est le propriétaire remporte la pépite et le chercheur est retiré du jeu. Si la valeur de la pépite est supérieure au chercheur, on retourne les 2 cartes face cachée (il faut mémoriser les emplacements). S'il s'agit de 2 chercheurs d'or, celui dont la valeur est la plus faible est éliminé. Si on retourne une carte dynamite, les deux cartes sont retirées du jeu. Si le joueur retourne 2 cartes Or, il retourne les cartes. Quand toutes les cartes ont été retournées, on additionne la valeur de ses cartes or.

IL ÉTAIT  
UNE FOIS



AMBIANCE



30 MIN



2-6



8+

Le jeu de contes à la carte ! Il était une fois un jeu dont les participants devaient créer ensemble le plus merveilleux des contes de fées.



IMAGINE



CRÉATIVITÉ



30 MIN



3-8



10+



Superposer, assembler, combiner, et même animer les cartes, les possibilités sont infinies. Tout est permis... une seule limite: votre créativité!

MUMBO  
JUMBO



AMBIANCE



20 MIN



3-12



10+

Tu dispose de cinq manières désopilantes pour faire deviner les bonnes réponses aux autres membres de ton équipe !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### JENGA



ADRESSE



10 MIN



1-6



6+

Jenga Classic est un jeu de suspense où chaque tour peut être fatidique ! Chacun votre tour, déplacez un bloc de bois et posez-le sur le sommet de la tour. La tour est ainsi de plus en plus fragile, au fur et à mesure que la partie se déroule.



### LOONY QUEST



MEMOIRE



20 MIN



2-5



8+



Equipé d'un feutre et d'une feuille transparente, réalisez le meilleur tracé possible et accumulez un maximum de points d'expérience. Prenez garde aux Loonies, évitez les malus et ralentissez vos adversaires avec les bonus « crasses » ! A vos feutres... 1, 2, 3... tracez !

### MILLE SABORDS



DÉS



30 MIN



2-5



8+

A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !



### PAPAYOO



CARTE



30 MIN



3-8



10+



Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer... le moins de points possible? En évitant de récolter ces fichus Papayoo et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé!) à chaque manche...

### PICKOMINO



STOP OU  
ENCORE



20 MIN



2-7



8+

Pour manger des vers tout frais, lancez vos 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restants autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir mettre de côté une valeur de dés différente. Si vous relancez mais que vous obtenez des valeurs de dés déjà mises de côté vous devez rendre un de vos Pickomino et passer votre tour !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

ROK



MEMOIRE



20 MIN



2-5



8+

On retourne une première carte de la pioche et on la pose sur la table. - On retourne une seconde carte que tu poses à côté de la première. - Sur cette seconde carte il faut repérer l'objet dans le cercle blanc, puis trouver la couleur de cet objet sur la première carte.



SHABADA



CHANSON



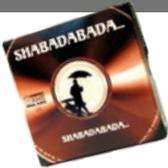
45 MIN



4-16



10+



Deux équipes s'affrontent autour de mots tirés au sort. Tour à tour chaque équipe doit chanter une chanson existante connaissant le mot.

SKRITE



DÉS



15 MIN



2-5



8+

Dans le jeu de dés Strike, vous devez lancer un dé dans l'arène, récupérer les dés identiques ou les laisser s'il n'y a pas au moins un double ! Soyez le dernier à avoir encore des dés pour remporter la partie. Alors Stop ou Encore ? Décidez-vous mais gare au danger de tout perdre !



TACO CHAT  
BOUC CHEESE



AMBIANCE



10 MIN



2-8



8+



Chacun a un tas de cartes faces cachées, représentant bien entendu des tacos, des chats, des boucs, du fromage et de la pizza. Les joueurs doivent retourner une carte chacun à son tour, en disant dans l'ordre les fameux mots Taco (pour le premier joueur), Chat (pour le deuxième), etc. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée (par exemple, s'il dit « Bouc » et il retourne un Bouc), on tape la pile centrale, et le dernier ramasse tout ! On ajoute à cela des cartes spéciales (Marmotte – Gorille – Narval), qui imposent de faire chacune un mouvement spécial avant de taper sur le tas de cartes.

TOKYO  
TRAIN



RAPIDITÉ  
OBSERVATION



20 MIN



4-8



8+

On hurle, on râle, on rit dans ce petit jeu d'ambiance où l'on place des touristes dans les trains de Tokyo ?



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### TOP TEN



EXPRESSION



20 MIN



4-9



14+

Top est LE jeu d'ambiance de la fin d'année 2020 ! Face à une situation donnée, il y a mille façons de réagir. De la pire à la meilleure, de la plus sérieuse à la plus drôle, de la plus valorisante à la plus dégradante. Chacun sera seul juge du meilleur choix à faire !

Est-ce que vos amis partagent votre opinion ? Auriez-vous fait les mêmes choix qu'eux ? Découvrez le dans Top Ten.



### TRAPWORDS



EQUIPE  
EXPRESSION



30 MIN



4-8



8+



Vous connaissez le mot secret que vos coéquipiers doivent deviner. Vous devez donc leur donner des indices, mais l'équipe adverse a dressé une liste de « Mots-Pièges » que vous n'avez pas le droit de prononcer. Bien sûr, vous ne savez pas ce qu'il y a sur cette liste. Oh, et il y a aussi une limite de temps.

### TWEEGLES



AMBIANCE



15 MIN



4-5



5+

La partie se divise en une succession de mini-jeux variés et adaptables qui utilisent toujours cette même mécanique de base. Pour le moment, ce sont pas moins de quatre mini-jeux qui sont au menu.



### TWINZ



MOT  
COMMUNICATION



30 MIN



4-10



10+



Faites deviner un mot mystère aux autres joueurs en prononçant un mot indice exactement en même temps que votre voisin. Soyez original: pour marquer des points, il ne faut surtout pas annoncer le même indice !

### SECRET iDENTITY



DEDUCTION  
AMBIANCE



30 MIN

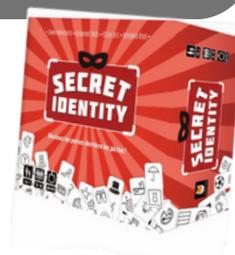


3-8



10+

Dans Secret Identity, vous vous verrez attribuer une clé Mystère désignant une carte Personnage parmi les 8 disposées au centre de la table, à vous de faire devinez votre personnage avec des pictogrammes.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

WAZABI



DÉS  
CARTE



20 MIN

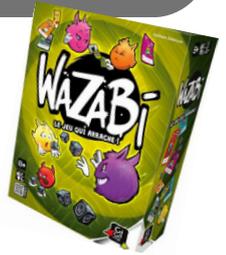


2-6



8+

Les règles très simples de Wazabi cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !



DRAFTOSAURUS



DRAFT  
PLACEMENT



30 MIN



2-5



8+



Draftosaurus est un jeu familial de draft dans lequel les joueurs doivent sélectionner les plus beaux dinosaures pour peupler les enclos de leur zoo. À l'issue des deux manches, le joueur qui compte le plus de points remporte la partie.

WHEN I  
DREAM



COMMUNICATION



30 MIN



4-10



8+

La nuit est tombée et vous vous endormez paisiblement. C'est l'occasion parfaite pour les esprits du rêve de vous rendre visite et d'influencer, en bien ou en mal, vos songes.



BRICK LIKE  
THIS



CONSTRUCTION



20 MIN



2-8



7+



Dans Brick Like This!, les joueurs s'affrontent en équipes pour assembler des modèles LEGO le plus rapidement possible, un coéquipier décrivant le modèle à un autre coéquipier qui le construit.

SOS DINO



COOP  
TUILES



30-45  
MIN



2-4



7+

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse !

Tous ensemble, aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège.

Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### BAZAR BIZARRE



ADRESSE  
AMBIANCE



30 MIN



2-8



8+

Dès qu'une carte est retournée - il faut être le plus rapide à choper le bon objet: si la carte présente un objet de la bonne couleur - il faut vite l'attraper.



### BOHNANZA



AMBIANCE



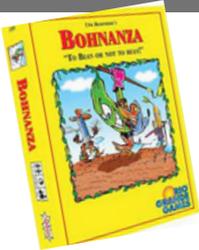
45 MIN



2-5



10+



Pas de temps morts car il y a toujours des négociations entre les joueurs, coopératif mais pas trop, très différent de tout ce qui existe.

### CANARDAGE



GESTION DE  
MAIN



20 MIN



3-6



8+

Dans le jeu Canardage, à chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abri et canardez les volatiles adverses car le dernier survivant sera le gagnant !



### AIR SORCIERE



REFLEXION  
AMBIANCE



30 MIN



2-5



8+



Les joueurs tentent de faire voler leurs sorcières haut et loin, mais s'ils prennent trop de risques, le crash les attend ! Les instructeurs les plus efficaces sont récompensés par des grimoires, proportionnellement au nombre de sorcières diplômées. Le joueur le plus rusé deviendra chef-instructeur. et remportera la partie.

### COURSE AU SOMMET



COURSE  
AMBIANCE



30 MIN



2-4



7+

Dans Course au Sommet, escaladez la montagne et soyez le premier à atteindre le sommet !

Mais gravir la montagne n'est pas sans danger ... de mauvaises rencontres avec des yétis, des chutes de pierre ou encore des avalanches seront au rendez-vous !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

FLIP 7



STOP OU  
ENCORE



30 MIN

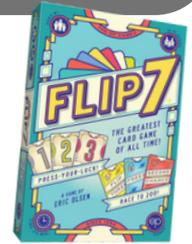


2-8



6+

Retournez les cartes une par une sans jamais retourner deux fois la même valeur. Facile, non ? Détrompez-vous ! Ce n'est pas un simple jeu de cartes... Dans Flip 7™, il n'y a qu'une carte de valeur 1, deux cartes de valeur 2, trois cartes de valeur 3, etc., en plus de plusieurs cartes spéciales qui peuvent vous faire gagner des points supplémentaires, vous donner une seconde chance, ou immobiliser vous ou vos adversaires.



OH MY  
PIGEONS !



AMBIANCE



15 MIN



2-5



8+



Dans Oh My Pigeons !, les joueurs remplissent leurs bancs d'adorables pigeons pour prouver qu'ils sont les maîtres des lieux.

À votre tour, utilisez vos cartes pour tenter les pigeons avec des collations, voler les pigeons de vos voisins ou vous en remettre au destin lorsque vous lancez le dé ou pichenette !

Parviendrez-vous à déjouer vos amis, à les surpasser et à les pigeonner ?

SKYJO /  
SKY JO ACTION



CARTE  
AMBIANCE



30 MIN



2-8



8+

Dans skyjo, anticipez et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

Dans Skyjo Action, c'est le joueur qui a le moins de points qui l'emporte ! Dans cette nouvelle version de Skyjo, plusieurs éléments viennent modifier l'expérience de jeu. Les cartes actions qui permettent d'améliorer votre jeu ou nuire à celui de l'adversaire, les cartes étoiles qui agissent comme des jokers et surtout le droit de faire disparaître des lignes en plus des colonnes !



TAKE FIVE



STRATÉGIE  
CARTE



30 MIN



2-6



10+



Les vachettes jouent le rôle le plus important. Le but du jeu est de rassembler des rangées de cartes avec des vachettes vertes. Il vaut mieux laisser les vachettes rouges à d'autres joueurs, car elles donnent des points négatifs.

## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### LES TOURS AMBULANTES



STRATÉGIE  
AMBIANCE



30 MIN



2-6



8+

Aidez vos sorciers à se rendre à Ravenskeep le plus rapidement possible. Grâce à leur magie, ils pourraient même déplacer les tours au sommet desquelles ils se trouvent pour y arriver plus facilement ! Mais comment peuvent-ils remplir leurs bouteilles de potion en chemin ? Voici un petit secret : en piégeant les sorciers, vous pouvez capturer une partie de leur essence magique dans une bouteille...



### GLOOBZ



REFLEXE  
AMBIANCE



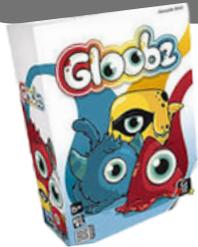
20 MIN



2-6



6+



Attrapez-les tous...ou pas ! Chaque Gloobz associe une forme et une couleur. Les formes sont symbolisées par les trois figurines Gloobz et les couleurs par les trois pots de peinture.

### LIGRETTO



REFLEXE



10 MIN



2-4



6+

Tous les participants jouent en même temps et essaient de se débarrasser du maximum de cartes de la même couleur classées par ordre ascendant (de 1 à 10) en les posant au milieu de la table.



### PICK A PIG



REFLEXE  
RAPIDITÉ



15 MIN



2-5



8+



Le but du jeu est de récupérer parmi les cartes sur la cartes une série de cartes ayant une unique différence une à une.

### TWIN IT



REFLEXE  
AMBIANCE



15 MIN

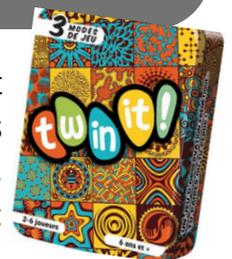


2-6



6+

Dans le jeu Twin It !, Ouvrez grand vos yeux ! Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! Retrouvez 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### LOVE LETTER



BLUFF



30 MIN



2-6



14+

Dans le jeu Love Letter, votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Malheureusement, elle s'est enfermée dans le palais et vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message.



### MITO



BLUFF  
TRICHE



30 MIN



3-5



6+



Jeu de défausse où il est permis de tricher, à condition d'être discret !

### PAC-MAN



PLATEAU



20 MIN



2-5



10+

Le célèbre jeu d'arcade sur un plateau ! Maîtrisez le labyrinthe, battez les fantômes et obtenez le meilleur score ! Restez vigilant, agissez rapidement et soyez stratégique ! Attrapez des fruits, avalez des pilules de puissance pour manger les fantômes et gagnez des points supplémentaires dans ce jeu collaboratif et compétitif ! Incarne à tour de rôle PAC-MAN et les fantômes, le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie !



### MOW



CARTE  
FAMILLE



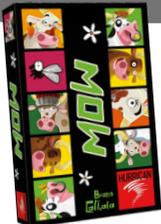
20 MIN



2-10



7+



Vous voilà fermier et il est grand temps de rassembler les vaches du troupeau pour les ramener à l'étable. Mais certaines sont infestées de mouches, et on en veut pas... des mouches !

Ajoutez aux extrémités du troupeau des vaches avec des numéros plus petits ou plus grands. Vous ne pouvez pas ? Une carte spéciale peut-être ? mmmhhh, non plus ? Alors vous êtes cuit !... Ramassez toutes les vaches... et les mouches qui vont avec !

### LE PETIT PRINCE



PLATEAU  
FAMILLE



20 MIN



2-6



8+

Dans ce jeu de parcours modulaire, tentez de récolter le maximum d'étoiles sur les nuages et aux frontières de l'imaginaire.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### ET BIM !



BLUFF  
RÔLE CACHÉ



30 MIN



4-12



8+

Et Bim ! est un jeu à identité cachée, individuel mais aussi collectif, dans lequel il vous faudra rester parmi l'équipe survivante pour l'emporter. L'ambiance de Splatoon dans un jeu de cartes pour les enfants, les adolescents, et même les adultes, très dynamique, avec beaucoup de rebondissements, de coups fourrés, mais aussi du bluff et des trahisons !



### LAST MESSAGE



OBSERVATION  
ENQUÊTE



30 MIN



3-8



8+



Last Message est un jeu asymétrique à trois rôles : une victime, un criminel et de 1 à 5 inspecteurs. La victime, de type décédée, devra laisser des indices afin que les inspecteurs retrouvent le criminel. Le criminel fera lui son possible pour effacer ses traces et perturber l'enquête des inspecteurs à sa recherche.

### LOUP GAROU POUR 1 NUIT



BLUFF  
RÔLE CACHÉ



15 MIN

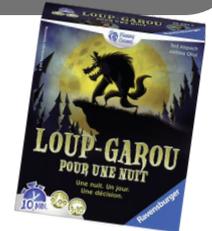


3-10



9+

Loup Garou pour une nuit vous propose une version plus rapide et plus dynamique du célèbre jeu du loup-garou. Comme son nom l'indique, ici tout se passe en une seule et même nuit. Endossez l'un des 12 rôles soit pour semer la terreur soit pour découvrir le terrible loup garou !



### PRESSE PATATE



RAPIDE  
REFLEXES



15 MIN



3-8



8+



Presse Patate est un jeu d'ambiance, d'action et de comptage rapide complètement fou ! Ta mission consiste à compter les pommes de terre. Mais attention ! Tout le monde a le même travail et il n'y a qu'un seul crayon que les joueurs se volent sans arrêt ! Alors presse-toi et deviens le nouveau Roi de la Patate !

### TAGGLE



HUMOUR  
ABSURDE



20 MIN



3-12



14+

Taggle... Aah, ça fait du bien de le dire ! Avec Taggle, fais vite monter l'ambiance avec des dialogues déjantés à jouer en mettant le ton ! Un jeu d'humour à prendre au trente-sixième degré !



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### BANDIDO



GESTION DE  
MAIN  
COOPÉRATIF



30 MIN



1-4



10+

Dans Bandido, vous devrez creuser des tunnels pour aider ou non un terrible malfrat à s'échapper de prison !

Jeu coop minimaliste, il vous rendra rapidement accro ! Entre gestion de main, effets spéciaux retards, il vous réserve bien des surprises.



### DRO POLTER



ADRESSE  
RAPIDITÉ



15 MIN



2-5



6+



Dans Dro Polter, il est temps de pousser vos paumes de main à l'extrême ! Serez vous capable de déposer les bons objets plus rapidement que quiconque et de collecter 5 cloches ?

Avec ses règles simples que tout le monde peut comprendre rapidement, Dro Polter est un jeu d'ambiance et de dextérité qui fera hurler d'excitation les enfants et les adultes !

### DUPLIK



DESSIN  
DÉDUCTION



45 MIN



3-10



8+

Dans ce jeu de société, l'important n'est pas de bien dessiner, mais de réussir à reproduire un maximum de détails décrits par le narrateur pour marquer des points et remporter la partie.



### MACROSCOPE



IMAGE  
DÉDUCTION



30 MIN



2-6



6+



Lance les dés et ouvre les hublots correspondants sur le Macroscop pour découvrir l'image qui se cache derrière. Moins tu ouvres de hublots avant de deviner ce que représente l'image, plus tu obtiens de cristaux. Le joueur comptabilisant le plus de cristaux à l'issue des 10 manches est couronné vainqueur...

### CAN'T STOP



BLUFF



30 MIN



2-4



8+

Votre but est d'arriver au sommet avec vos grimpeurs sur 3 voies différentes. Dans Can't Stop, le mécanisme est basé sur le « stop ou encore ». A chaque tour, selon les résultats des dés, vous pouvez faire avancer jusqu'à 3 de vos grimpeurs sur 3 voies différentes.



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### TOKO MAJA



COLLECTION  
CARTE



30 MIN



2-6



8+

La majorité n'est jamais acquise !

Toko Maja est un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs. Accumulez les brelans au cours de la partie, mais attention à ne pas finir avec trop de cartes en main.



### REBELLES PRINCESSES



PLIS  
CARTE



30 MIN



3-6



8+



Rebelles Princesses est un jeu de plis fun et chaotique à forte rejouabilité et avec de jolies illustrations.

Dans ce jeu de plis décalé, incarnez une princesse de Contes de fées qui refuse d'épouser un prince Charmant ! Évitez les demandes en mariage qui vous feront marquer des points et utilisez votre pouvoir de Princesse pour vous sortir des situations difficiles.

### NEKOJIMA



COOPÉRATIF  
ADRESSE



15 MIN



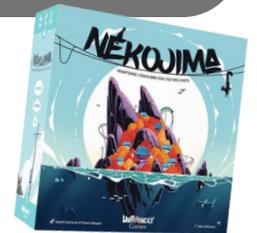
1-5



7+

Nekojima est un jeu d'adresse en bois dans lequel il faudra maintenir en équilibre toute une installation. Il est possible de jouer en compétitif ou en coopératif et le jeu inclut 4 modes de jeu.

Les joueurs doivent tour à tour placer ou empiler des Denchuu (Poteaux électriques) en respectant les emplacements sans qu'aucun câble suspendu ne se touche. Mais attention à ne pas être celui qui fait tomber la structure. Ce jeu demande réflexion, concentration et adresse.



### CAPTAIN FLIP



PLACEMENT  
DE TUILES



20 MIN



2-5



8+



Piochez et rassemblez votre équipage de moussaillons...

Captain Flip est un jeu de mémoire et de placement de tuiles pour 2 à 5 joueurs. Dans ce jeu de société, vous constituez avec vos tuiles le meilleur équipage pour devenir le pirate le plus riche. Recrutez canonnier, perroquet, navigateur, vigie et cuistot et utilisez leurs effets afin d'accumuler un maximum de pièces d'or.

### MAFIA DE CUBA



ENQUÊTE



15 MIN



6-12



10+

Qui sont les voleurs de diamants? Le parrain devra mener l'enquête pour retrouver son trésor, sans manquer de punir les coupables...



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### CROMAGNON



AMBIANCE  
EXPRESSION



1H



2-6



8+

Redécouvrez vos aptitudes ancestrales (mime, langage primaire, modelage et dessin au charbon de bois) pour faire deviner des mots aux autres joueurs et avancer dans cette aventure rocambolesque.

Seul l'hominidé qui évoluera jusqu'à l'homo sapiens remportera la partie de Cromagnon !



### COLOR ADDICT



AMBIANCE



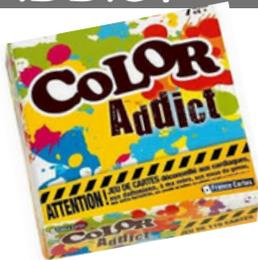
20 MIN



2+



4+



En famille, entre amis, au bureau, à l'école ou avec Mamie, vous allez en voir de toutes les couleurs... Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse !

### CROSSING



MEMOIRE  
FAMILLE



20 MIN



3-6



5+

Une fois par an, dans la ville de Crossing, des pierres extrêmement précieuses apparaissent sur les champignons géants. Tous les coups sont permis pour amasser le plus gros butin.



### HANDS UP



AMBIANCE



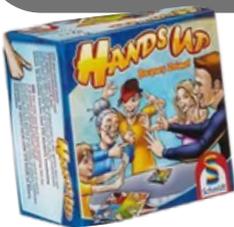
30 MIN



2-8



5+



Voyons un peu lequel d'entre vous maîtrise le mieux les mouvements de ses mains. Tous les joueurs doivent reproduire, le plus rapidement possible, les positions des mains figurant sur les mains. Le joueur le plus lent perd !

### DODO



MEMOIRE  
RAPIDITÉ



20 MIN



2-4



6+

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



## JEUX AMBIANCE / FAMILIAUX GOMMETTES BLEUES

### BONBONS



MEMOIRE



30 MIN



2-6



8+

Sur le principe du memory où vous allez devoir être le premier à retrouver vos bonbons. Mais les autres joueurs peuvent venir vous les chiper.



### SOUPE DE CAFARD



CARTES



20 MIN



2-6



8+



Les joueurs préparent le plus vite possible une salade composée en posant leurs cartes légumes à tour de rôle. Le problème c'est qu'ils doivent également annoncer le nom du légume correspondant aussi vite qu'ils les posent.

### LE BOIS DES COUADSOUS



MEMOIRE



20 MIN



2-4



6+

On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier.

Très bon jeu de mémoire, autant pour les adultes que pour les enfants !



### SUIT SUITE



DÉFAUSSE  
CARTE



20 MIN



2-5



8+



Suit Suite est un jeu de cartes de combinaison et de défausse, qui se déroule en plusieurs manches.

Dans Suit Suite agencez vos cartes, gênez vos adversaires et confectionnez des suites, mais avec élégance et goût ! Obtenez de précieux boutons et imposez votre style singulier dans une partie raffinée et animée.

# JEUX 2 JOUEURS

## GOMMETTES NOIRES

Un jeu à 2 joueurs est conçu pour être joué en duel, entre deux personnes seulement. Il met souvent l'accent sur la stratégie, la réflexion ou la compétition amicale, et permet de partager un bon moment à deux.

En résumé : c'est un jeu parfait pour s'amuser à deux, se défier ou simplement passer un moment complice.



## Jeux à deux joueurs GOMMETTES NOIRES

### TOY BATTLE



PRISE DE  
TERRITOIRE  
TUILES



20 MIN



2



8+

Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes.



### AGENT AVENUE



BLUFF  
CARTES



20 MIN



2



8+



Démasquez votre voisin et prouvez que c'est un espion en vous livrant à une course tactique d'anthologie. Surpassez vos adversaires en collectant stratégiquement des ensembles d'agents et en utilisant efficacement les outils d'espionnage. Le jeu se termine lorsqu'un joueur réussit à démasquer son adversaire, combinant à la fois profondeur stratégique et éléments de bluff

### CARCASSONNE



STRATÉGIE  
TUILES



30 MIN



2



8+

Retrouvez l'ambiance médiévale en partant à la conquête des terres et villes du sud de la France avec le jeu Carcassonne. Arpentez chemins et champs pour asseoir votre puissance, bloquez vos adversaires et triomphez par votre stratégie sur le tableau des scores. Grâce à ses parties courtes, son mécanisme mêlant tactique et opportunisme, ce petit jeu a tout pour séduire et permettre de grands moments de jeu en famille.



### MR JACK



ENQUÊTE



30 MIN



2



10+



La fine fleur des enquêteurs de l'époque s'est réunie afin de capturer Jack avant qu'il ne profite de l'obscurité pour définitivement disparaître.

### KAHUNA



GESTION DE  
MAIN



30 MIN

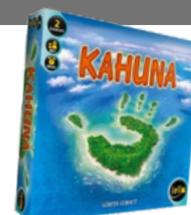


2



10+

Devenez maître de l'archipel Île après île au gré des cartes que le destin mettra entre vos mains. Vous allez devoir étendre votre influence sur l'archipel et tenter d'en acquérir la suprématie.



## Jeux à deux joueurs GOMMETTES NOIRES

### SCHOTTEN TOTTEN



PRISE DE  
TERRITOIRE  
CARTE



20 MIN



2



8+



Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes.

### OCTO VERSO



LETTRE



60 MIN



2



10+



Votre but est d'insérer des pions de lettres dans un sens ou dans l'autre, pour former des mots. Votre objectif: vous débarrasser de toutes vos lettres avant votre adversaire.

### QUORIDOR



REFLEXION  
STRATEGIE



20 MIN



2



8+



Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.

Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ? Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !

### SET & MATCH



PICHENETTE  
STRATEGIE



30 MIN



2



7+



Set & Match se joue sur un plateau de jeu représentant un terrain de tennis où les joueurs, en simple ou en double, se renvoient la balle à coups de pichenettes.

## Jeux à deux joueurs GOMMETTES NOIRES

KALABEO



BLUFF



15 MIN



2



8+

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qui lui est assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu. A leur tour, les joueurs placent une pyramide. Celles-ci forment des piles dont la couleur est déterminée par la pièce supérieure.



KELP



ASYMÉTRIE  
BLUFF



45 MIN



2



10+



Le jeu est un savant mélange de deck-building et de bag building, ainsi que de cache-cache, de bluff et de manipulation. En incarnant ces créatures aquatiques emblématiques, les joueurs découvriront que les mécaniques de jeu sont très proches de celles de la vie réelle. Chacune d'entre elles offre un chemin unique vers la victoire.

BATIK



REFLEXION



10 MIN



2



6+

Original : le plateau de jeu de Batik est un tableau vertical ... transparent ! 18 pièces de bois, de formes géométriques variées, vont y être insérées une à une, en laissant quelques vides... Gare à celui dont la pièce ne rentre pas complètement dans le tableau : il a perdu !



MICRO  
MUTANTS



HABILETÉ  
PICHENETTE



30 MIN



1



6+



Les peuples Cosmoplantes et Sashimites s'affrontent dans une lutte sans merci. A la façon du "jeu de puces", faites progresser vos troupes pour lancer des projectiles, capturer des adversaires et neutraliser les bases adverses!

QUARTO



REFLEXION  
TACTIQUE



15 MIN



2



8+

De nombreuses fois primé, Quarto ! procure un plaisir de jeu intense. Quarto ! est un formidable jeu de stratégie et de tactique pour 2 joueurs.



## Jeux à deux joueurs GOMMETTES NOIRES

PATCHWORK



OPTIMISATION  
TUILES



30 MIN



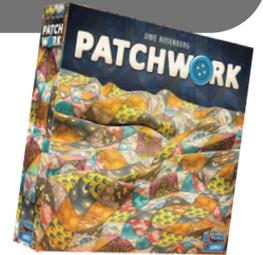
2



8+

Duel de conception de la plus belle couverture..!

Patchwork est un jeu de réflexion et de pose de tuiles pour 2 joueurs, revisité en 2025 avec un design modernisé. Dans ce jeu de société, affrontez votre adversaire pour composer la couverture la plus harmonieuse en assemblant des pièces de tissu colorées, tout en gérant boutons et temps avec finesse.



MICRO  
MACRO



REFLÉXION  
ENQUÊTES



20 -45MIN



2



10+



Jeu coopératif. Les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant une carte. Les joueurs choisissent une enquête et retournent la 1ère carte. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte. La réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.

ABALONE



PLACEMENT  
STRATEGIQUE



20 -40MIN



2



7+

Abalone du haut de ses 30 ans est devenu un des plus grands classiques des jeux de duel abstrait.

Un plateau hexagonal, 14 billes chacun, des blanches, des noires, le premier réussissant à éjecter 6 billes de son adversaire du plateau l'emporte.

Ultra accessible et tout aussi profond, Un classique indémodable !



# JEU DE COOPÉRATION

## GOMMETTES ORANGES

Un jeu de coopération est un jeu où tous les joueurs jouent ensemble dans la même équipe. Au lieu de s'affronter, ils unissent leurs forces pour atteindre un but commun : résoudre une mission, sauver le monde, ou vaincre le jeu lui-même.

En résumé : dans un jeu de coopération, on gagne ou on perd tous ensemble, en partageant idées, stratégies et entraide.



## Jeux de coopérations **GOMMETTES ORANGES**

### ANDOR



CAMPAGNE  
NARRATIF  
EXPLORATION



60-90  
MIN

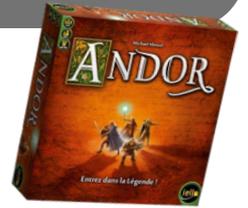


2-4



10+

Un jeu d'aventures qui se joue en mode coopératif et vous plonge dans un univers de légendes épiques et de hauts faits héroïques.



### L'ÎLE INTERDITE



EXPLORATION  
TUILES



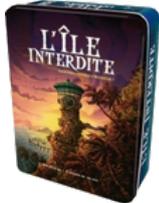
30 MIN



2-4



10+



L'île Interdite est un petit jeu coopératif. Votre équipe sera-t-elle la première à y ouvrir une brèche, prendre les trésors et en sortir en vie ? Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les quatre trésors. Une fois ceux-ci récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport et vous échapper par hélicoptère pour gagner. Mais, si l'île sombre avant que vous n'ayez tout accompli, la mission se solde par un échec !

### INSIDER



AMBIANCE  
LETTRE



15 MIN



4-8



9+

Insider est un jeu très simple : des cartes rôles sont distribuées aléatoirement pour 4 à 8 joueurs, désignant un maître du jeu, un Insider (traître), tous les autres joueurs sont d'honnêtes citoyens. Le maître de jeu doit faire deviner un mot désigné sur une carte secrète. Pendant un sablier d'environ 5 minutes, les joueurs lui posent un maximum de questions auxquelles il répond uniquement par "oui / non / je ne sais pas". MAIS le traître connaît également le mot secret : à lui de subtilement orienter les questions du groupe, influencer la réflexion générale, voire donner la bonne réponse.



### MYSTERIUM



ENQUÊTE  
DEDUCTION



45 MIN



2-7



10+



Mysterium est un jeu d'enquête et de coopération original qui vous plonge dans l'ambiance mystérieuse d'un vieux manoir.

### ENQUÊTES EXPRESS



ENQUÊTE



30 MIN



2-6



10+

Saurez-vous partager vos observations ?

Enquêtes Express est un jeu d'enquête, de déduction et de communication pour 2 à 6 joueurs.



## Jeux de coopérations **GOMMETTES ORANGES**

### BOMB BUSTER



RISQUE  
COMMUNICATION



30 MIN



2-5



12+

Bomb Busters est un jeu coopératif de déduction dans lequel vous incarnez une équipe de démineurs qui doivent désamorcer une bombe !

Mais attention ! Les fils de cette bombe sont répartis entre tous les joueurs et vous ne voyez que les vôtres. Pour réussir votre mission, vous allez devoir couper des fils identiques entre votre support et celui d'un coéquipier. Il va donc falloir faire preuve de déduction et d'un peu de mémoire !



### PANDEMIC



GESTION DE  
MAIN



30 MIN



2-4



8+



Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu lui-même. Relevez ce défi captivant et sauvez l'humanité !

### ZOMBICIDE



CAMPAGNE  
SURVIT



+60 MIN



1-6



10+

Un jeu d'aventures qui se joue en mode coopératif. Tous les joueurs essaient de survivre et d'exterminer les zombies.



### PERSPECTIVES



ENQUÊTE



+60 MIN



2-6



12+



Dans ce jeu d'ambiance et de communication, vous allez tenter de résoudre une énigme en échangeant des informations, car tous les joueurs détiennent des informations dans des documents répartis entre chacun.

### UNLOCK TIMELESS ADVENTURES



ENQUÊTE AVEC  
APPLICATION



+60 MIN



2-6



10+

Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock ! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. La boîte Unlock ! contient trois aventures. Un très bon jeu immersif et collaboratif !



## Jeux de coopérations **GOMMETTES ORANGES**

### THE GANG



COMMUNICATION  
LIMITÉE INTUITION



20 MIN



3-6



10+

Dans The Gang, une version coopérative de Texas Hold'em, les joueurs parient sur la puissance de leur main de cartes par rapport aux autres joueurs, puis essaient de concrétiser leurs prédictions.

Au début d'un tour, sans se parler, chaque joueur choisit un jeton indiquant la qualité de sa main. Ensuite, ils commencent à distribuer des cartes au milieu de la table et ont la possibilité de réévaluer leur main au fur et à mesure que plus de cartes sont révélées.

À la fin du tour, les joueurs voient s'ils ont correctement évalué leur main. Si tous les joueurs l'ont fait, vous pouvez ouvrir l'un des coffres de la banque ! Sinon, vous déclenchez l'alarme ! Si vous parvenez à ouvrir trois coffres avant de déclencher l'alarme trois fois, votre gang gagne !



### THE CREW



PLIS  
COMMUNICATION  
LIMITÉE



20-40  
MIN



2-5



10+



Dans le jeu The Crew, les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais le périple s'annonce épique, car il faudra accomplir 50 missions de plus en plus périlleuses avant de pouvoir atteindre la destination.

Pour remporter une mission dans The Crew, chaque joueur doit accomplir les tâches qui lui sont assignées. À chaque tour de jeu, les joueurs jouent une unique carte de leur main pour former un pli. Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli ! 100 % coopération !

### THE GAME EN VERT ET CONTRE TOUS



GESTION DE  
MAIN



-20 MIN



2-5



8+

Le jeu est toujours votre ennemi et vous gagnerez ou perdrez tous ensemble.

Mais cette fois-ci, le Jeu a pris des couleurs, 5 exactement, et ce sera la clé de votre victoire : la seule manière de reculer est de jouer la même couleur.

The Game en Vert est plus simple et plus rapide. Mais pour le vaincre, il faudra sans cesse communiquer.



### ROOM 25



PRISE DE  
RISQUE



30 MIN



1-6



10+



Pris au piège dans une prison de 25 salles, vous devez trouver la sortie.

Room 25 est un jeu de société semi-coopératif très interactif. Pris au piège dans une prison de 25 salles, vous devez trouver la sortie, la Room 25.

# JEUX INITIÉS / EXPERTS

## GOMMETTES JAUNES

Un jeu initié ou expert demande un peu plus de réflexion, de stratégie et d'expérience. Les règles sont souvent plus détaillées, les parties plus longues, et les choix plus nombreux et complexes. Ces jeux plaisent à ceux qui aiment se creuser la tête, planifier et relever des défis.

En résumé : c'est un jeu pour ceux qui aiment les mécaniques plus profondes et qui ont déjà un peu (ou beaucoup) l'habitude de jouer.



## JEUX INITIÉS/ EXPERTS **GOMMETTES JAUNES**

### 7 WONDERS ARCHITECTS



DÉVELOPPEMENT  
GESTION



25 MIN



2-7



8+

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu. À votre tour, vous choisissez une carte parmi trois. Ces cartes représentent différents personnages qui vous aideront à rassembler des ressources pour construire votre merveille, faire des découvertes scientifiques ou même livrer bataille à vos voisins. La partie prend fin lorsqu'une merveille est entièrement construite. Obtenez le score le plus élevé pour remporter la partie.



### LA GUERRE DES MOUTONS



PRISE DE  
TERRITOIRE  
TUILES



30 MIN



2-4



8+



La Guerre des Moutons est un superbe petit jeu de société aussi simple qu'amusant. Chacun joue un berger qui doit construire l'enclos le plus grand contenant des moutons de sa couleur. Tour à tour, les joueurs posent des tuiles de paysage sur la table, un peu comme aux dominos. Sur les cartons il y a: des moutons, de la forêt, des loups ou des chasseurs! Mais voilà la ruse: la couleur des joueurs est secrète au départ, vous devez donc agrandir votre enclos en toute discrétion ... sous peine de vous faire stopper dans votre élan.

### DEAL



STRATÉGIE



10 MIN



2-3



8+

Vous incarnez de très riches collectionneurs d'artefacts mystérieux en provenance des quatre coins du monde.



### LES BÂTISSEURS



STRATÉGIE



30 MIN



2-4



10+



Les Bâtisseurs Moyen-Âge vous place dans le rôle d'un entrepreneur qui va devoir édifier divers bâtiments, en engageant des ouvriers et en gérant au mieux leur capacité de travail et ses ressources. Choisissez vos ouvriers et compagnons et réalisez les bâtiments les plus audacieux pour devenir le maître d'œuvre le plus renommé du royaume !

### KATANA



STRATÉGIE



20-40  
MIN



3-7



8+

Chaque équipe doit amasser le plus de points d'honneur possible ou rester seule en jeu à la fin de la partie.



## JEUX INITIÉS/ EXPERTS **GOMMETTES JAUNES**

### SAVANNAH PARK



PLATEAU  
STRATÉGIE



20-40  
MIN



1-4



8+

Dans Savannah Park, les joueurs auront chacun un parc et devront déplacer les tuiles d'animaux alors que l'espace est restreint. Le but étant de former des troupeaux. Seuls le plus grand de chaque espèce sera décompté et le nombre multiplié par les points d'eau où l'espèce s'y abreuve. A chaque tour d'un joueur, celui-ci choisit la tuile qu'il souhaite déplacer et les autres doivent bouger la même !! Il faut veiller à anticiper les places, et peut-être choisir les tuiles qui ennueront vos concurrents.



### SMALL WORLD



PLATEAU  
STRATÉGIE



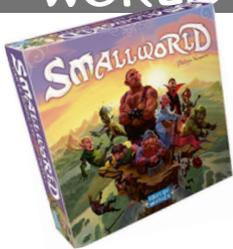
40-80  
MIN



2-5



10+



Quand les peuples s'affrontent dans un monde trop petit..! Smallworld est un jeu de stratégie et de plateau qui vous plonge dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains !

### TSURO



LOGIQUE  
STRATÉGIE



30 MIN



2-8



8+

Créez votre propre chemin en évitant que vos adversaires ne vous poussent dans la mauvaise direction - ou en dehors du plateau !



### VILLA PALETTI



STRATÉGIE



30-60  
MIN



2-6



8+



Le petit Paletti est le prince le plus ambitieux, mais le plus pauvre du royaume. Pour construire le plus grand des palais, il n'a définitivement pas d'argent, mais il a eu une idée de génie : se servir des colonnes inférieures pour bâtir les étages supérieurs. Vous êtes un ami du petit Paletti et, pris dans l'exaltation de la construction, parviendrez vous à faire grandir le palais sans le faire s'écrouler ?

### COMLOTS



BLUFF



15 MIN



2-8



8+

Complots est un jeu de société à parties courtes, où chaque joueur doit essayer d'être le dernier en vie pour s'emparer du pouvoir.



## JEUX INITIÉS/ EXPERTS GOMMETTES JAUNES

### FARAWAY



STRATÉGIE  
ANTICIPATION



20 MIN



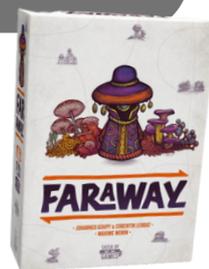
2-6



10+

Dans une partie du jeu Faraway, vous allez tout après tour placer 8 cartes devant vous, de gauche à droite, pour former un tableau. Ce tableau symbolise votre exploration du continent. Chaque carte représente une Région, dans laquelle vous découvrirez les merveilles de l'île et rencontrerez ses habitants. Ceux-ci vous demanderont d'explorer l'île pour eux, à la recherche de ressources précises. Ainsi chaque carte vous demande de remplir des conditions pour gagner des points de victoire.

Tout au long de la partie, vos cartes serviront à la fois à vous fixer de nouveaux objectifs et à remplir ceux que vous avez déjà joués.



### KYUDO



DÉS  
STRATÉGIE



25 MIN



2-4



7+



Vous êtes un archer pratiquant la discipline du Kyudo. Vous participez à une grande compétition permettant à chacun de montrer sa maîtrise du tir à l'arc.

Votre objectif est clair : devenir grand maître en réussissant à placer vos flèches sur votre cible avant vos adversaires, tout en conservant un maximum de spectateurs. En effet, les spectateurs sont volages, et peuvent quitter votre tribune au gré des exploits adverses !

### SLENDOR



STRATÉGIE



30-60  
MIN



2-4



10+

Splendor est un jeu de développement et d'acquisition de ressources ! Gérez au mieux vos cartes et soyez le premier à obtenir 15 points de prestige.



### SECRETS



BLUFF



20 MIN



4-8



10+



Au cœur de la guerre froide, vous dirigez une agence d'espions et devez recruter les meilleurs éléments. Trouvez vos équipiers, trompez vos ennemis et devenez l'agence la plus influente.

### WONDER WOODS



BLUFF



15 MIN



2-5



8+

Dans Wonder Woods, utilisez le bluff et la déduction pour trouver les meilleurs coins à champignons. Explorez les lieux et récoltez girolles, morilles, bolets et coulemelles.



## CS FILES



ENQUÊTE



20 MIN



4-12



14+

Dans le jeu CS Files, vous plongez au cœur d'une scène de crime où la déduction et la supercherie sont les maîtres-mots. Caché parmi les enquêteurs, le meurtrier choisit secrètement son arme du crime et une pièce à conviction compromettante. Seul le médecin légiste connaît la solution de l'enquête, mais il ne peut s'exprimer qu'au travers des indices relevés sur les lieux du crime. Vous devrez donc collaborer entre vous pour interpréter les informations données par le médecin légiste en écoutant votre instinct et en ayant l'esprit de déduction.



## SHADOW HUNTERS



ENQUÊTE



30 MIN



4-8



10+



Êtes-vous une créature des ténèbres, un Shadow ? Ou plutôt un chasseur de démons, un Hunter ? À moins que vous ne soyez qu'un simple civil, happé malgré lui au cœur de la lutte éternelle entre le bien et le mal ?

## LES AVENTURIERS DU RAIL



PLATEAU STRATÉGIE



60 MIN



2-5



8+

Votre objectif est d'obtenir le plus de points possibles.

Ces points sont obtenus en prenant possession de tronçons entre 2 villes sur le plateau de jeu. Les cartes « wagons » que vous avez en main vous permettent par le biais de combinaisons de couleurs de prendre possession de ces tronçons. Il s'agit donc d'un jeu de placement et de gestion de « main » de cartes assez tactique mais très facilement accessible même aux plus jeunes tant la mécanique est simplifiée.



## CATANE



STRATÉGIE BLUFF



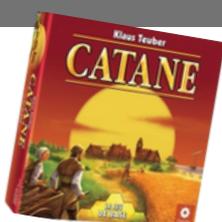
75 MIN



2-6



10+



Classique indémodable depuis sa sortie, Catan (anciennement les Colons de catane), vous propose une immersion de qualité dans le monde du jeu de société moderne en posant les bases des jeux de développement et de commerce. Un jeu auquel il faut avoir joué.

## COLT EXPRESS



STRATÉGIE ANTICIPATION



40 MIN



2-6



10+

Retrouvez l'ambiance des meilleurs films de Western lorsque les trains se faisaient attaquer. Pas de pitié, pas d'alliance possible : entre les wagons, sur le toit, les balles fusent !



## CYCLADES



PLATEAU



60-90  
MIN

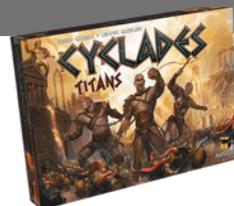


2-5



10+

Prenez la tête d'une cité majeure de la Grèce antique et affirmez votre suprématie.



## TOCK



PLATEAU  
CARTE  
EQUIPE



45 MIN



4



8+

Le jeu de tock s'apparente au traditionnel jeu des petits chevaux, avec des cartes.



## MINECRAFT



GESTION  
PLACEMENT



30-60  
MIN



2-4



10+

Partez à l'aventure et aménagez votre base avec le premier jeu de plateau inspiré du phénomène mondial Minecraft ! Dans le jeu de plateau Minecraft, un multitude d'actions sont possibles : Explorer le monde et récupérer des objets, collecter les ressources nécessaires à vos projets, modifier les biomes de votre territoire pour y construire des bâtiments, combattre de terrifiants monstres ! Seul le plus ingénieux pourra devancer ses adversaires et remporter la partie.



## TAKENOKO



PLATEAU  
STRATÉGIE



45 MIN



2-4



8+

Takenoko est un jeu pour toute la famille. Vous êtes un jardinier japonais du Moyen-Âge en charge de l'aménagement d'une bambouseraie. Votre but : prendre soin du nouveau locataire des jardins de l'Empereur : un panda.



## THE ISLAND



SURVIE  
STRATÉGIE



45 MIN



2-4



8+

Chacun court, saute dans la première barque venue ou part à la nage. En mer, c'est l'agitation. Mais pas uniquement parmi les chercheurs d'or. Les requins, baleines et autres serpents de mer s'agitent à l'idée du festin qui fonce droit sur eux...



## JEUX INITIÉS/ EXPERTS **GOMMETTES JAUNES**

### WORMS



STRATÉGIE  
PLATEAU



45 MIN

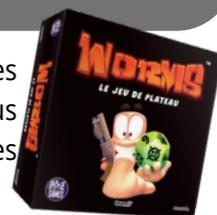


2-4



10+

Parcourez le terrain pour collecter des caisses et choisissez parmi une sélection d'armes emblématiques de Worms pour éliminer vos adversaires. Ça a l'air facile, pas vrai ? Méfiez vous quand même des éléments destructibles, du vent, de l'eau, des mines, des barils d'essence et des bananes explosives !



### ZOMBIES !!!



SURVIE  
STRATÉGIE



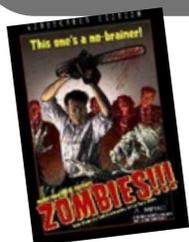
60 MIN



2-6



12+



Vous voilà coincé dans une ville investie par une bande de zombies bien peu amicale à votre égard. Deux solutions s'offrent à vous, en tuer un grand nombre, ou vous enfuir en rejoignant l'héliport.

### SKULL KING



CARTE



30 MIN



2-8



8+

Skull King est un jeu de plis dans lequel vous pariez sur le nombre exact de plis que vous pensez réaliser à chaque manche. Tâchez de garder votre mise à flot tout en saisissant les occasions de couler vos adversaires...



### BANG



BLUFF



20-40  
MIN



4-7



8+



Un combat fait rage entre le shérif et ses adjoints, les hors-la-loi et le renégat. Devinez qui est qui, et dégommez vos adversaires!

### CHATEAU COMBO



COMBINAISON  
CARTES



25 MIN



2-5



10+

Dans le jeu Château Combo, construisez un tableau gagnant en recrutant la meilleure combinaison de 9 personnages. Pour ce faire, gérez bien votre or, vos clés et le placement de vos cartes, tout en utilisant au mieux les effets de vos recrues !



## JEUX INITIÉS/ EXPERTS **GOMMETTES JAUNES**

### DAYBREAK



GESTION DE  
MAIN



60-120  
MIN

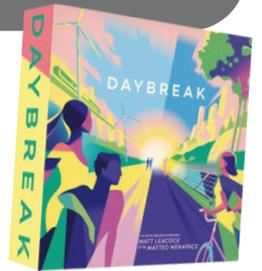


2-4



10+

Dans ce jeu collaboratif, décidez ensemble de la meilleure stratégie à adopter pour faire face au réchauffement climatique.



### KRAPULES



BLUFF  
COLLECTION



45 MIN



4-12



8+



Krapules est un jeu d'ambiance et de cartes pour 4 à 12 joueurs. Dans ce jeu de société qui se joue en équipe, vous êtes membre d'un gang d'animaux mal léchés et votre but est de collecter le plus de déchets comestibles possible pour votre équipe. Vous allez devoir user de ruse et de mesquinerie pour arriver à vos fins.

# JEUX POUR ENFANT

## GOMMETTES VERTES

Un jeu pour enfant est spécialement conçu pour les plus jeunes, avec des règles simples, des parties courtes et un univers amusant et coloré. Il permet aux enfants de jouer, apprendre et s'amuser, tout en développant leur mémoire, leur logique, leur imagination ou leur sens de la coopération.

En résumé : c'est un jeu facile à comprendre et amusant, pensé pour que les enfants prennent plaisir à jouer seuls, entre eux ou avec les adultes.



## JEUX POUR ENFANT GOMMETTES VERTES

### AU FEU LES POMPIERS



ENFANT



10 MIN



2



3+

Jeu de bataille revisité. Le cantinier et la cantinière ont encore mis le feu aux cuisines et l'immeuble est en feu ! Aide les pompiers à sauver le plus d'animaux du feu pour remporter la partie.



### BATA WAFF



ENFANT



10 MIN



2-4



3+



Le plus grand chien gagne. Et si 2 chiens sont de la même taille, il y a "Bata-waf"!

### BiZOO



ENFANT



30 MIN



2-10



3+

Le but du jeu, il faut reformer les couples pour remporter un maximum de points.



### CLAC CLAC



ENFANT



10 MIN



2-6



3+



Attrapez-les tous ! Tous les joueurs se ruent sur les jetons magnétiques en même temps. Les dés vous indiquent ceux qu'il vous faudra prendre. Vous les empilerez grâce à la force des aimants. Attention : laissez bien les autres sur la table. Celui qui construit la plus haute tour gagne.

### LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS



ENFANT



20 MIN



1-4



5+

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 !



### COMPTE AVEC LES OURSONS



ENFANT



20 MIN



2-4



3+



Jeu de collecte pour apprendre à compter. On place les cartes sur la table de sorte à réaliser des chemins.

## JEUX POUR ENFANT **GOMMETTES VERTES**

### CROQUE CAROTTE



ENFANT



45 MIN



4-12



8+

Croque carotte plonge votre enfant au coeur d'une course de lapins déjantée ! C'est la course à la carotte ! Chaque lapin se dépêche pour être le premier à croquer la carotte mais attention ! Des trous s'ouvrent sous leurs pattes, les ralentissant ainsi brutalement dans leur course folle !



### LA COURSE FARFELUE DE SOURIS DES CHAMPS



ENFANT



45 MIN



2-4



5+



Le parcours est réalisé par des cartes « actions » positionnées au hasard et faces cachées. Ces cartes que l'on dévoilera une fois atteintes, vont écrire une partie du scénario de la course, la décision des joueurs écrira le reste. Un mécanisme de jeu original pour ce jeu interactif aux scénarios incroyablement drôles et différents à chaque partie, donnant ainsi le plaisir d'y jouer et d'y rejouer !

### DOBBLE KIDS



ENFANT



15 MIN



2-5



4+

Apprendre le nom des animaux tout en vous amusant, c'est possible avec Dobble ! Jouez en famille et reconnaissez l'animal commun entre chaque carte pour gagner !



### HALLI GALLI



ENFANT



20 MIN



2-6



6+



Une grande macédoine de fruit avec bananes, fraises, citrons et pruneaux. Chaque joueur change à son tour ce mélange, mais attention : dès qu'il y a 5 fruits identiques visibles sur la table, on doit sonner... Et le plus rapide gagne les cartes posées !

### NOM D'UN RENARD



ENFANT



30 MIN



2-4



5+

Chaque joueur à son tour jette les dés qui vont permettre aux enquêteurs de chercher un indice, de démasquer le suspect ou au renard d'avancer. Quand une nouvelle plaque indice est collectée on la dépose dans le "scanneur". Si un point vert apparaît, le voleur possède cet objet. Si c'est un point blanc, le voleur ne le possède pas. Au fil de la partie on élimine des renards par déduction. Quand on pense avoir trouvé le coupable on annonce son nom puis on retire la carte du scanneur pour vérifier la réponse. Pour gagner il faut avoir démasqué le voleur avant que le renard arrive à sa tanière.



## JEUX POUR ENFANT **GOMMETTES VERTES**

### JEU D'ÉQUILIBRE



ENFANT



10 MIN



1



3+

Stimule la motricité fine, la concentration et l'habileté tactique.



### LOUP



ENFANT



30 MIN



2-4



4+



Quel coquet, ce Loup ! Chaque jour de la semaine, il se pare d'un nouvel accessoire... Trouve le plus rapidement possible l'image sur laquelle il porte les deux accessoires de couleur correspondant à ta carte et à celle d'un autre joueur afin de remporter le plus de cartes ! Un jeu d'observation et de rapidité !

### 5 FAMILLES



ENFANT



15 MIN



2-4



4+

Le célèbre jeu des 7 familles adapté aux plus petits. Avec 5 familles à reconstituer il faudra être attentif et faire travailler sa mémoire !



### PERLIN PINPIN



ENFANT



20 MIN



2-5



6+



Collectez plein de princesses grâce aux fabuleux pouvoirs des cartes de votre main. D'abord endormies, les princesses seront au cours de la partie réveillées par de charmants princes et collectées par les joueurs.

### LE PETIT VERGER



ENFANT



10 MIN



1-4



3+

Les enfants récupéreront-ils toutes les cerises avant que le corbeau n'arrive tout près de l'arbre ? Le Petit Verger est un jeu de mémoire coopératif.



## JEUX POUR ENFANT GOMMETTES VERTES

### PICTUREKA !

ENFANT



15 MIN

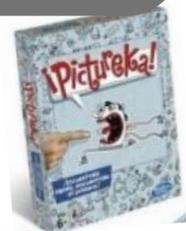


2-+



6+

Pictureka est un jeu familial amusant et adapté pour les enfants. Êtes-vous prêts pour une chasse hilarante aux images ridicules ? C'est parti ! Le principe de ce jeu d'images est simple. Il faut être le plus rapide à chasser les images et être parmi les premiers à crier Pictureka une fois l'image trouvée !



### PITCH CAR

ENFANT



30 MIN



2-8



6+



Dans Pitchcar, choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la sanction vous guette !

### PYRAMIDE D'ANIMAUX

ENFANT



15 MIN



2-4



4+

Les animaux voudraient vous montrer leur formidable acrobatie : la grande pyramide ! Il faudra aux joueurs de la patience et beaucoup d'adresse. Le flamand rose doit monter sur le crocodile, le mouton sur le flamand rose, le serpent sur le mouton...sans perdre l'équilibre ! Le premier joueur qui réussira à empiler tous ses animaux remporte la partie.



### QUICKLY

ENFANT



10 MIN



2-5



6+



On retourne une première carte de la pioche et on la pose sur la table. - On retourne une seconde carte que tu poses à côté de la première. - Sur cette seconde carte il faut repérer l'objet dans le cercle blanc, puis trouver la couleur de cet objet sur la première carte.

### SERPENTINA

ENFANT



15 MIN



2-5



3+

Serpentina est un jeu de cartes pour les enfants dès 3 ans dans lequel il vous faudra réaliser le plus grand serpent en associant les couleurs identiques. Une myriade de cartes, des couleurs agréables et pétillantes et des formes qui se complètent pour obtenir un serpent long et bariolé.



## JEUX POUR ENFANT GOMMETTES VERTES

### RAPIDCROCO

ENFANT



15 MIN



2-4



6+

Jeu d'enquête alliant observation et rapidité. On dispose les cartes sur la table, face visible, en carré de 6 x 6. On retourne 5 cartes critères qui vont constituer le portrait-robot du cambrioleur (chapeau, lunettes, sexe, couleur, taille). Il s'agit alors d'être le premier à identifier le crocodile concerné.



### SANDWiCH

ENFANT



30 MIN



3-6



6+



C'est la pause de midi. Quoi de mieux qu'un petit sandwich histoire d'avoir le temps de jouer ? Malheureusement, le cuisinier semble avoir mis de la mauvaise volonté. Imaginez plutôt : pain, huître, beurre de cacahuètes . Au fait, ce fameux chef, c'était votre voisin de table.

### TOUR DU DRAGON

ENFANT



30 MIN



2-4



5+

Le redoutable dragon a enfermé la princesse dans sa tour. Immédiatement, le Prince et ses compagnons se précipitent pour la sauver. En s'unissant en coopération et en faisant preuve de mémoire, ils devront créer un échafaudage pour atteindre le sommet de la tour. Ensuite, ils devront rapidement aider la princesse à sortir de la tour et redescendre l'échafaudage avant que le dragon ne l'ait fait effondrer!



### VOLEUR DE CAROTTES

ENFANT



15 MIN



1-6



4+



Pour aider leur amie la taupe, les joueurs vont lancer le dé. Ils pourront alors semer sur la bande vert clair (avec la face « carotte »), repiquer (avec la face « arrosoir ») ou récolter (avec la face « taupe »). Mais si les faces « lapin(s) » apparaissent, on avance le lapin et il grignote les carottes sur son passage.

### RÊVE DE PRINCESSE

ENFANT



15-30  
MIN



2-5



5+

Rêve de Princesse est un jeu convivial pour jouer en famille et entre amis. C'est à la fois un jeu de parcours et de stratégie, mais aussi un jeu semi-coopératif.



## JEUX POUR ENFANT GOMMETTES VERTES

### CONCEPT KIDS



ENFANT



20 MIN



2-12



4+

Concept Kids Animaux, c'est la version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans avec une édition simplifiée entièrement dédiée au monde animal ! Il ne reste plus qu'aux enfants de faire deviner leurs animaux préférés... mais chut, pas question de parler, les mots laissent place aux icônes. Une adaptation du jeu d'ambiance et de communication qui va faire rugir de plaisir les enfants !



### WOOLFY



ENFANT



30 MIN



2-4



5+



On place les 3 petits cochons et le loup sur les cases de départ du plateau. Chaque joueur à son tour choisit de jeter un dé rouge, vert ou bleu en fonction du cochon qu'il veut faire avancer. Si le dé montre une constellation le cochon correspondant avance du nombre de points. Si le dé montre le loup, ce dernier avance jusqu'à la prochaine case loup. Si le loup rattrape un cochon, ce dernier est mis dans la marmite! Les cochons peuvent se cacher dans les maisons. Quand un cochon s'arrête sur la case brique, on ajoute un "mur" à la maison.

### DEFIS DE CHEVALIER



ENFANT



15 MIN



1-4



5+

Défis de chevalier est un jeu de pose de tuiles. La seule contrainte de la règle est l'interdiction de poser un côté avec une croix contre un côté qui n'a pas cette même croix. Les joueurs ont donc une grande latitude pour poser la tuile qu'ils ont piochée. Pour autant, la chance est primordiale. Il est possible, dans une partie à deux joueurs, qu'un des joueurs parvienne à poser ses six cartons d'objectif avant que son adversaire en ait posé un seul !



# JEUX VINTAGE

## GOMMETTES VIOLETTES

Un jeu vintage est ancien ou inspiré du passé, qui rappelle les classiques d'autrefois. Il évoque la nostalgie, les souvenirs d'enfance et le plaisir de rejouer à des jeux simples mais intemporels. Certains sont des jeux originaux des années 70 à 90, d'autres sont des rééditions modernisées de ces grands succès.

En résumé : un jeu vintage, c'est le charme du rétro et le plaisir de rejouer "comme avant", en famille ou entre amis.



## JEUX VINTAGE GOMMETTES VIOLETTES

DESTIN



CLASSIQUE



45 MIN

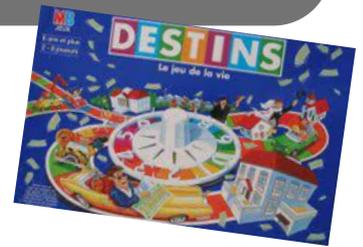


2-6



8+

Évitez les ennuis, prenez les bonnes décisions et vous pourrez prendre votre retraite en étant milliardaire ! Conduisez le long du plateau en récoltant de l'argent, des jetons vie et fondez même une famille ! Attention, la roue de la fortune est capricieuse et vous pouvez tout perdre ! Le joueur le plus riche gagne la partie !



ECHECS



STRATÉGIE



45 MIN



2



8+



Le but du jeu est de mettre le roi adverse en échec, pour ceci vous aurez à votre disposition une armée de pion plus unique les uns que les autres ! Soyez stratégique et réfléchissez à vos coups pour vaincre votre adversaire !

DAMES



STRATÉGIE



20 MIN



2



7+

Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses. Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie. Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale. Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant est promu en « dame ».



NAÏN JAUNE



CARTE



10 MIN



3-8



7+



Pour gagner, il suffit de se débarrasser d'un maximum de cartes en respectant dans l'ordre, du 1er au Roi, quelle que soit la couleur.

MILLES  
BORNES



CARTE



30 MIN



2-8



6+

Dévorez les kilomètres en attaquant vos adversaires. Mais prenez garde car tout comme vous, ils feront tout pour vous stopper en vous posant des attaques : feu rouge, accident, roue crevée, panne d'essence ! Grâce aux bottes, qui vous rendent intouchables, ou aux parades, qui vous permettent de réparer votre voiture, vous pourrez reprendre la route ! Le premier à franchir 1000 bornes a gagné !



## JEUX VINTAGE GOMMETTES VIOLETTES

### LE PENDU



LETTRE



15 MIN



2-6



8+

Trouve le mot ou gare à la pendaison avec ce grand classique des jeux de lettres.



### RISK



PLATEAU  
STRATÉGIE



60 MIN



2-4



10+



Le but du jeu Risk est simple : les joueurs tentent de conquérir les territoires ennemis en montant leur armée, en mobilisant leurs troupes et en engageant des combats dont le dénouement, victoire ou défaite, sera déterminé par les dés. Trahisons, alliances et attaques surprises seront au rendez-vous sur le champ de bataille, car lorsqu'il est question de vaincre l'ennemi pour conquérir un à un les territoires, on peut s'attendre à tout !

### SCRABBLE



LETTRE



60 MIN



2-4



10+

Les joueurs tirent au sort leurs lettres dans un sac, puis les posent chacun leur tour sur le plateau de jeu et récoltent un nombre de points égal à la somme des points inscrits sur les lettres posées et du/des mot/s adjacent/s.



### BATAILLE NAVALE



COMPÉTITION



30 MIN



2



5+



Votre mission capitaine : détruire la flotte ennemie avant que tous vos vaisseaux ne soient coulés. Déployez votre flotte, planifiez vos attaques et tenez-vous prêt à faire feu ! Annoncez les coordonnées de vos tirs pour lancer vos torpilles.

### TRIOLET



CLASSIQUE



30 MIN



2-4



8+

Le grand classique des jeux de chiffres...

Triolet est un jeu de plateau et de chiffres pour 2 à 4 joueurs.



## JEUX VINTAGE GOMMETTES VIOLETTES

UNO



CARTE



10 MIN



2-10



6+

UNO est un grand classique des jeux de cartes qui plaît toujours autant aux enfants et à leurs parents.



MASTER  
MIND



STRATÉGIE



20 MIN



2



6+



Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.

TABOO



AMBIANCE



30 MIN



4-+



10+

L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus de points à la fin de la partie en faisant trouver à ses coéquipiers le plus de mots possible sans prononcer les mots tabous.



CLUEDO



ENQUÊTE



30 MIN



3-6



8+



Au Cluedo, la patience et la déduction seront vos meilleurs alliés. En effet, il vous faudra explorer le manoir de fond en comble pour trouver les indices vous permettant de déterminer l'arme du crime, le lieu du meurtre et enfin l'assassin du Docteur Lenoir.

LABYRINTHE



PLACEMENT DE  
TUILE



30 MIN



2-4



6+

Labyrinthe vous invite dans une palpitante chasse au trésor au sein d'un labyrinthe en mouvement !

Avancez d'une case à l'autre, trouvez votre chemin, mais n'oubliez pas, ce labyrinthe est très instable et ses murs se déplacent inlassablement vous obligeant à reconsidérer sans cesse vos stratégies.



Liste de jeux prêtés par nos partenaires  
**TRESOR DE LOULOUJOU - BEAUFORT EN VALLÉE**

NOM DU JEU	TYPE DE JEU	ÂGE	DURÉE	NOMBRE JOUEUR
6 qui prend junior	Jeu enfant	5 +	20min	2 à 5
6 qui surprend	Jeu de cartes	10 +	30-60min	2 à 10
Bang les dé	Ambiance	8 +	30-60min	3 à 8
Carapate	Jeu enfant	4 +	20min	2 à 4
Cartaventura LHASSA	Jeu de cartes	10 +	30-60min	1 à 6
Catan junior	Jeu enfant	6 +	30-60min	2 à 4
Clefs magique	Jeu enfant	5+	20min	2 à 4
Coucou hibou coucou	Jeu enfant	3 +	20min	2 à 4
Coyote	Bluff	8 +	20min	3 à 6
Cubeez	Jeu enfant	6 +	20min	2 à 4
Des souvenirs plein le ciel	Jeu enfant	5 +	20min	2 à 4
District noir	Jeu à 2	8 +	15min	2
Dollars wanted	Jeu de cartes	7 +	20min	2 à 5
Flashback	Jeu d'enquêtes	7 +	45min	1 à 4
Gap	Stratégie	7 +	10min	2 à 6
Hula hoo	Jeu de cartes	8 +	15min	2 à 6
Il était une forêt	Stratégie	7 +	15min	2 à 4
Karuba	jeu de plateau	8 +	40min	2 à 4
Korsar	Bluff	8 +	20min	2 à 8
Les aventuriers du rail Londres	Jeu de plateau	8 +	30min	2 à 4
Mandragora	Stratégie	8 +	20min	2 à 4
mammamia	Ambiance	8 +	30min	2 à 5
Mot malin	Ambiance	7 +	10min	2 à 6
Mr wolf	Jeu enfant	3 +	20min	1 à 4
Nom d'un renard	Jeu enfant	5 +	30min	2 à 4
Parade	Jeu de cartes	8 +	30-60min	2 à 6
pollen	Jeu à 2	8 +	15min	2
Ramba zamba	Réflexes	8 +	20min	2 à 5
Romi rami	Jeu de cartes	8 +	30min	2 à 4
sequence	Classique	8 +	30min	2 à 12
set	Jeu enfant	6 +	15min	2 à 4
So clover	Ambiance	8 +	30min	3 à 6
Splendor	Stratégie	10+	30min	2 à 4
Splendor duel	Jeu à 2	10+	30min	2
Super mega lucky box	Stratégie	8 +	20min	1 à 6
Sur le fil	Jeu enfant	7 +	20min	2 à 4
Traître mot	Ambiance	10+	15min	3 à 6
Treetopia	Stratégie	8 +	20min	2 à 4
Unlock game adventure	Coopération	10+	60min	2 à 6
wizard	Jeu de cartes	8 +	45min	3 à 6
zero	Jeu de cartes	8+	20min	2 à 5
2 pommes 3 pains	Rapidité	8+	20min	2 à 6
Carro combo	Gestion de main / jeu de plis	10+	20 et 40min	3 à 5
chats de poche	Placement	8+	20min	2
code names	Lettre et mots	14+	20min	2 à 8
Coua2sous	Mémoire	6+	20min	2 à 4
Crack word	Gestion de main	10+	20 et 40min	2 à 4
Danger	Jeu de plis	10+	25min	3 à 5
Faraway	Placement de tuile	10+	20 et 40min	2 à 6
For a crown	deck building	8+	30min	3 à 5
Genius gemmes	Rapidité	8+	20min	2

## Liste de jeux prêtés par nos partenaires

### TRÉSOR DE LOULOUJOU – BEAUFORT EN VALLÉE



NOM DU JEU	TYPE DE JEU	ÂGE	DURÉE	NOMBRE JOUEUR
L'île des mots dits	Coopératif / lettre et mot	10+	30min	2 à 10
Line it	Stop ou encore	8+	20 min	2 à 5
Loop	deck building	12+	1h et 2h30	1 à 4
Mind up !	Carte	8+	20min	3 à 6
Non merci	stop ou encore	8+	15min	3 à 7
Onix	Collection	7+	15min	2 à 6
Quando	gestion de main	8+	15min	2 à 6
Rivages	exploration	8+	20 et 40min	1 à 5
Score 5	Gestion de main	10+	15min	2 à 5
Les chats de schrolinger	Enchères et paris	10+	20 et 40min	2 à 6
La fin des artichauts	Jeu de défausse	10+	20min	2 à 4
Just one	Coopératif / lettres et mots	8+	20 et 40min	3 à 7



### SORTILÈGES – ANGERS

NOM DU JEU	TYPE DE JEU	ÂGE	DURÉE	NOMBRE JOUEUR
Tag Team	Jeu à 2 - compétitif	10+	20min	2
Take Time	Coopératif - déduction	10+	30min	2 à 4
Courtisans	Compétitif	8+	20-40min	2 à 5
Brick like this	Construction - empilement	7+	15min	2 à 8
Emblèmes	Compétitif	10+	20min	3 à 5
Insurrection	Compétitif - bluff	10+	20min	2 à 5
Les caprices du roi	Compétitif	10+	30min	2 à 5
Trucs en stock	Coopératif - compétitif	8+	20min	2 à 6
Archéo	Coopératif - mode solo	5+	20min	1 à 5
Tulikko	Compétitif	8+	20min	2 à 4
Gwent	Compétitif	14+	25min	1 à 5
Terres de loups	Jeu à 2 - compétitif	10+	15min	2
Moonshine	Compétitif - asymétrique	10+	30min	2 à 5
Château Combo	Compétitif	10+	30min	2 à 5
13 feuilles	Ambiance	8+	20min	3 à 6
Toy Battle	Jeu à 2 - compétitif	8+	20min	2
Ritual	Coopératif	8+	15min	2 à 4
For a crown	Compétitif	8+	30min	3 à 5
Zénith	Compétitif	12+	35min	2 à 4
Trekking the World	Compétitif - mode solo	10+	60min	1 à 5

Liste de jeux prêtés par nos partenaires

LA GUILDE DES JOUEURS - ANGERS



NOM DU JEU	TYPE DE JEU	ÂGE	DURÉE	NOMBRE JOUEUR
<b>Dragomino</b>	Jeu d'enfant - placement de tuiles	5+	20min	2 à 4
<b>Micro macro kids</b>	Coopératif - enquête	6+	20min	1 à 4
<b>Mysterium kids</b>	Coopératif - déduction	6+	20min	2 à 6
<b>Chapadeur</b>	collection	6+	20min	2 à 6
<b>Solstis</b>	Jeu à 2 - placement de tuiles	8+	20min	2
<b>Ink</b>	Placement stratégique	8+	45min	1 à 4
<b>Akropolis</b>	Placement de tuiles	8+	20 à 40min	2 à 4
<b>Symbiose</b>	Compétitif - jeu de placement	8+	20min	2 à 4
<b>Bande 2 nazes</b>	Draft - Bluff	8+	20min	2 à 5
<b>Ratapolis</b>	Programmation - contrôle de territoire	8+	40min à 1h	2 à 5
<b>Ptit pois</b>	Cartes	8+	25min	2 à 6
<b>The line</b>	Coopératif - stop ou encore	8+	15min	2 à 12
<b>Présage</b>	Equipe - jeu de plis	8+	30min	4 à 6
<b>Pina coladice</b>	Lancer & placement de dés	8+	20min	2 à 4
<b>Pas vu pas pris</b>	Bluff - lancer de dés	8+	20 à 40min	2 à 4
<b>Leaders</b>	Jeu à 2 - Stratégie	10+	20 min	2
<b>Gatsby</b>	Jeu à 2 - compétitif	10+	30min	2
<b>Dracula vs Van Helsing</b>	Jeu à 2 - Gestion de main	10+	20min	2
<b>Kronologic Paris</b>	Enquêtes - compétitif	10+	20-40min	1 à 4
<b>Les derniers droides</b>	Compétitif - gestion de ressources	10+	40min	1 à 4
<b>Behind</b>	Coopératif - Enquête	10+	60min	1 à 4
<b>Miams</b>	Compétitif	10+	40min	1 à 5
<b>Take time</b>	Coopératif	10+	30 min	2 à 4
<b>Fireworks</b>	Coopératif - observation	10+	20min	2 à 5
<b>Avant/ Après</b>	Coopératif - enquête	10+	25min	2 à 6
<b>Zénith</b>	jeu à 2 - tir à la corde	12+	35min	2
<b>Sky team</b>	Jeu à 2 - Coopératif - Placement	12+	20-40min	2
<b>Decrypto</b>	Equipe - lettres et mots	12+	15min	3 à 8
<b>Opération zèbre</b>	Culture G - coopératif	14+	30min	2 à 12
<b>Monique</b>	Bluff - expression	16+	20min	3 à 20



## LUDOTROTTEUR – ANGERS

NOM DU JEU	TYPE DE JEU	ÂGE	DURÉE	NOMBRE JOUEUR
<b>Eternal decks</b>	Gestion de main - asymétrique	10+	40min	1 à 4
<b>Take Time</b>	Coopératif - déduction	10+	30min	2 à 4
<b>Ritual</b>	Coopératif - Communication	8+	15min	2 à 4
<b>Comix Trip</b>	Coopératif - déduction	10+	45min	2 à 5
<b>Bomb Busters</b>	Coopératif - communication	12+	20-40min	2 à 5
<b>Garden Rush</b>	Jeu à 2 - compétitif	10+	30min	2
<b>Duel of chaos</b>	Jeu à 2 - compétitif	10+	40min	2
<b>Tag Team</b>	Jeu à 2 - compétitif	10+	20min	2
<b>Everdell duo</b>	Jeu à 2 - compétitif	10+	30min	2
<b>Gatsby</b>	Jeu à 2 - compétitif	10+	30min	2
<b>Gwent</b>	Jeu à 2 - compétitif	14+	25min	1 à 5
<b>Cardia</b>	Jeu à 2 - compétitif	9+	15min	2
<b>A la lettre</b>	Compétitif - lettres	8+	30min	2 à 99
<b>Bug Run</b>	Semi-coopératif	10+	60min	2 à 6
<b>Cascadia Junior</b>	Compétitif	6+	30min	2 à 4
<b>Crystalla</b>	Compétitif	8+	30min	2 à 4
<b>For a crown</b>	Compétitif - diplomatie	8+	30min	3 à 5
<b>Inori</b>	Compétitif	10+	20 à 40 min	2 à 4
<b>Sanctuary</b>	Compétitif - mode solo	12+	120min	1 à 5

## RÉCRÉATION – CORNÉ



NOM DU JEU	TYPE DE JEU	ÂGE	DURÉE	NOMBRE JOUEUR
<b>Nimalia</b>	placement tuiles	8+	20-40min	2 à 4
<b>Verso</b>	collection	8+	20 min	1 à 6
<b>Bellevue</b>	draft	8+	30 min	2 à 5
<b>BattleFlip</b>	rapidité	6+	20 min	1 à 5
<b>Solstis</b>	placement de tuiles	10+	30 min	2
<b>Simo</b>	lettre	8+	15 min	2 à 8
<b>Spots ou encore</b>	dés	8+	30 min	2 à 5
<b>Zero</b>	observation	5+	15 min	2 à 4
<b>Duck cover</b>	carte	6+	30 min	2 à 7
<b>Les jardins suspendus</b>	placement de tuile	10+	45 min	1 à 5
<b>Color brain</b>	quizz	12+	30 min	2 à 20
<b>Torteliki</b>	mémoire	3+	15 min	2 à 4
<b>Mimose &amp; sam et le voleur de fruits</b>	déduction	5+	15 min	2 à 4
<b>Clefs magiques</b>	stop ou encore	5+	10 min	2 à 4

# Liste de jeux prêtés par nos partenaires

## RÉSEAU MÉDIATHÈQUE – LOIRE AUTHION

Titre	Editeur	Résumé	Commentaire
La bataille du potager	VILAC	La bataille du potager "jour de récolte" est un jeu de bataille navale revisité pour les enfants à partir de 4 ans.	Âge des joueurs : À partir de 4 ans Durée du jeu : Moins de 15 minutes Nombre de joueurs : 2 joueurs
Opération noisettes	AUZOU	L'hiver approche et les écureuils doivent récupérer leurs noisettes volées... sans réveiller la belette endormie au pied de l'arbre !	Âge des joueurs : À partir de 3 ans Durée du jeu : Moins de 15 minutes Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs
Little Red Riding Hood	GOULA	Une adaptation du conte pour enfant dans un jeu de société ! Le jeu est simple : Le Petit Chaperon Rouge doit se rendre dans la maison de mère-grand avant l'arrivée de grand méchant loup.	Âge des joueurs : À partir de 2 ans Durée du jeu : Moins de 15 minutes Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs
Clefs magiques	Blackrock games	Plongez dans un univers merveilleux et récoltez les bonnes clefs qui vous permettront d'ouvrir le coffre aux trésors et de remporter le nombre de cristaux requis pour gagner la partie !	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : Moins de 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
Le coffre aux trésors	AUZOU	Collectionne un maximum de pièces pour gagner la partie, mais attention aux autres pirates qui désirent le même butin que toi ! Un jeu de chance et de tactique.	Âge des joueurs : À partir de 4 ans Durée du jeu : Moins de 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 5 joueurs
Le monstre des couleurs	Purple Brain	Un jeu pour exprimer ses émotions, tiré du livre "La couleur des émotions".	Âge des joueurs : À partir de 3 ans Durée du jeu : Moins de 30 minutes Nombre de joueurs : De 3 à 4 joueurs
1,2,3... Glisse !	Gigamix	Pour retrouver ses amis au plus vite, la tortue décide de glisser le long de la rivière et de tout éclabousser pour déloger ses amis de leur cachette. Qui sera le premier à retrouver	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
Le trésor des lutins	Gigamix	Le Trésor des Lutins est un jeu coopératif et féérique dans lequel les joueurs doivent s'unir contre le dragon pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les clés pour ouvrir le coffre.	Âge des joueurs : À partir de 4 ans Durée du jeu : 20 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
Les éclairtout	Loki	Les Éclairtout est un jeu de d'observation accessible dès 6 ans. Dans ce jeu de société de type cherche & trouve, avec votre lampe de poche, partez à la recherche de différents personnages farfelus en mode coopératif ou en mode compétitif.	Âge des joueurs : À partir de 6 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : De 1 à 5 joueurs
Dragomino	BlueOrange	Vous avez été nommé «dresseur de dragon» et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : 30 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
Monza	Haba	Tactique, réflexion et logique sont nécessaires pour gagner cette course de voitures. Le joueur lance les 6 dés de couleur et cherche le meilleur enchaînement des couleurs sur le circuit, afin d'avancer le plus loin possible. Les voitures peuvent	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 6 joueurs
Le Labyrinthe magique	Gigamix	Un jeu de mémoire malin (et magique) où les joueurs avancent à tâtons dans un labyrinthe invisible pour collecter des objets... sans perdre la boule en route !	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : 20 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs

La planche des pirates	The Flying Games	Fouillez le coffre du capitaine mais...Défense de tomber ! La Planche des Pirates est un jeu d'adresse et de prise de risque.	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : moins de 30 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
Mon puzzle aventure "Dragon" - 42 pièces	Gameflow	Une réinvention captivante du classique jeu de puzzle. Tout commence par l'assemblage du puzzle, composé de 42 pièces. Une fois que toutes les pièces sont en place, l'aventure commence...	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : moins de 30 minutes Nombre de joueurs : 2 joueurs et +
3 Little pigs	Goula	Le premier jeu coopératif pour les tout-petits. Les 3 petits cochons doivent rentrer à la maison avant le loup.	Âge des joueurs : À partir de 2 ans Durée du jeu : moins de 20 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
La colline aux feux follets	Gigamix	La Colline aux feux follets est un jeu coopératif. Protégez le cristal magique des sorcières en arrivant avant elles en bas de la colline.	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : 15-30 minutes Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs
Pin pon !	DJECO	Pin Pon ! est un jeu de coopératif où il va falloir aider les pompiers à arriver à temps à la maison pour éteindre le feu qui s'est déclaré	Âge des joueurs : À partir de 3 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
Safari Photo	Smart Game	Sauras-tu placer tous les animaux de la savane pour prendre les plus belles photos et ainsi réaliser tous les défis de Safari Photo? ??	Âge des joueurs : À partir de 3 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : 1 joueur
Le loup en chaussettes	Nathan	Le loup a égaré ses chaussettes dans la salle de bains ! Bleues, rouges, vertes, il faut les retrouver dans le bon ordre. Un jeu où il vaut mieux avoir une bonne mémoire et un peu de chance. Et gare au Loup sans chaussettes !	Âge des joueurs : À partir de 4 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs
C'est qui le plus fort ?	L'école des Loisirs	Les joueurs doivent sauver Blanche-Neige, les trois petits cochons et tous leurs amis avant que le loup ne se réveille. Un jeu collaboratif où tout le monde joue contre le loup !	Âge des joueurs : À partir de 4 ans Durée du jeu : moins de 30 minutes Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs
Nom d'un renard !	Game Factory	Récoltez des indices, interrogez des suspects et démasquez le renard qui a volé l'œuf d'or du poulailler. Un jeu coopératif.	Âge des joueurs : À partir de 5 ans Durée du jeu : 15 minutes Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs



# UN GRAND MERCI À NOS PARTENAIRES QUI ENRICHISSENT NOTRE FOND DE JEUX



## LES TRÉSORS DE LOULOUJOU

6 Rue de L Hôtel de ville, 49250 Beaufort-en-Anjou



## LA GUILDES DES JOUEURS

46 Rue du Mail, 49100 Angers



## LE RÉSEAU MÉDIATHÈQUE[S] DE LOIRE-AUTHION



## SORTILÈGES ANGERS

24 Rue de la Roë, 49100 Angers



## LUDOTHÈQUE DE L'ASSOCIATION RÉCRÉATION

Impasse Jules Frémont, 49630



## LUDOTHÈQUE COLIN MAILLARD



## MULTI-ACCUEIL RONDE LYS

3 rue Azéma Billa à Brain-sur-l'Authion