



Jeux de société : A partir de 6 ans et +

Superfly
Zenda - le maître du stress
Arsène Lupin et la note d'argent
Feelings
Loco Momo
Lièvres & renards
Au voleur !
Toko Island
Kingyo
Jouets à gogo
Mille sabords
Magic market
Flashback zombie kidz
Color brain junior
Saboteur
Glisse banquise
Sur le fil
Pattie et la colère de poseidon
Surprise du chef !
Sly'ne
28 dominos 6 en coffret bois
La cabane à potions
Cubeez
Super pas vite !
Dénomimo
Mène l'enquête avec John Chatterton
Chifukoo
Sauve-toi moussaillon !
Canopea
Ecopolis
Quantik
L'école de Nicolas Flamel
La légende du wendigo
Ronchonchon
Mot malin
Chifootmi
Platypus
Qawale
Pylos
Tokaido
La danse des vampires
Cosy casa
Akropolis

Hansel et Gretel
Pictures
Takenoko
Magic maze
Alice's garden
Brainbox : voyage en France
Time bomb
Ave César
Schotten totten
Orthodingo ce2
Paquet de chips
Pirate box
Rainforest
Wonder woods
Koh-lanta - l'île des oubliés
Famille (presque) zéro déchet
Twinit !
La tour enchantée : liberons la princesse !
Qwirkle
Echecs et dames
Dobble
Crazy cups
Carcassonne
Bazar bizarre
Abc dring !
Dixit
Kingdomino
Les pays d'Europe
Story line. Contes de fees
Tu bluffes chien pourri !
Imagine famille
Quixo mini
Salade de cafards
Specific
À toute vitesse
A walk in the park
Bad company
Bistro pot pourri
Box monster
Bubbly
Cache noisettes !
Caty mini
Challengers

Chapito

Chroni : l'histoire à l'école

Cortex challenge

Cosmic race

Crash octopus

Détective Charlie

Dodo

Food truck

Halli galli

Jungle safari

L'aventure 1x1

La guerre des moutons

La mascarade des frères Grimm

Le jeu des énigmes. Les incollables

Le jeu des trois brigands

Le labyrinthe magique

L'odyssée des grenouilles

Math'moi ça

Mortelle Adèle - défis mortels

Octopus's garden

Papageno

Papillons célestes

Picomino : tirez les vers du dé

Recto verso

Roi et compagnie

Rush hour

Sam la pagaille

Sea salt and paper

Similo Harry Potter

Spy kid

Time bomb

Visite royale

Yogi

Zombie kidz

Monopoly

Taco chat bouc cheese pizza

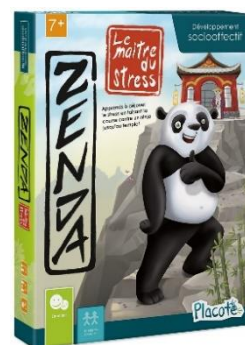
SUPERFLY (à partir de 6 ans, 3 à 5 joueurs, durée d'environ 20 min)

Bzzz, bzzz ! Il y a vraiment trop de mouches ici ! Essaie d'en attraper le plus possible avec ta tapette et deviens le meilleur chasseur !



ZENDA - LE MAÎTRE DU STRESS (à partir de 7 ans, 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Le maître du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations.



ARSÈNE LOUPIN ET LA NOTE D'ARGENT (à partir de 8 ans, 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Lors du fameux festival de la Note d'Argent, l'un des critiques du jury - un loup - s'est emparé du trophée principal et a disparu avec. Comment identifier le coupable. À vous d'enquêter pour le retrouver, lui et ses complices, avant qu'il ne soit trop tard.



FEELINGS (à partir de 8 ans, 3 à 8 joueurs, durée d'environ 30 min)

Il s'agit à la fois de partager son ressenti par rapport à une situation proposée mais aussi de deviner celle de son partenaire de jeu.



LOCO MOMO (à partir de 8 ans, 1 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

Un jour, un mystérieux appareil photo fut découvert dans la forêt enchantée de Loco Momo. Vous avez 6 manches pour réussir la meilleure photo.



LIÈVRES & RENARDS (à partir de 7 ans, 1 joueur, durée d'environ 15 min)

Trouvez le bon parcours afin de mettre les lièvres à l'abri.



AU VOLEUR ! (à partir de 7 ans, 1 joueur, durée d'environ 15 min)

Un malfaiteur au volant d'un véhicule rouge roule vers l'est en direction du centre-ville.



TOKO ISLAND (à partir de 6 ans, 1 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Toko Island est un jeu de mémoire coopératif qui fera voyager toute la famille.



KINGYO (à partir de 7 ans, 2 à 6 joueurs, durée d'environ 10 min)

Kingyo consiste à attraper des poissons avec des épuisettes en papier et de les déposer dans des bols appartenant à votre équipe.



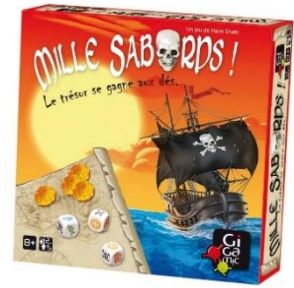
JOUETS À GOGO (à partir de 6 ans, 2 à 4 joueurs, durée d'environ 25 min)

Dans votre magasin de jouets, il y en a pour tous les goûts : licornes en peluche, poupées adorables, bouées flamant rose, fusées... Collectez des catégories de jouets, ou des jouets identiques, afin de récupérer des récompenses.



MILLE SABORDS (à partir de 8 ans, 2 à 5 joueurs, durée d'environ 30 min)

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées !



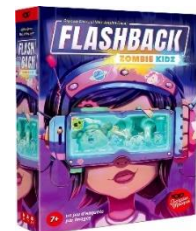
MAGIC MARKET (à partir de 6 ans, 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Qui vendra le plus d'objets magiques ? Magic Market est un jeu de simulation et d'échanges.



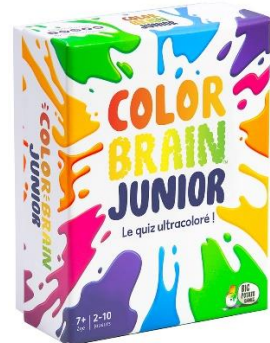
FLASHBACK ZOMBIE KIDZ (à partir de 7 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Changez le futur et déjouez les plans diaboliques des zombies!



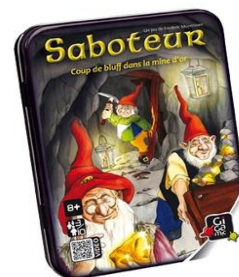
COLOR BRAIN JUNIOR (à partir de 7 ans, de 2 à 10 joueurs, durée d'environ 20 min)

Vive les couleurs... Color Brain Junior est un jeu d'ambiance et de question-réponse. Il faut répondre aux questions avec les bonnes couleurs !



SABOTEUR (à partir de 8 ans, de 3 à 10 joueurs, durée d'environ 30 min)

Un jeu de cartes et de parcours où chacun cherche à faire gagner son camp sans savoir qui sont ses coéquipiers ou adversaires.



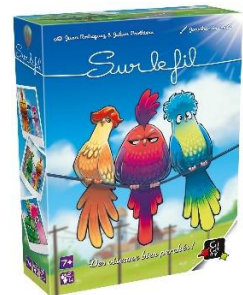
GLISSE BANQUISE (à partir de 6 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 10 min)

Jouez tous ensemble et ramenez les 4 pingouins sur la banquise, en poussant astucieusement les tuiles Iceberg, avant que le sac de tuiles ne soit vide.



SUR LE FIL (à partir de 7 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

Tout le monde aime se prendre en selfie... et les oiseaux ne font pas exception !



PATTIE ET LA COLÈRE DE POSEIDON (à partir de 7 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

Tous ensemble, vous tentez d'apaiser la Colère de Poséidon en accomplissant 4 missions sans vous faire ralentir par les Cyclopes !



SURPRISE DU CHEF ! (à partir de 8 ans, de 3 à 5 joueurs, durée d'environ 20 min)

Les chefs les plus célèbres se sont rassemblés à votre table, prêts à vous servir leur fameuse cuisine pour combler vos moindres désirs.



SLY'NE (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Dans ce jeu de réflexion, il s'agit d'être le premier à ordonner ses 4 billes afin de former une ligne droite continue sans bloc vide.



28 DOMINOS 6 EN COFFRET BOIS (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Jeu classique de dominos.



LA CABANE À POTIONS (à partir 6 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 20 min)

C'est le grand jour pour les apprentis de la sorcière Nécrochu: elle part en vacances et confiera la maison des potions au plus brillant d'entre vous. La course est lancée !



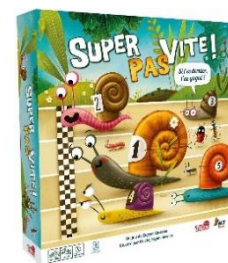
CUBEEZ (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Un oeil par ci, un sourire par là. Vite ! Votre Cubeez sera-t-il surpris, triste, heureux, en colère ou un peu de tout ça ? Attention ! Il change tout le temps de visage alors soyez rapide et attentif si vous voulez gagner.



SUPER PAS VITE ! (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 20 min)

J'arrive, je cours, je vole ! Non, tu n'arrives pas, tu ne cours pas, tu rampes...



DÉNOMIMO (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 10 min)

Lance le dé et trouve le mot ! Dénomimo est un jeu de lecture pour les enfants de niveau CP à CE1.

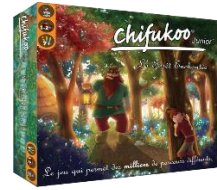


MÈNE L'ENQUÊTE AVEC JOHN CHATTERTON (à partir de 6 ans, 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Jeu d'enquêtes et de déduction pour les détectives en herbe.



CHIFUKOO (à partir de 7 ans, de 1 à 2 joueurs, durée d'environ de 20 min)



Chifukoo est un jeu de calcul et de combinaison.

SAUVE-TOI MOUSSAILLON ! (à partir de 6 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)



Sauve Toi Moussaillon! est un jeu d'apprentissage de la lecture.

CANOPEA (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)



Sauvez les oiseaux du monde de Celestia...

ECOPOLIS (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)



Construisez la ville de demain !

QUANTIK (à partir de 8 ans, pour 2 joueurs, durée d'environ 15 min)



Mettez au défi votre esprit logique et tactique...!

L'ÉCOLE DE NICOLAS FLAMEL (à partir de 8 ans, de 3 à 6 joueurs, durée d'environ 20 min)



Avez-vous bien retenu les leçons du grand alchimiste...?

LA LÉGENDE DU WENDIGO (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 10 min)



Derrière quel scout se cache le wendigo ?

**RONCHONCHON (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs
durée d'environ 25 min)**

Une communication bienveillante au sein de la famille...



**MOT MALIN (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs,
durée d'environ 10 min)**

Trouvez le mot juste qui aidera votre équipier à vous retrouver...



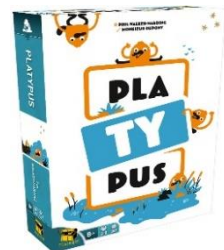
**CHIFOOTMI (à partir de 6 ans, pour 2 joueurs,
durée d'environ 20 min)**

Chaude ambiance sur la pelouse du stade...



**PLATYPUS (à partir de 8 ans, de 3 à 8 joueurs,
durée d'environ 30 min)**

Dans Platypus, les joueurs coopèrent pour éliminer progressivement les mauvais mots.



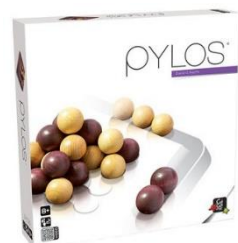
**QAWALE (à partir de 8 ans, pour 2 joueurs,
durée d'environ 15 min)**

Formez une ligne de 4 galets à votre couleur pour remporter la partie.



**PYLOS (à partir de 8 ans, pour 2 joueurs,
durée d'environ 15 min)**

Soyez celui qui posera la dernière bille .. !



**TOKAIDO (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs,
durée d'environ 45 min)**

Bienvenue sur le Tokaïdo, la légendaire route de la Mer de l'Est reliant Kyotô à Edô. Vous démarrez ici un extraordinaire voyage initiatique au cours duquel vous allez découvrir mille merveilles.



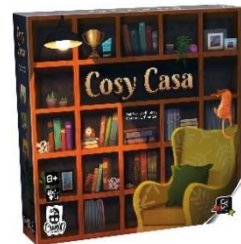
**LA DANSE DES VAMPIRES (à partir de 6 ans,
de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)**

Soyez le premier à trouver un abri pour chacun de vos vampires, et assurez-vous de rester loin des rats et de l'ail !



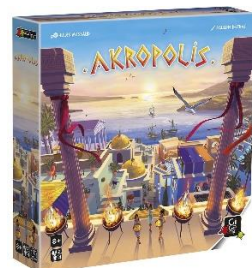
**COSY CASA (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs,
durée d'environ 25 min)**

Votre objectif est de créer des motifs pour marquer des points de 3 façons différentes.



**AKROPOLIS (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs,
durée d'environ 30 min)**

A chaque tour, vous choisissez une tuile que vous placez dans votre cité. Pour bâtir, la pierre reste le nerf de la guerre.



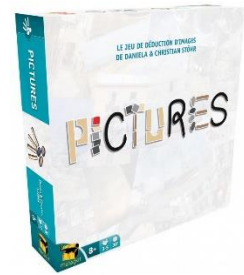
**HANSEL ET GRETEL (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs,
durée d'environ 20 min)**

Tour à tour, les joueurs ajoutent une tuile friandise sur la table. Dès qu'une friandise est complète, un jeton « Pain d'épice » est gagné. Les joueurs gagnent tous ensemble dès qu'ils obtiennent 5 biscuits.



PICTURES (à partir de 8 ans, de 3 à 5 joueurs, durée d'environ 30 min)

Vous tentez de reproduire des images et photos de la vie de tous les jours pour les faire deviner aux autres.



TAKENOKO (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 45 min)

Cultivez votre bamboueraie et restez zen face au Grand Panda affamé - protégé de l'Empereur !



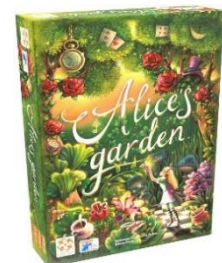
MAGIC MAZE (à partir de 8 ans, de 1 à 8 joueurs, durée d'environ 15 min)

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure.



ALICE'S GARDEN (à partir de 8 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

La Reine de Cœur n'est pas contente de son jardin royal ! Aidez Alice et les jardiniers à l'arranger pour combler les désirs royaux de Sa Majesté.



BRAINBOX : VOYAGE EN FRANCE (à partir de 8 ans, 1 joueur minimum, durée d'environ 15 min)

Pendant 10 secondes, le ou les joueurs observent une carte puis la retournent et tentent de répondre à un maximum de questions concernant ce qu'ils ont observé.



TIME BOMB (à partir de 8 ans, de 4 à 8 joueurs, durée d'environ 15 min)

Time Bomb est un jeu de bluff et de déduction rapide et fun où vous ressentez la tension monter tout au long de la partie.



AVE CÉSAR (à partir de 8 ans, 2 joueurs minimum, durée d'environ 15 min)

Dire la vérité ou bluffer ? Dans le jeu de cartes Ave César, le premier joueur qui se DÉBARRASSE de toutes ses cartes sans se faire DÉMASQUER a GAGNÉ ! S'il est démasqué, il mime le salut de la carte révélée.



SCHOTTEN TOTTEN (à partir de 8 ans, 2 joueurs, durée d'environ 20 min)

Schotten Totten est un jeu de cartes dans lequel vous devez réaliser des combinaisons. Subtil et alliant bluff et finesse ce petit jeu propose des parties rapides et divertissantes.



ORTHODINGO CE2 (à partir de 8 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 15 min)

En fonction des notions que l'on souhaite apprendre ou réviser, les cartes sont réparties en 6 catégories : Les lettres en double : tt, ss... • Les sons complexes : ille, oin... • Les écritures des sons : o, é, e, s, j, z... • Les digraphes : ui, oi... • Les lettres muettes • Le son « qu » Les joueurs doivent trouver un mot à partir d'indices visuels et textuels.



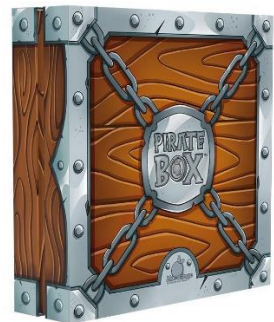
PAQUET DE CHIPS (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 15 min)

Paquet de Chips contient 25 chips de 5 couleurs différentes. Au début tous les joueurs reçoivent 6 cartes « Objectif » et la manche commence avec 4 étapes : on pioche d'abord 5 chips, puis 4, puis 3, puis 2 chips, et chaque joueur doit se défausser 1 ou 2 objectifs après chaque tirage.



PIRATE BOX (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Vous avez enfin réussi à mettre la main sur le légendaire trésor du Black Lemon. Mémorisez le contenu du coffre en 30 secondes, planifiez le partage du butin sur une grille commune, puis récupérez chacun les objets se trouvant dans le coffre selon vos choix.



RAINFOREST (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Dans le jeu Rainforest, agencez harmonieusement votre jungle avec les différents types de végétation et réintroduisez les espèces animales emblématiques de la région pour aider à leur préservation : singes, grenouilles, papillons ou encore perroquets.



WONDER WOODS (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 15 min)

L'automne est arrivé, la pluie a arrosé les forêts et fait sortir les champignons.

Vous profitez d'une journée de beau temps et de vos connaissances du terroir local pour aller explorer les meilleurs coins et récolter girolles, morilles, bolets et coulemelles.

Mais vous n'êtes pas le seul à connaître ces bois. Utilisez votre flair afin de glaner la récolte la plus savoureuse.



KOH-LANTA - L'ÎLE DES OUBLIÉS (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 45 min)

Vous avez débarqué sur une île déserte, et vous n'avez qu'une envie : la quitter au plus vite ! Problème : il n'y a qu'un seul petit bateau, et vous êtes deux équipes. Le temps presse, vous n'avez que 45 minutes pour résoudre toutes les énigmes en premier !

Qui des jaunes ou des rouges sortira vainqueur de l'île des oubliés ?



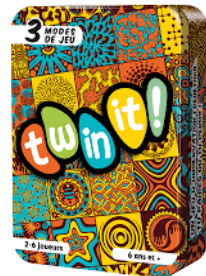
FAMILLE (PRESQUE) ZÉRO DÉCHET (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Ce Jeu permet de découvrir les bonnes pratiques et d'entamer la démarche (presque) Zéro Déchet, pas à pas, en famille. Saurez-vous éviter les pièges et adopter les bons réflexes Zéro Déchet ?



TWINIT ! (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Les cartes s'accumulent sur la table... Retrouvez vite les motifs identiques !



LA TOUR ENCHANTÉE : LIBERONS LA PRINCESSE ! (à partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure !



QWIRKLE (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Qwirkle - c'est un jeu simple et malin pour jouer avec des formes et des couleurs.



ECHECS ET DAMES (à partir de 6 ans, pour 2 joueurs, durée d'environ 20 min)

Pour de folles parties pleines de tactique et de réflexion !



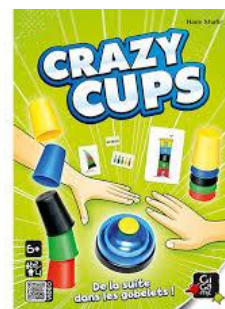
DOBBLE (à partir de 6 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 30 min)

Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin un commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.



CRAZY CUPS (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 10 min)

Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée.



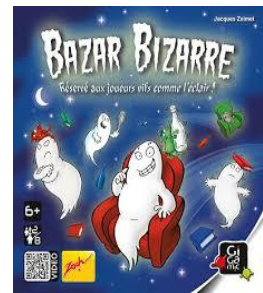
CARCASSONNE (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 60 min)

Construisez une cité médiévale, et placez-y vos chevaliers dans les plus grandes villes, vos brigands sur les plus grands chemins, vos moines dans les monastères, et vos paysans sur les champs au pied des villes.



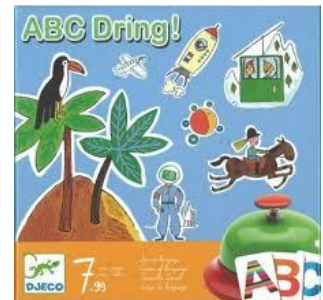
BAZAR BIZARRE (à partir de 6 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 20 min)

Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !



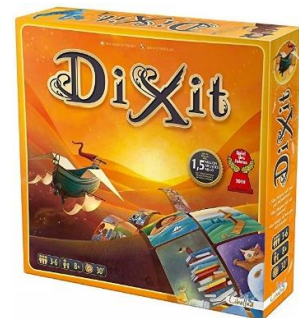
ABC DRING ! (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 10 min)

T comme... Toucan! Dring!!! Le premier joueur à associer la lettre choisie avec un élément dans les dessins présentés sonne pour se manifester, s'explique et gagne la lettre !



DIXIT (à partir de 8 ans, de 3 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Dixit est un jeu de société enchanteur qui vous invite à vous laisser porter par votre imagination. Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes et interprétez ces images énigmatiques.



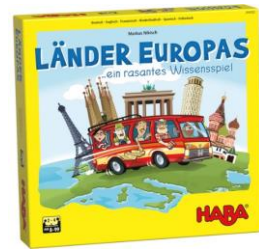
KINGDOMINO (à partir du 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Développez le plus prestigieux des Royaumes ! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Au sein de son royaume, chaque domaine vous apportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.



LES PAYS D'EUROPE (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

4 touristes parcourent les 51 pays de l'Europe dans tous les sens, mais ne savent pas très bien où ils se trouvent. Les joueurs les aident à s'orienter en devinant où les touristes se trouvent exactement. Plus on devinera le bon pays rapidement, plus cela rapportera de points. Celui qui connaît le mieux l'Europe et fait le premier le tour du plateau de jeu avec son touriste gagne la partie.



STORY LINE. CONTES DE FEES (à partir de 8 ans, de 3 à 8 joueurs, durée d'environ 30 min)

Storyline Contes de Fées est un jeu de narration au cours duquel vous allez créer un insolite conte de fées. Découvrez ce qui se passe entre "Il était une fois" et "heureux jusqu'à la fin de leurs jours".



TU BLUFFES CHIEN POURRI ! (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 15 min)

Chapla et tous les cabots vous entraînent dans leurs aventures. Choisissez vos personnages, posez vos cartes et... faites monter les enchères ! Alors qui sera le prochain roi des mouches ?



IMAGINE FAMILLE (à partir de 8 ans, de 3 à 8 joueurs, durée d'environ 30 min)

Cet incontournable du jeu permet à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes ! Elles pourront être assemblées, superposées et animées.



QUIXO MINI (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Des croix, des ronds - Saurez-vous les aligner avant votre adversaire ?



SALADE DE CAFARDS (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 15 min)

Salade de Cafards est un jeu de défausse effrénée, la tomate s'appelle parfois poivron, salade, chou-fleur ou ... effectivement tomate ! Un mot de travers, une hésitation, un bégaiement et vous risquez de rater la mèche !



SPECIFIC (à partir de 6 ans, de 2 à 10 joueurs, durée d'environ 20 min)

Connaissez-vous un animal omnivore qui a 2 pattes et qui vole ? Soyez vif et repérez vite l'animal correspondant... Specific est un jeu d'observation et de rapidité qui va vous en apprendre sur les animaux...



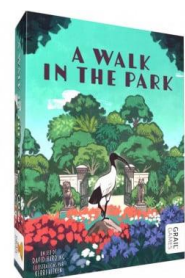
À TOUTE VITESSE (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

A Toute Vitesse est un jeu qui stimule la curiosité en abordant des sujets très variés sous le critère de la vitesse comparée et qui accroche le regard par son graphisme et ses illustrations vintage.



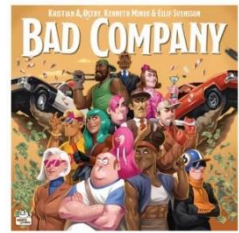
A WALK IN THE PARK (à partir de 10 ans, de 2 à 10 joueurs, durée d'environ 30 min)

A Walk in the Park est un roll & write dans lequel les joueurs devront courir vers différents points de vue tout en essayant de trouver la meilleure façon d'explorer le parc.



BAD COMPANY (à partir de 8 ans, de 1 à 6 joueurs, durée de 30 min à 1h)

Rassemblez des ressources pour réaliser des casses et de l'argent pour recruter de nouveaux membres de gang. Et assurez-vous d'échapper à la police !



BISTRO POT POURRI (à partir de 8 ans, de 3 à 5 joueurs, durée d'environ 40 min)

Saisis ta chance pour présenter les plats les plus délicieux et obtenir le plus d'étoiles possibles !



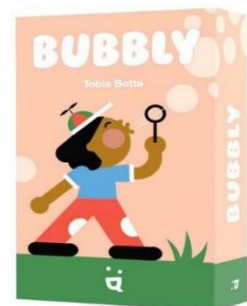
BOX MONSTER (à partir de 6 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 10 min)

Un petit monstre a envahi la maison ! Il n'est pas méchant, seulement, il ne peut pas s'empêcher de manger tout ce qui traîne, alors, forcément, il a mal au ventre.



BUBBLY (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

La vie d'une bulle de savon n'est pas facile, petite et courageuse, elle essaie de voler le plus longtemps possible, luttant contre les éléments qui l'entourent.



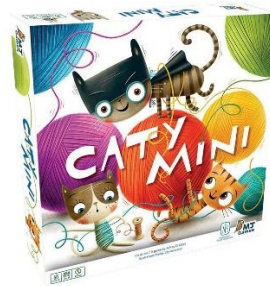
CACHE NOISETTES ! (à partir de 6 ans, pour 1 joueur, durée d'environ 60 min)

A l'arrivée de l'automne, l'activité est dense dans la forêt pour les petits écureuils, ils doivent mettre leurs provisions à l'abri pour pouvoir s'en nourrir à la saison froide!



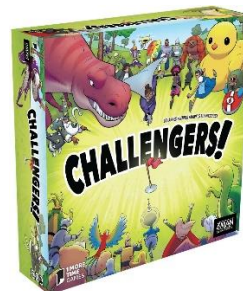
**CATY MINI (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs,
durée d'environ 20 min)**

Des chats courent de meuble en meuble en suivant la pelote que vous déroulez sur votre plateau de jeu. Si votre chat passe sur un jouet, vous marquez des points.



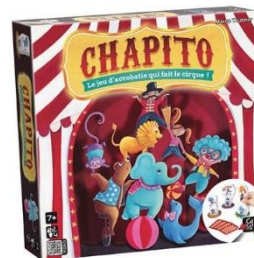
**CHALLENGERS (à partir de 8 ans, de 1 à 8 joueurs,
durée d'environ 45 min)**

Dans Challengers, vous êtes le sélectionneur. Choisissez les bons éléments de votre équipe, imaginez les combinaisons et les synergies qui vont pouvoir se créer.



**CHAPITO (à partir de 7 ans, de 2 à 4 joueurs,
durée d'environ 10 min)**

Le cirque Chapito débarque en ville ! Acrobates, clowns et animaux : tout le monde est prêt.



**CHRONI : L'HISTOIRE À L'ECOLE (à partir de 8 ans,
de 1 à 6 joueurs, durée d'environ 15 min)**

Conçu en collaboration avec des professeurs des écoles pour une utilisation parascolaire, ce titre s'adresse à un large public à partir de 10 ans. De Lucy l'Australopithèque (vers - 3.000.000) à la mise en circulation de l'Euro (2002), les 60 dates traitent de la Préhistoire et de l'Histoire de France.



**CORTEX CHALLENGE (à partir de 8 ans,
de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 15 min)**

Cortex Challenge met au défi toutes les formes de l'intelligence ! 7 épreuves différentes pour s'amuser avec la mémoire, le sens de l'observation, la coordination et la logique des joueurs. Chacun de ces titres propose aussi un challenge tactile.



COSMIC RACE (à partir de 6 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

Participez à la Super Course de l'Espace..! Cosmic Race est un jeu de plateau et de course familiale.



CRASH OCTOPUS (à partir de 7 ans, de 1 à 5 joueurs, durée d'environ 30 min)

Alerte ! Une gigantesque pieuvre a causé plusieurs naufrages.



DETECTIVE CHARLIE (à partir de 7 ans, de 1 à 5 joueurs, durée d'environ 25 min)

Déetective Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Il se passe des choses bizarres à Mysterville et les coupables doivent être trouvés...



DODO (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 10 min)

Le Dodo est un oiseau très maladroit, et il n'est pas rare qu'il fasse malencontreusement tomber son œuf du nid.



FOOD TRUCK (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 20 min)

Au volant de votre Food Truck, bousculez la concurrence. Food Truck est un jeu de cartes tactiques.



HALLI GALLI (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 15 min)

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 !



JUNGLE SAFARI (à partir de 6 ans, de 2 à 10 joueurs, de 15 à 30 min)

Avec Jungle Speed Safari, à vous de mettre de l'ordre dans la jungle ! Alors que certains animaux veulent le calme, d'autres s'agitent à la vue d'un peu de nourriture ou s'énervent et poussent des cris.



KARIBA (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Au cœur de la savane, les animaux viennent s'abreuver au bord du lac, mais la loi du plus fort domine !



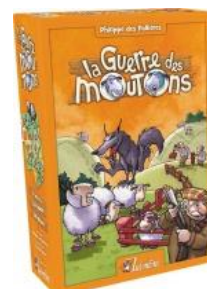
L'AVENTURE 1X1 (à partir de 7 ans, de 1 à 4 joueurs, durée d'environ 20 min)

Comment intéresser les enfants aux tables de multiplication et les leur faire apprendre... sans même qu'ils s'en aperçoivent ? Un prétexte : une aventure dans la jungle, et des codes à découvrir ; un mécanisme simple et autocorrectif qui permet aux joueurs de vérifier si le nombre calculé est exact...



LA GUERRE DES MOUTONS (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

La guerre des moutons fait rage dans les pâturages ! On se dispute pour quelques arpents, on se bat pour un lopin, une parcelle, un champ.



LA MASCARADE DES FRÈRES GRIMM
(à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 45 min)

Gagnez le maximum de roses magiques de La Bête. Effectuez des actions afin de démasquer les autres joueurs.



LE JEU DES ENIGMES. LES INCOLLABLES
(à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs)

Pour résoudre une énigme, c'est très simple, il faut être le premier à découvrir les 4 indices qui se cachent derrière une devinette, une charade, un rébus ou un jeu de logique.



LE JEU DES TROIS BRIGANDS (à partir de 5 ans,
de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Qui sera le premier à construire une ville pour accueillir Tiffany et les orphelins ? À chaque tour, les joueurs dévalisent les carrosses des voyageurs, en réalisant des paris avec ingéniosité. Ils accumulent de l'or qu'ils pourront bientôt transformer en une grande ville et gagner la partie. Un jeu de stratégie et d'action pour revivre les aventures des trois brigands !



LE LABYRINTHE MAGIQUE (à partir de 6 ans,
de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Les joueurs doivent collecter 5 objets. Mais si un magicien se cogne contre un mur la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ.



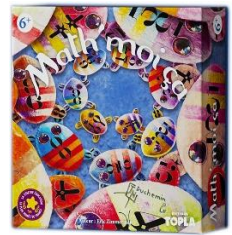
L'ODYSSÉE DES GRENOUILLES (à partir de 6 ans,
de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 20 min)

Faites traverser l'étang à vos grenouilles tout en empêchant les autres joueurs de faire de même. Mais attention, le brochet peut effrayer vos grenouilles et les renvoyer à leur point de départ.



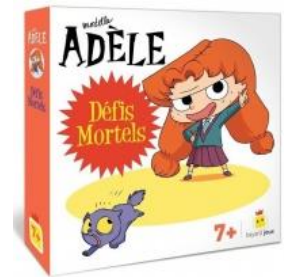
MATH'MOI ÇA (à partir de 6 ans, de 1 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Les additions, soustractions, multiplications, divisions n'auront plus de secrets pour vous...



MORTELLE ADÈLE - DÉFIS MORTELS (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 20 min)

Mortelle Adèle te lance des défis mortels ! Sauras-tu les relever ?



OCTOPUS'S GARDEN (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, de 30 min à 1 heure)

Dans Octopus's Garden, les joueurs jouent le rôle de pieuvres en compétition pour créer les plus beaux jardins sous-marins.



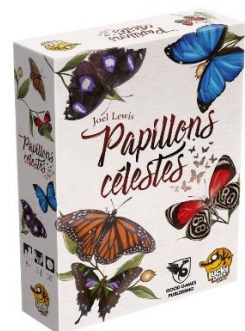
PAPAGENO (à partir de 6 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 30min)

Dans votre royaume enchanté, une nuée d'oiseaux colorés se pressent sur les branches. Saurez-vous collectionner les meilleurs chanteurs sur votre fil ? Prenez garde : votre fil est fragile, et seuls les oiseaux les plus légers vous assureront la victoire...



PAPILLONS CÉLESTES (à partir de 8 ans, pour 2 joueurs, durée d'environ 15 min)

Papillons Célestes est un jeu captivant, magnifiquement illustré, pour deux joueurs, basé sur la légende japonaise du Papillon Blanc.



PICOMINO : TIREZ LES VERS DU DÉ
(à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas.



RECTO VERSO (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs, durée d'environ 30 min)

Le jeu de construction collaboratif, addictif et complètement fou !



ROI ET COMPAGNIE (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs, durée d'environ 30 min)

Devenir roi d'un royaume sans habitant n'est pas idéal ! Attirez les habitants dans votre royaume..!



RUSH HOUR (à partir de 8 ans, pour 1 joueur, durée d'environ 15 min)

L'objectif est toujours le même : sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloquent. À vos méninges, prêts, partez !



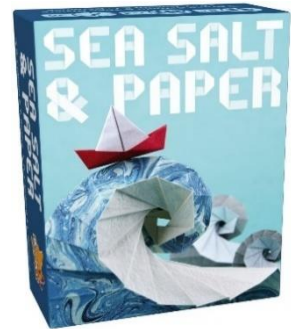
SAM LA PAGAILLE (à partir de 6 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 10 min)

Alors, quand SAM décide de décorer les paysages en y peignant des arcs-en-ciel, ce n'est pas toujours une réussite... Entre les couleurs qu'il oublie, celles qu'il met en double, les couleurs qui n'existent pas et les taches de peinture qu'il laisse partout, SAM sème vraiment la pagaille sur son passage...



SEA SALT AND PAPER (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 30 min)

Constituez votre main, posez des cartes pour leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir : stopper immédiatement la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...



SIMILO HARRY POTTER (à partir de 7 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 10 min)

Démasquez le personnage secret...



SPY KID (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 10 min)

attentivement les 5 images sur le recto de la carte. 5 secondes plus tard, une fois la carte retournée, il faut être le plus rapide à repérer le dessin qui a changé.



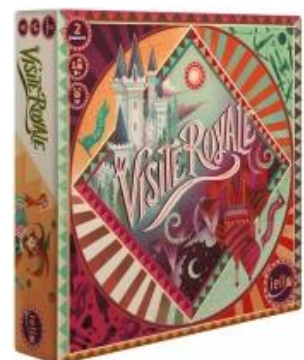
TIME BOMB (à partir de 8 ans, de 4 à 8 joueurs, durée d'environ 15 min)

Jeu de cartes qui se joue en équipe : soit pour faire exploser la bombe, soit pour tenter de la désamorcer...



VISITE ROYALE (à partir de 8 ans, pour 2 joueurs, durée d'environ 20 min)

Toute la vallée est en effervescence : le Roi est en chemin ! Quel prestige pour votre lignée si votre bon Souverain et sa Cour acceptent de faire halte dans votre magnifique château ! Hélas, votre voisin a exactement la même idée. Qui saura attirer le Roi dans son domaine ?



YOGI (à partir de 8 ans, de 3 à 10 joueurs, durée d'environ 15 min)

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé par la carte.



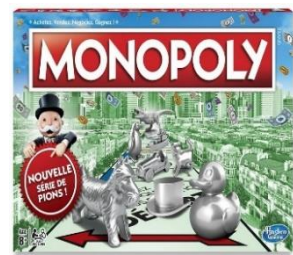
ZOMBIE KIDZ (à partir de 7 ans, de 2 à 4 joueurs, durée d'environ 15 min)

Les zombies ont décidé d'envahir ton école et tu ne voudrais pas que le gymnase et la bibliothèque soient saccagés !



MONOPOLY (à partir de 8 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 60 min)

Sois le premier à acheter les propriétés du plateau : rue, gare, services publics, dès que tu peux. Construis maisons et hôtels et récupère un maximum de loyers au cours de la partie.



TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA (à partir de 8 ans, de 2 à 8 joueurs, durée d'environ 10 min)

Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse complètement frénétique et farfelu.

