

SOMMAIRE

Nom du jeu	À partir de quel age	Nombre de joueurs	durée	catégorie
1000 bornes	6 ans	2 à 6	45 min	cartes
6 qui prend	10 ans	2 à 10	45 min	cartes
Air sorcière	8 ans	2 à 5	30 min	cartes
backgammon	10 ans	2	20 min	stratégie
bakong	8 ans	2 à 6	30 min	plateau
banzaï	7 ans	3 à 12	20 min	cartes
bohnanza	12 ans	2 à 7	45 min	cartes
cartagena	8 ans	2 à 5	30 min	plateau
catane	10 ans	3 à 4	75 min	plateau
citadelles	10 ans	2 à 8	60 min	cartes
Cœur de dragon	8 ans	2	30 min	cartes
condottière	12 ans	2 à 6	30-45 min	cartes
corsaires	13 ans	3 à 6	30-45min	cartes
croque-carotte	4 ans	2 à 4	20 min	plateau
Dames chinoises	8 ans	2 à 6	30 min	stratégie
Danger city	8 ans	3 à 8	20 min	cartes
Du balai	8 ans	2 à 6	30 min	plateau
éclipse	8 ans	2	15 min	stratégie
elfik	10 ans	2 à 4	45 min	cartes
elixir	10 ans	3 à 8	60 min	cartes
eurêka	9 ans	2 à 4	30 min	plateau
fantasy	8 ans	2 à 4	20 min	cartes
Gang de castors	6 ans	2 à 6	20 min	cartes
garçon	8 ans	3 à 10	15 min	cartes
Halli galli	6 ans	2 à 6	15 min	cartes
jamaica	8 ans	2 à 6	30-60 min	plateau
Jeu de cartes	3 ans	À partir de 2	10 min	cartes
Jeu de go	8 ans	2	20 min	stratégie
Jeu de loto	6 ans	2 à 48	20 min	cartes
Jungle speed	7 ans	3 à 8	15 min	cartes
Kill bique	8 ans	3 à 6	20 min	cartes
kingsburg	10 ans	2 à 5	90 min	plateau
kragmortha	8 ans	2 à 8	30-45 min	plateau
La guerre des moutons	7 ans	2 à 4	30 min	plateau
Le détective	8 ans	2	20 min	cartes
Les colocs	18 ans	2 à 5	60-80 min	cartes
Les loups-garous	10 ans	8 à 29	45 min	plateau
Level up	10 ans	2 à 6	60 min	cartes
L'île interdite	10 ans	2 à 6	30 min	plateau
Mamma mia	10 ans	2 à 6	60 min	cartes
mow	7 ans	2 à 10	20 min	cartes
Mr jack	9 ans	2	30 min	plateau
munchkin	12 ans	3 à 8	60 min	cartes
Palam	8 ans	2	20 min	stratégie
pentago	8 ans	2	15 min	stratégie

Nom du jeu	À partir de quel age	Nombre de joueurs	durée	catégorie
Petits meurtres et faits divers	14 ans	4 à 7	45 min	plateau
pippo	4 ans	2 à 8	15 min	cartes
Pique plume	4 ans	2 à 4	15 min	plateau
Pony express	8 ans	3 à 5	45-60 min	plateau
Qui est-ce?	6 ans	2	15 min	plateau
quoridor	6 ans	2 à 4	15 min	stratégie
saboteur	8 ans	3 à 10	30 min	cartes
Scarab lords	12 ans	2	20-40 min	cartes
scrabble	10 ans	2 à 4	45 min	plateau
Shadow hunter	9 ans	4 à 8	30 min	plateau
siam	8 ans	2	15 min	stratégie
smallworld	8 ans	2 à 5	40-80 min	plateau
Taluva	10 ans	2 à 4	45 min	plateau
Tobago	10 ans	2 à 4	60 min	plateau
tortuga	8 ans	2	15 min	plateau
Tour infernale	5 ans	1 à 10	10 min	stratégie
Trésor des dragons	6 ans	2 à 5	15 min	plateau
triominos	6 ans	1 à 4	20 min	cartes
Trivial pursuit	15 ans	2 à 36	90 min	plateau
uno	7 ans	2 à 10	15 min	cartes
wanted	10 ans	3 à 8	20-40 min	plateau
Wasabi	8 ans	2 à 6	20 min	cartes
Yin & yang	7 ans	2 à 6	10 min	cartes

1000 BORNES

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 6 ans
durée : 45 min

Imaginez que vous conduisez votre voiture sur un trajet de 1000 km. Vous respectez les limitations de vitesse, vous freinez au feu rouge pour redémarrer au feu vert. Si un pneu crève, vous montez la roue de secours. Vous risquez de tomber en panne d'essence. Après un accident vous ne repartez qu'après avoir fait réparer la voiture.

Toutes ces situations sont représentées au MILLE BORNES par des cartes.

But du jeu

Atteindre 5000 points en plusieurs manches.

Une manche est terminée lorsque 1000 km ont été parcourus, ou par épuisement des cartes contenues dans le sabot.

6 QUI PREND

nombre de joueurs : 2 à 10
à partir de 10 ans
durée : 45 min

C'est drôles de cartes valent de 1 à 7 « têtes de vaches » chacune. Votre but : en récolter le moins possible.

Un jeu énormeuuuh...ment drôle, interdit aux bœufs.

But du jeu

Après plusieurs manche le joueur ayant le moins de tête de vaches gagne la partie.

AIR SORCIERE

Nombre de joueurs: 2 à 5

À partir de 8 ans

Durée: 30 min

Des apprenties-sorcières tentent d'obtenir leur licence de vol en balai!

Les joueurs-instructeurs ont la difficile mission de les former. Ils doivent organiser leur cours par groupe d'élèves d'une même couleur, en respectant l'ordre de leurs numéros. Ils tentent de faire voler leurs sorcière haut et loin, mais s'ils prennent trop de risques, le crash les attend! Les instructeur les plus efficaces sont récompensés par des grimoires. Le joueur le plus rusé deviendra chef-instructeur... et remportera la partie

But du jeu

A la fin de la partie les joueur comptent le nombre de grimoires qu'ils ont gagnés, celui qui en a le plus remporte le partie.

BACKGAMMON

Nombre de joueurs: 2
à partir de 10 ans
durée: 20 min

Le backgammon trouve son origine dans le “jeu des douze lignes”, pratiqué à l'époque romaine. Le nom anglais apparaît au XVIIIe siècle, à partir du jeu du “toute table”, dont le backgammon a repris les règles essentielles.

C'est un jeu très pratiqué dans toute l'Europe et la partie orientale de la Méditerranée. Il existe de nombreuses variantes nationales: Tavli et Plakato en Grèce, Tavla en Turquie, Shesh-Besh en Palestine... Jacquet en France.

But du jeu

Le Backgammon est une course de vitesse, où il faut dans un premier temps rentrer tous ses pions dans sa maison et ensuite les sortir du jeu avant son adversaire.

BAKONG

Nombre de joueurs : 2 à 6

A partir de 8 ans

Durée : 30 min

D'audacieux aventuriers partent à la recherche d'émeraudes au cœur du Cambodge. Pour atteindre le temple de Bakong qui abrite les pierres les plus précieuses et retourner au campement la besace pleine, ils devront prendre leurs concurrents de vitesse et déjouer les pièges de la jungle !

But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre le temple Bakong en partant du campement, d'en revenir le plus rapidement possible et de ramener de ce périple le plus d'émeraudes possible.

BANZAI !

nombre de joueurs : 3 à 12
à partir de 7 ans
durée : 20 min

Rien ne va plus au royaume des Sept Dragons !

Cette année encore, selon une tradition ^presque millénaire, le titre glorieux de Banzaï Master est remis en jeu. 12 familles s'affrontent avec honneur et courage, car le Banzaï Master sera maître du royaume pour l'année à venir...

Il est temps désormais de préparer votre stratégie et d'affûter vos réflexes. Ici, seuls les plus rapides et les plus malins peuvent espérer gagner...
...et devenir le nouveau Banzaï Master !

But du jeu

L'objectif de chaque joueur est de reconstituer une famille entière, en réunissant dans sa main tous les personnages de la famille : Seigneur, Guerrier, Princesse, Gamin, Magicien.

BOHNANZA

Le bizness des haricots

nombre de joueurs : 2 à 7
à partir de 12 ans
durée : 45 min

Jamais les haricots n'ont eu autant de succès. Ils sont de onze variétés diverses, aux noms évocateurs : Harry-Comique, Harry-Coriace, Harry-Cochon...

Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes haricots. Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Malheureusement, les joueurs peuvent être contraints de vendre leurs haricots trop tôt à un moindre prix.

But du jeu

A la fin du jeu le joueur qui a le plus de Thunes a gagné.

CARTAGENA

L'évasion

nombre de joueurs : 2 à 5
à partir de 8 ans
durée : 30 min

En 1672, à Cartagène, prison pourtant réputée la plus sûre des Caraïbes, se déroula une incroyable évasion où une trentaine de pirates parvinrent à quitter la forteresse. Dans ce jeu, vous allez revivre cette folle aventure. A la tête de votre équipe, à vous de parcourir les souterrains le plus vite possible pour atteindre la chaloupe.

But du jeu

Le premier joueur à faire monter ses 6 pirates dans la chaloupe sera le vainqueur de cette compétition.

CATANE

nombre de joueurs: 3 à 4
à partir de 10 ans
durée: 75 min

Il y a déjà plusieurs semaines que vous avez quitté la terre ferme. Vous êtes à la tête d'une expédition ayant pour mission de coloniser l'île de Catane. Les ouvrages des explorateurs décrivent cette île comme un paradis où abondent toutes les richesses nécessaires pour y construire de prospères cités.

Une grande aventure vous attend. Deviendrez-vous le premier souverain de Catane?

But du jeu

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint **10 points de victoire** ou plus durant son tour de jeu.

CITADELLES

nombre de joueurs : 2 à 8
à partir de 10 ans
durée : 1h

Oyez ! Oyez !

Gentes dames et beaux damoiseaux !

Par cette première pierre posée, nous, Grands Ordonnateurs de toutes choses, entamons l'édification de notre ville. Puisse-t-elle croître et embellir pour devenir la plus fameuse des cités jamais construites : une citadelle toute puissante dont la majestueuse splendeur s'inscrira en lettres d'or au fronton des cités de légendes !

But du jeu

Lorsqu'un joueur construit son huitième et dernier quartier, on termine le tour en cours et la partie est terminée. Chaque joueur compte alors ses points, celui qui a le score le plus élevé gagne la partie.

CŒUR DE DRAGON

nombre de joueurs : 2
à partir de 8 ans
durée : 30 min

Jadis existait un cœur de dragon, une pierre précieuse rouge et flamboyante qui veillait sur le destin d'un peuple entier.

Dans cet univers enchanté, les princesses les plus courageuses défient les héros et les trolls et un dragon pétrifié protège les plus beaux trésors. Pourchassés sans relâche par d'agiles chasseurs, les dragons volants cherchent également à dérober les trésors fabuleux.

Seuls les nains restent à l'écart et ne se préoccupent que de leurs propres intérêts...

But du jeu

Les joueurs posent des cartes sur différentes cases du plateau. De cette manière, ils peuvent amasser d'autres cartes posées sur les cases voisines et gagner ainsi des points de renommée.

A la fin de la partie, le joueur qui aura le plus de points de renommée aura rompu le charme et libéré le Grand Dragon.

CONDOTTIERE

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 12 ans
durée : 30-45 min

Durant la renaissance, des armées de mercenaires se battent pour le plus offrant à la conquête des états morcelés de l'Italie.

Les chefs des troupes d'élite de mercenaires, connus sous le nom de Condottiere, mènent ces armées à la bataille

But du jeu

Le but du jeu est de conquérir des villes, de les unifier pour créer le royaume le plus puissant d'Italie.

CORSAIRES, LETTRE DE MARQUE

nombre de joueurs : 3 à 6
à partir de 13 ans
durée : 30-45 min

Les joueurs font naviguer leurs galions chargés d'or sur l'océan et essaient d'éviter les corsaires adverses lancés à leurs trousses. Avec seulement deux de leurs cinq vaisseaux armés de canon, les joueurs devront bluffer pour amener à bon port leurs plus précieuses cargaisons mais devront aussi faire preuve de finesse pour deviner quels navires adverses ne sont pas défendus, et envoyer leurs corsaires à l'abordage.

But du jeu

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus ni navires en mer, ni cartes trésor dans la pioche des joueurs.

Chacun calcule alors son score en additionnant les valeurs de tous ces trésors ramenés au port et ceux capturés à ces adversaires.

CROQUE-CAROTTE

Nombre de joueurs : 2 à 4

A partir de 4 ans

Durée : 20 min

Et c'est parti pour la folle course des lapins !

Le but est la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin est plein de surprise. En tournant la carotte, des trous s'ouvrent soudain sous les pieds des lapins et l'un d'eux tombe dedans puis disparaît.

Quel lapin parviendra le premier tout en haut ?

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le premier la case au sommet de la carotte avec l'un de ses lapins.

DAMES CHINOISES

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 8 ans
durée : 30 min

Le jeu de dames chinois a suivi une évolution due au hasard. À la base, il s'agit d'une variante du Jeu de l'Halma (saut, en grec) qui se répandit vers 1880 et fut d'abord populaire en Suède. Mais certaines sources proclament que, comme son nom l'indique, le jeu de dames chinois fut introduit en Europe à partir de la Chine. Il n'y a pas de doute que ce jeu se pratique dans la Chine moderne, mais... il a pu venir d'Europe, via le Japon !

But du jeu

Le gagnant est le premier qui transfère tous ses pions dans la branche opposée à celle du départ.

DANGER CITY

nombre de joueurs : 3 à 8
à partir de 8 ans
durée 20 min

Les joueurs construisent sur la table de jeu un voisinage huppé, des cartes circulent secrètement. Ils équipent le voisinage de système de sécurité, engagent des vigiles, surveillent, épient... Mais les voleurs menacent toujours. Aller-vous choisir le camp du voisinage ou des voleurs pour gagner.

But du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 façons différentes :

- Quand un quota déterminé de cartes maison a été posé sur la table, dans ce cas la le joueur ayant le moins de cartes voleur remporte la partie.
- Quand un joueur, à son tour de jeu et sans avoir pioché de carte, pose en une seule fois devant lui 5 voleurs, dans ce cas ce joueur gagne immédiatement la partie.

DU BALAI !

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 8 ans
durée 30 min

Du balai ! est un jeu de société qui vous mettra aux commandes d'un balai volant de sorcière que vous devrez piloter avec témérité et maestria.

A chaque tour de jeu, il faudra retrouver la formule magique qui vous permettra de faire avancer votre céleste balayette, et vous pourrez même tenter des figures acrobatiques pour ravir l'assistance et gagner des points supplémentaires !

Mémoire, audace et astuce seront vos meilleurs atouts pour emporter la victoire !

But du jeu

L'objectif de chaque sorcière est de marquer le plus grand nombre de point de prestige, en se classant le mieux possible à l'issue de la course des balais volants mais aussi en réalisant des figures acrobatiques audacieuses.

La partie se termine lorsque, à la fin d'un tour de jeu, un ou plusieurs pions ont franchi la ligne d'arrivée, chaque joueur fait alors la somme des points correspondants à sa position d'arrivée lors de la course et de ceux gagnés le long du parcours en réalisant des acrobaties aériennes.

Le joueur avec le plus grand total remporte la partie.

ECLIPSE

nombre de joueurs: 2
à partir de 8 ans
durée: 15 min

Chaque joueur dispose d'une comète et de 10 satellites assemblés par deux: les trajectoires dans l'espace sont très codifiées. Partez à l'assaut de la galaxie opposée et immobilisez les planètes hostiles.

Éclipse demande beaucoup d'anticipation: soignez votre stratégie!

But du jeu

Pour gagner, il faut paralyser la comète adverse.

ELFIK

Le rituel sacré

nombre de joueurs : 2 à 4
à partir de 10 ans
durée : 45 min

Affrontez vos adversaires en apprenant à maîtriser de puissants sortilèges et de redoutables artefacts. Vous devrez apprivoiser les fées et les énergies élémentaires qui régissent le royaume d'Izernorth afin d'accomplir votre destinée.
Seul celui qui saura gagner le respect des dragons deviendra le nouveau souverain de l'antique citadelle de Valréos.

But du jeu

Le but du jeu est de réunir un certain nombre de points de dragon suivant le nombre de joueurs.

ELIXIR

nombre de joueurs: 3 à 8
à partir de 10 ans
durée: 60 min

Le plus fameux, le plus stupéfiant, le plus facétieux des tournois magiques ouvre ses portes.
Comme les autres magiciens, vous êtes venus concourir et présenter vos meilleur sortilèges avec la
ferme intention d'en faire subir les effets désopilants à vos adversaires!
Tous les coups sont permis, à condition que cela se termine dans un grand éclat de rire!

But du jeu

La partie s'achève dès qu'un joueur n'a plus de sortilèges en main. Ce joueur est déclaré vainqueur.

EURÊKA

nombre de joueurs : 2 à 4
à partir de 9 ans
durée : 30 min

EURÊKA !, c'est un jeu simple ! Il suffit de trouver un mot commençant par une lettre donnée sur l'un des 66 thèmes cocasse et familier du jeu.
Seuls votre rapidité d'esprit et votre sang froid vous mèneront à la victoire.

But du jeu

Le vainqueur est celui qui, le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes.

FANTASY

nombre de joueurs : 2 à 4
à partir de 8 ans
durée : 20 min

Imaginez un petit bois touffu et caché des humains, rempli de farfadets, de korrigans et de lutins. Un jour, ces abracadabrantes peuplades décrètent qu'il leur faut un chef. Les candidats viennent autour d'une table et dans un grand fracas magique tous essaient d'attirer les suffrages !

But du jeu

Le joueur dont le peuple comporte le plus d'individus remportent la victoire.

GANG DE CASTORS

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 6 ans
durée : 20 min

Une bande de joyeux castors entreprend la construction d'un barrage, mais de vilains rats ont décidé de saboter leur travail : il faut s'en débarrasser au plus vite !
Mémoire, bluff et coups fourrés sont au menu de ce jeu réservé aux castors les plus rusées...

But du jeu

Après plusieurs manches le joueur qui a le moins de points est le gagnant.

GARCON !

nombre de joueurs : 3 à 10
à partir de 8 ans
durée : 15 min

La course aux pourboires s'engage entre les serveurs du Grand Café dont vous faites partie.
Mémorisez les bonnes commandes et utilisez judicieusement les cartes événements pour gagner.
1 dose de mémoires, 1 trait de stratégie pour un cocktail de rires.

But du jeu

Etre le serveur qui aura gagné le plus de pourboires à la fin de la partie.

HALLI GALLI

Nombre de joueurs : 2 à 6

A partir de 6 ans

Durée : 15 min

Bananes, fraises, citrons et pruneaux : Halli Galli propose une grande macédoine de fruits. Chaque joueur change à son tour ce mélange en posant une carte devant lui.

Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur la table, il faut sonner ! Le plus rapide gagne toutes les cartes mises en jeu, et on recommence...

But du jeu

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

JAMAICA

nombre de joueurs: 2 à 6

à partir de 8 ans

durée: 30-60 min

En février 1678, après une longue carrière dans la piraterie, Henry Morgan parvient habilement à être nommé gouverneur de la Jamaïque, avec pour mission d'en chasser pirates et flibustiers!

Il préfère plutôt y inviter tous ces anciens « confrères » et compagnons d'armes, qui s'installent enfin pour profiter du fruit de leur brigandages en toute impunité.

30 ans plus tard, pour fêter dignement le jubilé de sa nomination, on organise le Grand Défi, une course autour de l'île au terme de laquelle est déclaré vainqueur l'équipage ayant amassé le plus d'or dans ses cales.

A l'abordage!

But du jeu

Dès qu'un joueur atteint *Port Royal*, on finit le tour de jeu et la partie se termine.

Le joueur ayant alors le score le plus élevé remporte la course.

JEU DE CARTES

nombre de joueurs : à partir de 2
à partir de 3 ans
durée : 10 min

Mémoire, mistigri, jeu de 7 familles ; des jeux pour jouer en famille ou entre amis dans la convivialité.

JEU DE GO

nombre de joueurs : 2
à partir de 8 ans
durée : 20 min

Le GO est à l'Orient ce que les échecs sont à l'Occident et l'Awalé à l'Afrique : l'expression des plus hautes stratégies.

But du jeu

Chacun essaie de bâtir et de contrôler des territoires, les plus grands possibles, en empêchant son adversaire d'en faire autant.

JEU DE LOTO

nombre de joueurs : 2 à 48
à partir de 6 ans
durée : 20 min

Ce jeu viendrait d'Italie où il apparut au XVIème siècle.
C'est un jeu de société fondé sur le hasard.

But du jeu

Ce jeu consiste à recouvrir tous les chiffres inscrits sur un carton. Le premier qui réussit annonce « loto » et, après vérification, s'il n'y a pas d'erreur, il est proclamé vainqueur.

JUNGLE SPEED

nombre de joueurs : 3 à 8
à partir de 7 ans
durée : 15 min

Jungle speed est un jeu poilant qui vous permettra de mesurer vos réflexes et votre vivacité. Chacun possède des cartes dont il devra se débarrasser pour emporter la partie tandis qu'un totem trône au centre de la table. A chaque tour, on retourne des cartes, si deux cartes sont semblables, les joueurs concernés doivent saisir le plus promptement possible le totem, et le plus rapide refile alors ses cartes à son infortuné adversaire. Pour corser la difficulté, il existe des cartes pratiquement semblables qui peuvent tromper les joueurs et d'autres qui forceront tous les joueurs à intervenir.

But du jeu

Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

-KILL BIQUE

nombre de joueurs: 3 à 6
à partir de 8 ans
durée: 20 min

Les biquettes sont un peu folles dans ce formidable jeu de plis réservé aux plus intrépides!
Chaque manche consiste en 8 plis. Les joueurs commencent par estimer le score qu'ils pensent atteindre en fin de manche: plus l'estimation est précise plus elle rapporte.

But du jeu

Le gagnant est celui qui cumulera le plus de points à la fin de toutes les manches.

KINGSBURG

Nombre de joueurs : 2 à 5

A partir de 10 ans

Durée : 90 min

Le royaume de Kingsburg est attaqué ! De monstrueux envahisseurs se rassemblent aux frontières pour envahir et piller le royaume. Vous venez d'être désigné Gouverneur d'une province près de la frontière. Vous devrez la gérer et défendre le royaume, et vous faire remarquer par la famille royale afin d'obtenir de l'or, du bois, des pierres, et des soldats pour protéger et développer vos terres.

Mais vous ne serez pas seul. Les autres gouverneurs tenteront de récupérer les meilleures fournitures et vous devrez être plus malin qu'eux !

But du jeu

Avoir le plus de points de victoire (PV) à la fin de la cinquième année du jeu. On gagne des points en influençant les conseillers du roi, avec les bâtiments et en gagnant des batailles contre les armées d'envahisseurs.

KRAGMORTHA

Nombre de joueurs: 2 à 8
à partir de 8 ans
durée: 30-45 min

Kragmortha est un jeu de plateau amusant pour 2 à 8 joueurs. Dans la bibliothèque de Rigor Morthis, le Seigneur des Ténèbres et ses serviteurs vont se battre pour récupérer les grimoires Magiques. Chaque joueur va déplacer Rigor Morthis ou son propre goblin pour essayer de sauver sa peau et éviter les terribles cartes *Regard Pétrifiant*. Mais sur le sol de la bibliothèque se trouvent d'autres surprises: voulez vous vraiment savoir où mènent les cases de téléportation?

But du jeu

Le jeu s'arrête quand un joueur récupère sa quatrième carte Regard Pétrifiant ou quand on pioche la dernière carte grimoire magique. Le joueur qui a le moins de cartes regard pétrifiant l'emporte.

LA GUERRE DES MOUTONS

nombre de joueurs : 2 à 4
à partir de 7 ans
durée : 30 min

Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur et doit construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de moutons. Cet enclos devra aussi être à l'abri des loups affamés.

But du jeu

A la fin de la partie, le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur (les points gagnés grâce au plus grand enclos fermé plus les bonus).

LE DETECTIVE

nombre de joueurs : 2
à partir de 8 ans
durée : 20 min

Un crime a été commis ! Vous êtes le détective à qui l'affaire a été confiée. Découvrez des indices, examinez les preuves et soyez le premier à dévoiler l'identité du vrai coupable pour être promu au poste de chef de la police !

But du jeu

Devenir le chef de la police en identifiant le coupable parmi les suspects.

LES COLOCS

nombre de joueurs : 2 à 5
à partir de 18 ans
durée : 60-80 min

Bière, sexe, rock'n roll. Voilà l'ordinaire chez les colocs, le jeu qui vous fait emménager avec vos amis... tant que vous pouvez les supporter.
Mais rappelez-vous d'une chose quand votre coloc et sa copine vous tiennent éveillés toute la nuit : vous ne pouvez pas les jeter dehors. C'est aussi leur apart'.

But du jeu

Le premier joueur à atteindre ou dépasser l'objectif glandouille indiqué sur sa carte job gagne immédiatement.

Les loups-garous de thiercelieux

LE VILLAGE

nombre de joueurs : 8 à 29

à partir de 10 ans

durée : 45 min

Dans l'Est sauvage, le petit hameau de thiercelieux est depuis peu devenu la proie des loups-garous.

Des meurtres sont commis chaque nuit par certains habitants du village, devenus lycanthropes à cause d'un phénomène mystérieux...

Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau venu du fond des âges, avant que le hameau ne perde ses derniers habitants.

But du jeu

Les villageois gagnent s'ils éliminent le dernier loup-garou.

Les loups-garous gagnent s'ils éliminent le dernier villageois.

Cas particuliers : si les amoureux sont 1 loup garou + 1 villageois, ils gagnent dès que tous les autres joueurs sont éliminés.

LEVEL UP

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 10 ans
durée : 60 min

Début du XXème siècle, bercée par les romans de Jules Verne et les fantasmagories de Méliès, une communauté d'aventuriers caresse l'espoir de voyager de la terre à la lune. Six équipages entreprennent ce périple. Pour mener à bien cette expédition, chaque groupe d'aventuriers utilise son moyen de locomotion favori. Canon, ballon, fusée, tour de métal escalade de nuage ou aile d'Icare : tous les modes de transport mènent à la lune.

But du jeu

Le joueur qui réussit à atteindre la lune le premier est déclaré vainqueur.

L'ILE INTERDITE

nombre de joueurs: 2 à 6
à partir de 10 ans
durée: 30 min

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

But du jeu

Vous devez décoller de l'île après avoir récupéré les 4 trésors, et avant que l'île ne sombre dans les abîmes.

MAMMA MIA !

Nombre de joueurs : 2 à 6

A partir de 10 ans

Durée : 60 min

Et alors, le fromage, quand est-ce qu'il arrive ? Les joueurs mettent leurs garnitures de pizza sur la table. De temps en temps une commande s'ajoute à la volée – c'est bon... ou peut être pas ? Mamma mia est un jeu de cartes simple, mais également exceptionnel qui donne envie de rajouter une partie.

But du jeu

La partie se termine après la troisième manche, lorsque les pizzas ont été extraites du four pour la troisième fois.

Le vainqueur est le joueur ayant réussi le plus grand nombre de pizzas, c'est à dire ayant le plus grand nombre de cartes parmi ses commandes réalisées.

MOW

nombre de joueurs: 2 à 10

à partir de 7 ans

durée: 20 min

Posez les vaches... et évitez les mouches.

Si vous pouvez ajouter une vache au troupeau, faites le!

Sinon... accueillez le troupeau entier dans votre étable... avec les mouches...

Eh oui, c'est vache!

But du jeu

A la fin de la partie celui qui totalise le moins de mouche gagne.

MR JACK

nombre de joueurs : 2
à partir de 9 ans
durée : 30 min

1888 – Londres Quartier de Whitechapel

La nuit recouvre les sombres ruelles de son manteau ténébreux et seules certaines zones sont éclairées par la lumière des becs de gaz.

Huit enquêteurs se sont réunis pour traquer l'insaisissable Jack.

Jack, très malin, se cache sous l'identité de l'un d'entre eux...

But du jeu

Un des joueurs se glisse dans la peau des enquêteurs, le joueur doit trouver sous quelle identité se dissimule l'infâme Jack et tenter de le capturer.

Son adversaire, Jack, fait, tout son possible pour retarder l'enquête. Il essaie même de profiter de l'obscurité pour quitter définitivement les lieux !!

MUNCHKIN

nombre de joueurs : 3 à 8
à partir de 12 ans
durée : 1 h

Souvenez-vous : vous rêviez de monstre à trucider, de dragons à étriller, de princesses à sauver et de donjon à piller... Mais la dure réalité vous apparaît enfin : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventure sont des pitres, les monstres sont tous au courant que vous êtes niveau 1... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon.

But du jeu

Le premier joueur à atteindre le niveau 10 gagne... mais il est impératif d'atteindre le niveau 10 en tuant un monstre ou par une intervention divine. Si deux joueurs tuent un monstre ensemble et atteignent le niveau 10 de cette manière, ils gagnent tous les deux.

PALAM

nombre de joueurs : 2

à partir de 8 ans

durée : 20 min

Palam est un jeu unique :

Il ne ressemble à aucun jeu de stratégie existant.

Palam est un jeu simple/

Une partie de 12 duels détermine le vainqueur.

Palam est un jeu stratégique, aucun pion n'est à priori plus fort qu'un autre, tout dépend de sa position au moment du duel.

But du jeu

Obtenir la majorité des points en 12 duels.

PENTAGO

nombre de joueurs: 2
à partir de 8 ans
durée: 15 min

L'objectif de pentago est simple: être le premier à aligner 5 billes! Mais attention, sous cette apparente simplicité, se cache un mécanisme redoutable de plateaux pivotants qui transformera vos partie en véritables casse tête.

But du jeu

Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes de sa couleur, remporte la partie!

PETITS MEUTRES ET FAITS DIVERS

nombre de joueurs : 4 à 7
à partir de 14ans
durée : 45 min

Un jeu d'enquêtes délirantes.
241 histoires,
1025 suspects,
2892 indices.

Une quantité insupportable de jeux de mots approximatifs...

But du jeu

- L'inspecteur doit démasquer et accuser le coupable.
- Les innocents doivent se faire passer pour le coupable aux yeux de l'inspecteur.
- Le coupable doit se faire passer pour innocent aux yeux de l'inspecteur.
- Le greffier contrôle que tous ces suspects analphabètes respectent les règles, et c'est aussi lui qui gère le sablier.

PIPPO

Nombre de joueurs : 2 à 8

A partir de 4 ans

Durée : 15 min

Le fermier Pippo est fier de ses animaux : ses étables et écuries abritent chevaux, vaches, et cochons alors que chats et chiens jouent dans la cour et dans les granges.

Et parce qu'il en est si fier, il ne se passe pas un jour sans qu'il fasse le tour de sa ferme pour les compter. Mais comme il lui manque toujours l'une ou l'autre bête, Pippo reste perplexe. Ne voulez-vous pas l'aider à retrouver ses chers amis ?

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui recueille le plus de cartes.

PIQUE PLUME

Nombre de joueurs : 2 à 4

A partir de 4 ans

Durée : 15 min

Le poulailler est déchaîné : le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline : le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!! La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne...

But du jeu

La première poule ou le premier coq qui a réussi à mettre toutes les plumes en jeu sur son croupion a gagné la partie.

PONY EXPRESS

nombre de joueurs: 3 à 5

à partir de 8 ans

durée: 45-60 min

Entre 1860 et 1861, le Pny Express est le seul service de courrier rapide traversant le continent nord-américain depuis St Joseph dans le Missouri, jusqu'à Sacramento en Californie. Vous avez votre fier destrier, votre fidèle révolver à la ceinture et chapeau tout neuf sur votre tête, mais par dessus tout, vous avez un paquet de lettres qui doivent arriver à Sacramento avant celle de tous les autres cavaliers de Pony Express.

But du jeu

Un cavalier qui atteint Sacramento et qui livre son courrier avant que ses adversaires n'aient atteint Sacramento remporte la partie.

Mais si un autre joueur atteint Sacramento avant que le premier n'ai eu le temps de livrer tout son courrier, un duel à mort entre le premier et le second détermine le vainqueur.

QUI EST-CE ?

nombre de joueurs : 2
à partir de 6 ans
durée 15 min

Qui est la personne mystérieuse que ton adversaire a choisie ?

Pose une seule question lors de ton tour, et observe très attentivement les différents personnages. Si tu fais preuve de déduction et de logique, tu peux éliminer plusieurs personnages à la fois et ainsi découvrir la personne mystérieuse très rapidement.

But du jeu

Le premier joueur qui parvient à découvrir le personnage mystère de son adversaire remporte la partie. Le grand gagnant est celui qui parvient le premier à remporter cinq parties.

QUORIDOR

nombre de joueurs: 2 à 4
à partir de 6 ans
durée: 15 min

Votre but: atteindre la opposée à votre ligne de départ. Votre problème: l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir! Rassurer vous: il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court?

But du jeu

Le premier joueur à atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ, remporte la partie.

SABOTEUR

nombre de joueurs: 3 à 10
à partir de 8 ans
durée: 30 min

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! Essayer de le deviner pour savoir qui soutenir...
Saboteur allie bluff, complicités et retournements: une véritable pépite!

But du jeu

A la fin de la troisième manche les joueurs comptent alors leurs pépites d'or, celui qui en a le plus remporte la partie.

SCARAB LORDS

nombre de joueurs : 2
à partir de 12 ans
durée : 20-40 min

Le sombre Pharaon n'est plus et le pays de Hekumet à sombrer dans le chaos. Le long de la Grandes Rivière, du delta aux cataractes supérieurs, les Grandes Maisons s'affrontent pour le contrôle du royaume. A la fin une seule Maison aura la mainmise sur Hekumet. Est-ce que se sera la votre ?

But du jeu

Pour gagner la partie, vous devez avoir la suprématie dans deux des trois colonnes dans les deux régions. Vous gagner également si votre adversaire n'a plus de cartes dans son paquet.

SCRABBLE

nombre de joueurs : 2 à 4
à partir de 10 ans
durée : 45 min

Ce jeu consiste en une formation de mots entre croisés sur le tableau de jeu SCRABBLE, en employant les jetons lettrés de valeurs différentes dans le jeu.

But du jeu

Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

SHADOW HUNTER

nombre de joueurs : 4 à 8
à partir de 9 ans
durée : 30 min

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

Gardez votre nature secrète... Vous la dévoilerez bien assez tôt en déployant vos pouvoirs
personnels ! En attendant, restez sur vos gardes et évitez que les visions de l'ermite ou vos propres
actions ne trahissent votre camps...

Voyager de continents en continents, identifiez vos alliés, collectez les puissants artefacts puis
démasquer vos adversaires... et éliminez-les !

But du jeu

Les shadow doivent tuer tous les personnages hunter ou 3 personnages neutres.

Les hunters doivent éliminer tous les personnages shadow.

Les neutres ont chacun une condition de victoire différente.

SIAM

nombre de joueurs : 2
à partir de 8 ans
durée : 15 min

Nous sommes au royaume de SIAM, jadis véritable paradis terrestre, terre d'immensité où éléphants et rhinocéros vivaient en paix depuis des siècles. Un jour la terre se mit à trembler et SIAM fut alors réduite à trois régions entourées de gigantesques montagnes. Depuis éléphants et rhinocéros n'ont plus assez de place pour vivre ; ces deux espèces d'une force incroyable vont alors se livrer à une lutte sans merci pour régner sans partage sur deux territoires...

But du jeu

Après avoir choisi votre animal, être le premier à sortir une région montagneuse (bloc de rochers) à l'extérieur du plateau.

SMALLWORLD

nombre de joueurs : 2 à 5
à partir de 8 ans
durée : 40-80 min

Il n'y a pas assez de place pour tous dans *Small World* ! Trop de peuples vivent sur votre territoire – un territoire que vos ancêtres vous ont légué pour que vous bâtissiez un empire et dominiez le monde !

But du jeu

Le but du jeu est de régner sur le monde de *Small World* en gagnant un maximum de jetons de victoire.

TALUVA

Nombre de joueurs : 2 à 4

A partir de 10 ans

Durée : 45 min

Sur Taluva, mystérieuse île des mers du sud, règnent les forces des éléments. Des volcans entrent en éruption, crachent leur lave dans la mer et forment un paysage de jungle en terrasses.

Quatre peuples essaient de s'établir sur cette dangereuse île. Ils explorent la jungle, les plages de sable et les lacs afin de trouver les emplacements les plus favorables pour construire des cabanes, des tours et des temples. Leur destin est entre les mains des dieux.

But du jeu

-victoire normale :

le joueur qui a construit le plus de temples à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité, on compte les tours des joueurs concernés. S'il y a encore égalité, on départage les joueurs avec le nombre de cabanes.

-victoire anticipée :

Si avant la fin de la partie un joueur réussit à construire tous ses bâtiments de 2 ou 3 types différents (temples, tours, cabanes), il gagne immédiatement la partie.

TOBAGO

nombre de joueurs: 2 à 4
à partir de 10 ans
durée: 60 min

Sur l'île de Tobago, les joueurs recherchent des trésors perdus en avançant des indices successifs qui permettent de les localiser. Dès que la localisation d'un trésor ne fait plus de doute, le premier joueur qui l'atteint avec son 4X4 peut s'en emparer mais doit partager avec ceux qui ont participé à sa découverte. Des amulettes protègent des trésors maudits et donnent quelques avantages supplémentaires...

But du jeu

A la fin de la partie celui qui possédera le plus d'or sera déclaré vainqueur.

TORTUGA

Nombre de joueurs : 2

A partir de 8 ans

Durée : 15 min

Sur l'île de Tortuga, deux groupes de tortues s'affrontent pour le contrôle de l'île.

But du jeu

Amener une de ses tortues sur la case la plus extrême du camp de base adverse.

TOUR INFERNALE

nombre de joueurs : 1 à 10
à partir de 5 ans
durée 10 min

La tour infernale n'est pas stable, attention aux chutes !

But du jeu

Etre le dernier joueur à placer un bloc de bois sans faire tomber la tour.

TRESOR DES DRAGONS

nombre de joueurs : 2 à 5

à partir de 6 ans

durée : 15 min

Au fil du temps, les petits dragons ont caché dans leurs cavernes des diamants, des coffres, des chandeliers et plein de jouets. Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition qu'un petit dragon ne surgisse pas ou qu'une araignée ne vous fasse pas fuir.

But du jeu

A la fin celui qui a le plus de cartes gagne la partie.

TRIOMINOS

nombre de joueurs : 1 à 4
à partir de 6 ans
durée : 20 min

Triominos, la variante la plus innovante du traditionnel jeu de dominos. Divertissement en famille et entre amis, mélange de stratégie et d'astuce. Les pièces triangulaires s'associent entre elles pour des parties joyeusement conviviales.

But du jeu

Rassembler le maximum de points en disposant vos pierres de la meilleure façon.

TRIVIAL PURSUIT

nombre de joueurs: 2 à 36

à partir de 15 ans

durée: 90 min

6000 questions pour vous remuer les méninges entre amis ou en famille.

6000 questions drôles ou sérieuses, faciles ou difficiles...

6000 motifs d'excitation, de fou rire ou de grincements de dents sur des sujets aussi variés que l'histoire, la géographie, les divertissements, l'art et la littérature, les sciences et la nature, les sports et les loisirs.

But du jeu

Après avoir répondu correctement à une question dans chacun des quartiers généraux de catégorie, le joueur doit retourner à la case centrale. A ce moment ces adversaire choisissent la catégorie de la question finale. Si le joueur y répond correctement, il gagne la partie.

UNO

nombre de joueurs : 2 à 10
à partir de 7 ans
durée : 15 min

Tout le monde s'amuse avec UNO !
Utilise les cartes action pour piéger vos adversaires.
Lorsqu'il ne vous reste qu'une seule carte en main, n'oubliez jamais de dire UNO !

But du jeu

Etre le premier joueur à marquer 500 points. Pour marquer des points, débarrassez-vous de vos cartes avant vos adversaires, et chaque carte qui leur restera dans les mains vous rapportera des points.

WANTED!

Dead or Alive

nombre de joueurs : 3 à 8
à partir de 10 ans
durée : 20-40 min

Si tu ne connais pas le jeu Pied Tendre, laisse-moi te mettre au parfum. Wanted ! est un jeu de cartes où tu joues un personnage de l'Ouest sauvage. Mais tu as aussi un rôle : soit aider le shérif si tu es son adjoint, soit le descendre lui et ses adjoints si tu es un hors la loi, soit régler son compte au shérif en duel si tu es un renégat. Le truc, étranger, c'est que les rôles sont secrets, à l'exception du shérif, une belle cible celui-là...

Alors quand tu dégaines, c'est peut-être bien un copain que t'es en train de plomber... Tu commences à voir le tableau Pied Tendre ? Ah, dernière chose. Tes meilleures armes se sont les cartes que t'as en main : utilise-les au mieux et n'oublie pas qu'un bon pistolero sait se servir de sa cervelle.

But du jeu

Lorsque le shérif est éliminé :

- si le renégat est le seul survivant, il gagne la partie.
- Sinon ce sont les hors la loi qui gagnent la partie.

Lorsque tous les hors la loi et le renégat sont éliminés, le shérif et ses adjoints gagnent la partie.

WASABI

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 8 ans
durée : 20 min

Les règles très simples 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 mains en mains ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force.

But du jeu

Se débarrasser de ses dés.

YIN & YANG

nombre de joueurs : 2 à 6
à partir de 7 ans
durée : 10 min

L'objectif dan Yin & Yang est d'atteindre l'équilibre. Mais pour cela...

Tous les coups sont permis : ruser pour faire reculer ses adversaires, se protéger et avancer avec prudence, attendre que la chance tourne, user de bluff et de psychologie, et même changer le but du jeu !

Attention chaque carte peut renverser la situation...

But du jeu

Si un joueur possède exactement 3 jetons noirs et 3 jetons blancs, il a gagné.

Certaines cartes modifient ce but du jeu.