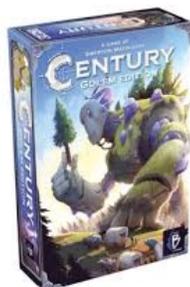


## LISTING DES JEUX PROPOSES



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>AZUL</b>	À partir de 8 ans	30 min à 1h	De 2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de pavage stratégique, accessible et malin, superbement réalisé.</b> Chaque joueur reçoit un plateau de jeu et on place des tuiles sur les cercles Fabrique. Chaque joueur à son tour collecte les tuiles d'une même couleur sur la fabrique de son choix ou au centre de la table puis les dépose sur une des lignes de son plateau. Lorsqu'il n'y a plus de tuiles sur la table, on passe à la phase décoration du palais, puis on compte les points positifs et négatifs. La partie prend fin après une phase Décoration d'un mur du palais, lorsqu'au moins un joueur a complété au moins une ligne de 5 tuiles consécutives sur son mur.</p>			



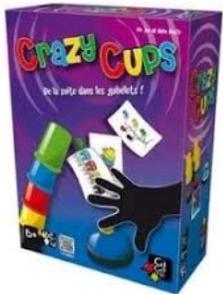
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>CENTURY Golem</b>	À partir de 8 ans	45 min	De 2 à 5 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Des illustrations superbes et un matériel très agréable à utiliser pour ce jeu de stratégie accessible.</b> Échangez vos cristaux contre des « Golems » prestigieux. Deux rangées de cartes sont disposées au centre de la table. La première est composée de cartes « Golem » à réaliser en livrant des cristaux contre des points de victoire. Les deux premières sont accompagnées de pièces « bonus » représentant 1 ou 3 points de victoire supplémentaires. La deuxième rangée est composée de cartes « marchands » permettant d'acquérir ou d'échanger des cristaux.</p> <p>A leur tour de jeu, les joueurs choisissent une action parmi quatre possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acheter une carte « marchand » et l'ajouter à leur main</li> <li>– Jouer une carte « marchand » afin de récupérer ou d'échanger des cristaux</li> <li>– Réclamer une carte « Golem », synonyme de points de victoire, en livrant les cristaux demandés</li> <li>– Reprendre en main toutes leurs cartes jouées</li> </ul> <p>La partie se termine lorsqu'un joueur possède cinq cartes « Golem ». Le joueur ayant obtenu le plus de points de victoire entre la valeur des cartes « Golem » récupérées, les pièces bonus et les cristaux restants l'emporte.</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>CODE NAMES</b>	À partir de 12 ans	15 min	De 2 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu d'association d'idées et d'ambiance pour 2 à 8 joueurs.</b> On nomme un Maître-Espion par équipe. Ils s'assoient du même côté de la table. On place les cartes identité devant eux et on place 25 cartes Nom de code sur la table. Les Maîtres-Espions piochent une carte clé qu'ils sont seuls à voir. Cette carte indique les mots à trouver par l'équipe rouge, par l'équipe bleue ainsi que la place des témoins et de l'assassin. Chaque Maître à son tour donne un indice et le nombre de mots concernés. Puis son équipe se concerta et une personne touche la carte qu'ils pensent être correspondante sur la table. <i>Un super jeu dont on ne se lasse pas!</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>COLOR ADDICT</b>	A partir de 7 ans	10 min	De 2 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Un jeu de cartes pour en voir de toutes les couleurs !</b> Color Addict est un jeu où les couleurs et les mots se superposent. Sur les cartes on trouve le nom d'une couleur écrit d'une autre couleur, ou le nom d'une couleur écrit de cette même couleur, ou encore le nom d'une couleur écrit de plusieurs autres couleurs. Une première personne place une carte de son choix au centre de la table. Chaque joueur à son tour se défasse d'une de ses cartes selon les possibilités. Si le premier joueur pose une carte "BLEU" mais écrit en rose, le joueur suivant peut placer un mot écrit en BLEU, le mot BLEU, le mot ROSE, le mot écrit en ROSE, ou une carte multicolore. Les possibilités sont multiples et nécessitent parfois un temps de réflexion. Le but est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes. <i>Pour s'initier au jeu on peut commencer avec seulement 4 couleurs, pour les joueurs confirmés chacun joue dès qu'il peut!</i></p>			



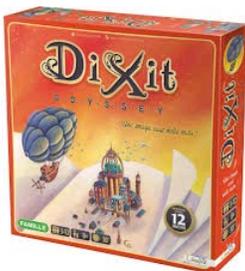
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>CRAZY CUPS</b>	A partir de 6 ans	10 min	De 2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de rapidité et de repérage qui demande de la suite dans les gobelets!</b> Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs différentes. On retourne une carte illustrée par un dessin qui combine les 5 couleurs des gobelets. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la disposition des éléments en couleur de la carte. Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. S'il a disposé ses gobelets correctement il gagne la carte. Le principe est simple mais il faut vite lire la carte pour savoir si on aligne ou si on empile les gobelets!</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>CUBE DUEL</b>	A partir de 10 ans	10 min	De 1 à 2 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de logique en 3D pour jouer seul ou en duel.</b> Pour jouer seul on sélectionne un défi et on place une partie des pièces comme indiqué. Puis on reconstitue le cube en ajoutant les autres pièces et en respectant les couleurs du défi. A deux joueurs on place à son tour une pièce de sa couleur dans le support, en respectant les règles de pose, jusqu'à ce que ce ne soit plus possible. On compte alors le nombre de carrés de sa couleur visibles sur les 3 faces supérieures du cube. <i>La règle est très simple mais ... il faut avoir une bonne vision dans l'espace pour gagner!</i></p>			



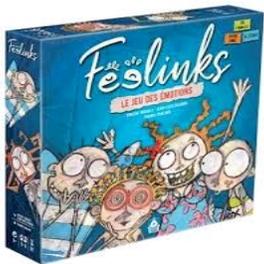
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>DETECTIVE CHARLIE</b>	DE 7 à 12 ans	25 min	De 1 à 5 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de déduction coopératif avec 6 enquêtes de difficulté croissante.</b> On choisit une enquête, on place les cartes témoins, faces cachées, en cercle sur la table et les cartes suspects dans le commissariat. Un joueur lit la carte enquête à haute voix. Puis chaque joueur à son tour jette le dé qui va éventuellement faire avancer l'horloge ou permettre de recueillir des informations auprès d'un témoin. Au fil de la partie on élimine des suspects. Lorsqu'il n'en reste qu'un, on ouvre l'enveloppe coupable pour vérifier si on a réussi l'enquête. Puis on note dans un petit carnet l'heure à laquelle on a terminé. <i>Un jeu très original et immersif, pour jouer à la maison, au centre de loisirs ou à la ludothèque!</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>DIXIT Odyssey</b>	À partir de 8 ans	30 min	De 3 à 12 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de langage, d'imagination et d'association très original.</b> Chaque joueur reçoit 6 cartes. Chacun à son tour tient le rôle du conteur. Il choisit une de ses cartes, élabore une phrase et l'énonce à haute voix. Cette phrase peut prendre de multiples formes: être inventée, reprendre un nom d'oeuvre, un passage de poésie ou de chanson, etc. Tous les joueurs sélectionnent alors celle de leurs cartes qui illustre le mieux la phrase et la donne au conteur. Ce dernier les mélange avec la sienne et les expose faces visibles sur la table. Les joueurs votent alors pour la carte qui leur semble être celle du conteur. On marque les points et le joueur suivant devient conteur. <i>Une merveille qui se prête parfaitement à des parties transgénérationnelles!</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>DRAFTOSAURUS</b>	À partir de 8 ans	25 min	De 2 à 5 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Draftosaurus est un jeu familial où il faut construire un parc à dinosaures grâce au système de draft.</b></p> <p>Dans Draftosaurus, le but du jeu est simple : les joueurs doivent peupler leur parc à dinosaures avec 12 dinosaures de manière à marquer le plus de points. Le jeu se joue en 2 manches de 6 tours chacune. Durant chaque manche, les joueurs doivent piocher six dinosaures et les garder secrètement dans leur main. Ils choisissent celui qui les intéresse le plus, puis passent le reste (5 dinos) à leur voisin, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus : <b>c'est le principe de la « draft », une mécanique qui repose à la fois sur une aptitude à l'anticipation et sur une capacité à l'opportunisme</b>, et demande de faire des choix en tenant compte de ce que l'on a déjà sur son plateau, de ce que l'on espère récupérer et de ce que l'on accepte d'abandonner aux autres. Les parties sont plaisantes et courtes, et on les enchaîne très facilement. Les <b>60 petits dinos en bois, de 6 espèces différentes</b>, font leur petit effet, et les plateaux présentent 2 faces, dont une hivernale, un peu plus complexe.</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>FEELINGS</b>	À partir de 8 ans	30 min	De 3 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Partagez votre point de vue et vos émotions sur diverses situations dans un cadre ludique.</b> Au début de chaque tour, le premier joueur pioche une carte situation et choisit l'une des trois situations qui y sont proposées. Il lit la situation à voix haute pour que tous les joueurs en prennent connaissance, par exemple "Un de tes copains se bat à la récréation pour te défendre". Chaque joueur choisit ensuite secrètement parmi les 8 émotions présentes sur la table celle dont il se sent le plus proche. Un joueur pourra par exemple ressentir fierté, gêne ou amusement dans la situation proposée. Lorsque tout le monde a choisi, les joueurs sont répartis en équipes de 2 ou 3 joueurs aléatoirement. Chaque personne regarde son partenaire dans les yeux brièvement et doit prédire quelle émotion celui-ci a sélectionné. On procède ensuite à la révélation des émotions que chaque joueur a sélectionné et prédit pour son partenaire. L'empathie et la justesse de la perception des émotions d'autrui sont récompensées puisque les joueurs marquent des points uniquement s'ils ont bien deviné l'émotion ressentie par leur partenaire. Il n'est pas obligatoire de justifier ses choix d'émotions et ses prédictions mais le dialogue autour de la situation proposée est encouragé et naturel. <i>Découvrez les opinions et ressentis de vos camarades de classe, de votre famille et de vos amis dans un espace de confiance avec ce jeu amusant et profond.</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>FOR SALE</b>	À partir de 10 ans	30 min	De 3 à 6 joueurs

#### Présentation

Les agents immobiliers sont des requins ? Prouvez que vous êtes le meilleur ! **For Sale**, c'est un **jeu d'enchères** accessible et malin ! Achetez des maisons au plus bas prix... et revendez-les en faisant d'énormes profits ! Saurez-vous estimer au mieux la valeur des biens pour remporter les plus gros chèques ? Véritable référence du jeu d'enchères ouvertes et fermées, For Sale mixe l'efficacité des classiques du genre à la subtilité de mécanismes originaux. Simple, fûté et jubilatoire !



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>GALERAPAGOS</b>	À partir de 10 ans	15-30 min	De 3 à 12 joueurs

#### Présentation

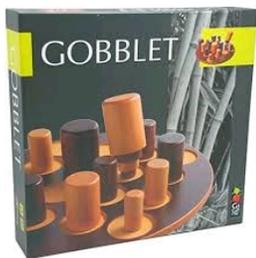
Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon... A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie. Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>GOBBIT</b>	À partir de 8 ans	15 min	De 3 à 8 joueurs

#### Présentation

**Jeu d'observation et de réflexes.** Chaque joueur à son tour retourne sa première carte et la pose face visible sur la table. Si l'animal de cette carte est le prédateur de l'animal d'un autre joueur et que les animaux sont de la même couleur, les joueurs concernés abattent leur main sur la proie. Le but du jeu est de conserver ses cartes et de s'approprier celles des autres joueurs. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte il devient "esprit frappeur" et frappe dès qu'il voit 2 animaux identiques de même couleur. Le dernier joueur à qui il reste des cartes gagne la manche. *Il faut être vif et concentré!*



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>GOBELET</b>	À partir de 7 ans	5-10 min	2 joueurs
<b>Présentation</b>			
Le seul jeu de stratégie proche du morpion mais à une différence près, vous pouvez gober votre adversaire ! Alignez quatre de vos Gobblets et c'est gagné !			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>HALLI GALLI</b>	À partir de 6 ans	30 min	De 2 à 6 joueurs
<b>Présentation</b>			
Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes. Un jeu fruité et déjà culte qui fera réviser, sans en avoir l'air, le calcul mental à toute la famille.			



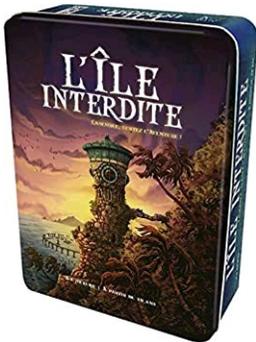
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>Je découvre les émotions</b>	De 3 à 6 ans		
<b>Présentation</b>			
Le jeu Je découvre les émotions de la marque Nathan est un jeu qui accompagnera l'enfant dans la découverte des différentes émotions. Il est adapté aux enfants de plus de 3 ans.			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>KINGDOMINO</b>	A partir de 8 ans	15 min	2 à 4 joueurs

#### Présentation

**Kingdomino est un très bon jeu familial, fluide et stratégique, où chacun incarne un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume.** Kingdomino est bien plus qu'un jeu de dominos ! Chaque joueur prendra plaisir à constituer son royaume au fur et à mesure de la partie en connectant les différents paysages du jeu (champs, forêts, pâturages, mer etc.). Quelle carte s'adapte le mieux à mon royaume et me permet d'acquérir le plus de points, sachant que si je suis trop gourmand à ce tour, je risque de ne plus avoir le choix de ma carte au tour suivant ? Le mécanisme de jeu est très malin, tactique, interactif, et fait de Kingdomino **un vrai jeu addictif, dont la complexité s'adapte à tous les publics !**



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>L'ÎLE INTERDITE</b>	A partir de 10 ans	30 min	2 à 4 joueurs

#### Présentation

**Jeu de réflexion et de coopération plein de suspense!** Les 24 tuiles étalées sur la table constituent l'île. Chaque joueur à son tour peut mener 0, 1, 2 ou 3 actions (faire avancer son pion, assécher l'île en retournant les cartes adjacentes à son pion dont la face bleue est visible, donner une carte trésor à un autre joueur si leurs pions sont sur la même carte, gagner un trésor avec 4 cartes trésor si son pion est sur la tuile correspondante). Le joueur tire ensuite 2 cartes trésor et des cartes inondations. Ces dernières indiquent les tuiles que l'on doit retourner. Si elles le sont déjà, on enlève les tuiles correspondantes: l'île sombre petit à petit. C'est une véritable course contre la montre qui s'engage et l'entraide entre les joueurs est essentielle. Pour gagner il faut avoir récupéré les 4 trésors, avoir réuni les 4 pions sur la tuile hélicoptère et qu'un joueur possède une carte hélicoptère. *Idéal pour jouer en famille!*



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>LA CHASSE AUX GIGAMONS</b>	A partir de 5 ans	15 min	2 à 4 joueurs

#### Présentation

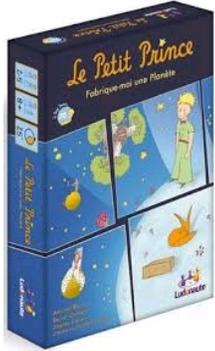
Jeu de memory dans lequel le fait de trouver des paires vous permet de gagner des Gigamon et leurs pouvoirs spéciaux. Pour gagner, soyez le joueur avec le plus de Gigamons à la fin de la partie.



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>LE LABYRINTHE MAGIQUE</b>	De 6 à 12 ans	25 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de parcours et de mémoire original.</b> On prépare le jeu en plaçant les murs du labyrinthe, on essaie de retenir les chemins, puis on les recouvre avec le plateau de jeu. Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Chaque joueur à son tour lance le dé et déplace son magicien vers le symbole magique en jeu. S'il arrive sur la bonne case il gagne le jeton du symbole magique et on en tire un autre. Mais si un magicien se cogne contre un mur la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ! <i>Le jeu est captivant et attractif et demande de la concentration!</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>LAS VEGAS</b>	A partir de 8 ans	30 min	2 à 5 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Raflez la mise en jouant vos dés stratégiquement!</b> Dans ce jeu de dés acclamé, les joueurs s'affrontent dans le monde des casinos américains. Au début de chaque manche, 6 casinos sont placés sur la table de jeu. Chaque casino reçoit une mise d'au moins 50,000\$ sous forme d'un ou plusieurs billets de banque. Chaque joueur dispose de 8 dés de sa couleur. À leur tour, les joueurs lancent tous leurs dés et doivent placer tous les dés d'un numéro de leur choix sur le casino correspondant. Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les dés soient placés dans les casinos. À la fin de la manche, la répartition des billets se fait pour chaque casino en fonction du nombre de dés de la couleur de chaque joueur qui s'y trouve. le joueur ayant le plus grand nombre de dés remporte le plus gros billet de ce casino, le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de dés le deuxième plus gros billet, et ainsi de suite. Mais attention, si deux joueurs ont le même nombre de dés sur le casino leurs dés s'annulent et ils ne remportent aucun billet!</p> <p><i>Soyez malins en plaçant vos dés pour couper l'herbe sous le pied de vos adversaires et gagner les plus gros billets dans ce jeu classique stratégique et réjouissant.</i></p>			



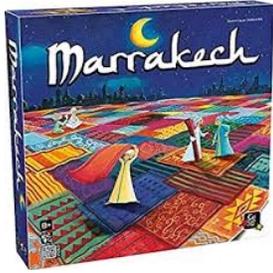
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>LE PETIT PRINCE</b>	A partir de 8 ans	25 min	2 à 5 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Le Petit Prince vous rencontre et demande "S'il vous plait, fabrique-moi une planète." Ne vous y trompez pas, malgré ses airs charmants, Le Petit Prince est un vrai jeu tactique et hautement interactif, jouable par les adultes comme par les enfants. Chacun y construira une planète et choisira les objectifs qui lui rapportera le plus de points en fonction de l'aménagement de sa planète. Bien entendu, tout serait simple si vos choix n'étaient pas limités par ceux de vos adversaires.</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>LES AVENTURIERS DU RAIL</b>	A partir de 8 ans	60 min	2 à 5 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Construisez les grandes liaisons ferroviaires à travers les Etats-Unis. Gérez votre stock de wagon, reliez les villes de proche en proche pour compléter vos objectifs secrets de liaison. Anticipez les objectifs de vos adversaires pour gêner leur développement. Les Aventuriers du Rail est un jeu rapide, abordable et rusé.</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>MAGIC MAZE</b>	A partir de 8 ans	30 min	1 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Faites échapper les personnages en coopérant et sans parler!</b> Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure au Magic Maze, le centre commercial du coin. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'oeil depuis leur arrivée.</p>			



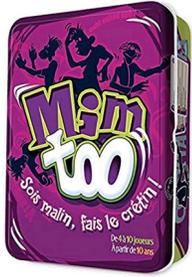
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>MARRAKECH</b>	A partir de 8 ans	20 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Attention où vous posez vos babouches !            Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis ! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné !            Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands : le meilleur l'emporte !</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>MIA LONDON</b>	A partir de 5 ans	15 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Mia London est un jeu de mémoire et d'enquête, servi par un très beau matériel !</b> Trouver le suspect parmi les 625 combinaisons possibles : c'est la mission assignée à la célèbre détective Mia London. Les suspects se caractérisent par 4 accessoires : chapeau, lunettes, moustache, nœud papillon. Le chef enquêteur fait défiler les accessoires des fripouilles, et chaque accessoire apparaît deux fois, sauf celui du coupable, qui a été au préalable mis de côté, et qui n'apparaît donc qu'à une seule reprise. Il faut donc être attentif pour identifier dans son carnet le bon accessoire, et reconstituer petit à petit le visage du brigand !</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>MILLE BORNES</b>	A partir de 6 ans	20 min	2 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Le jeu français le plus vendu dans le monde !</b> Chaque joueur reçoit 6 cartes. Chaque joueur à son tour pioche une carte et se défausse d'une carte. Dès qu'il a posé un feu vert devant lui il peut aligner les "bornes". On peut également freiner ses adversaires avec des cartes attaques. Mais on est parfois arrêté suite aux attaques reçues... <i>Le premier qui totalise "1000 bornes" gagne la partie.</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>MIMTOO</b>	A partir de 7 ans	30 min	4 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
Deux équipes, deux pioches de cartes... et c'est parti ! Votre objectif : avoir cumulé plus de points que l'équipe adverse lorsque les deux talons seront épuisés. À chaque tour, vous devrez mimer des scènes très insolites, après avoir tiré une carte dans deux pioches différentes.			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>MITO</b>	A partir de 7 ans	30 min	4 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
Pour se débarrasser de toutes vos cartes, il n'y a pas le choix: il faut tricher... ou attraper les tricheurs! Un jeu de cartes super drôles, autant pour les enfants que pour les grands.			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>Mr WOLF</b>	De 4 à 8 ans	15 min	1 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu de mémoire coopératif</b> où l'on doit ramener tous ensemble les 8 animaux dans leurs maisonnettes respectives avant que le loup arrive dans le pré! On place les 28 jetons animaux dans le pré, faces cachées, les 4 maisons dans les emplacements prévus et on ajoute une tuile représentant plusieurs animaux, tirée au hasard, sur le toit. On sait ainsi qui va pouvoir habiter dans chaque maison. On installe le loup au début du chemin. Chaque joueur à son tour retourne un jeton. Si l'animal dévoilé n'est prévu dans aucune maison on le dépose dans la cour de la ferme. Sinon on le glisse dans la maison correspondante. S'il s'agit du loup on fait avancer ce dernier d'une case et on retourne le jeton dans le pré. Au fil de la partie il faut mémoriser les animaux placés dans les maisons. Quand on estime avoir mis dans les maisonnettes les animaux indiqués sur le toit (ni plus ni moins) on arrête la partie et on vérifie. Si on ne s'est pas trompé, tous les joueurs gagnent la partie. Si le loup arrive dans le pré avant que les animaux soient mis à l'abri c'est lui qui remporte la partie. <i>La mécanique du jeu est simple, efficace, mais il faut rester concentré!</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>Nom d'un renard</b>	De 5 à 12 ans	20 min	2 à 4 joueurs

**Présentation**

**Jeu d'enquête coopératif, récompensé par l'as d'Or Cannes 2018 dans la catégorie jeu enfant!** 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. Le système du scanneur dans lequel on insère de manière aléatoire une carte de renard qui sera le voleur puis les plaques indices au fil de la partie est ingénieux et amusant!

Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>NON MERCI</b>	A partir de 8 ans	20 min	3 à 7 joueurs



**Présentation**

À votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire « Non merci ! » en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes.

Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>NON MERCI</b>	A partir de 8 ans	2 min	1 à 8 joueurs

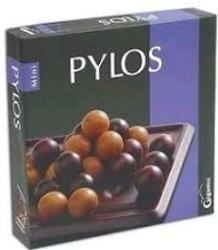


**Présentation**

**Original et dynamique, Panic Island propose une expérience de jeu coopérative en temps limité.** Avec des règles proches du memory, votre objectif est simple : explorer l'île pour sauver un maximum d'habitants avant l'explosion du volcan. Le tout en 2 minutes top chrono ! Mais méfiez-vous, l'île est truffée de pièges... Parviendrez-vous à vous échapper à temps? Adrénaline garantie !



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>PLOUF PARTY</b>	A partir de 6 ans	15 min	3 à 6 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Un petit jeu rafraîchissant alliant tactique, mémoire et bluff.</b> Chaque joueur reçoit un jeton qui lui donne sa couleur secrète. On place les pions autour de la piscine. Chaque joueur à son tour prend n'importe quel pion. Il regarde la valeur indiquée dessous (1, 2 ou 3) et fait avancer le bonhomme du nombre de cases correspondant, dans le sens de son choix. S'il termine son déplacement sur une case occupée par un pion, il le pousse dans la piscine. Puis il laisse son pion là où son déplacement s'est terminé. L'objectif est d'éliminer les pions de ses adversaires, sans ce faire repérer. En effet à la fin de son tour un joueur peut annoncer la couleur d'un adversaire. S'il tombe juste tous les pions concernés tombent à l'eau!</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>PYLOS</b>	A partir de 8 ans	15 min	2 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Couronné Jeu de l'année en Italie et aux U.S.A., Pylos impose un nouveau principe, simple mais génial, dans le domaine de la stratégie: un jeu très riche, aux multiples subtilités.</p> <p>Les deux joueurs reçoivent chacun 15 billes qu'ils doivent disposer tour à tour sur le plateau, en forme de pyramide. Deux principes simples permettent d'économiser des billes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-déplacer une bille déjà jouée, en la montant d'un ou plusieurs niveaux.</li> <li>-réaliser un carré à sa couleur, ce qui autorise à reprendre deux billes sur le plateau. Celui qui économise le plus de billes gagne la partie en posant la dernière au sommet de la pyramid</li> </ul>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>QUARTO</b>	A partir de 8 ans	10 min	2 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles.</b> Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !</p> <p>Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO !».</p>			



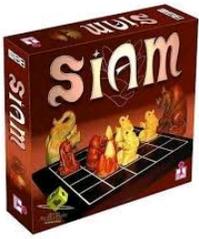
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>QUIXO</b>	A partir de 8 ans	15 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Ce jeu allie un système de déplacement très original et un principe de jeu très simple, qui lui ont valu entre autre l'Oscar du Jouet en France.</p> <p>Les 25 cubes sont prisonniers du plateau : chaque cube possède 4 faces neutres, une face marquée d'une croix, une face marquée d'un rond. Au départ, les cubes sont disposés faces supérieures neutres.</p> <p>Chacun à son tour:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- saisit en périphérie du plateau un cube neutre ou à sa marque (croix ou rond )</li> <li>- le replace avec sa marque sur la face supérieure, en poussant sur une rangée incomplète (principe du pousse - pousse)</li> <li>- le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque</li> </ul>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>QUORIDOR</b>	A partir de 8 ans	15 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.</b></p> <p>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 !</p>			



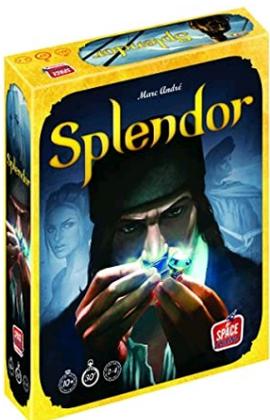
Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>QWIRKLE</b>	A partir de 6 ans	30 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Jeu tactique d'association et de logique.</b> Chaque joueur dispose de 6 tuiles. A son tour il en place un maximum à condition de les poser sur une seule ligne avec un caractère commun: la couleur ou la forme. A chaque tour on marque les points des lignes que l'on a complétées. L'astuce consiste à placer ses pièces à des endroits stratégiques, comme par exemple des intersections, pour marquer un maximum de points. La règle est simple à comprendre et l'on devient "accro" à ce jeu !</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>SIAM</b>	A partir de 8 ans	15 min	2 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Les éléphants et les rhinocéros s'affrontent dans une lutte sans merci. Les animaux se déplacent sur le plateau et poussent des montagnes selon des règles de rapport de force bien précises. Le but est d'être le premier joueur qui sort une montagne du plateau. Siam ressemble à une version à la fois épurée et subtile du célèbre Abalone.</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>SIMILO CONTES</b>	A partir de 7 ans	10 min	2 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...).</p> <p>Par exemple pour faire deviner le petit Chaperon Rouge on pourrait utiliser Alice comme carte indice de similitude (petite fille, yeux bleus etc.).</p> <p>Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon.</p> <p>Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>SPLENDOR</b>	A partir de 10 ans	30 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p><b>Devenez le plus riche des marchands en gérant astucieusement votre stock de diamants.</b> Au début du jeu, 12 cartes développement sont placées face visible au centre de la table. À chaque tour, chaque joueur peut prendre des jetons diamant dans la réserve ou acheter une carte développement. Il peut acheter une carte développement seulement s'il dispose de la combinaison de diamants qui y est indiquée. Cette carte lui rapportera des points de victoire et des diamants. Les diamants présents sur les cartes achetées font partie du stock du joueur. Ils peuvent être utilisés à chaque tour pour faire de nouveaux achats, alors que les diamants pris dans la réserve ne peuvent servir qu'une fois. Soyez malins en achetant vos cartes afin d'accumuler les diamants, et complétez votre stock tout en bloquant vos adversaires en vous servant dans la réserve. Un noble s'invitera peut-être même chez vous lorsque vous aurez suffisamment de diamants! <i>Économisez du temps et de l'argent dans ce jeu de gestion simple et ludique chez les marchands de bijoux de la renaissance.</i></p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>TIME BOMBS</b>	A partir de 11 ans	15 min	4 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<b>Timbe Bomb, un jeu d'affrontement entre 2 camps</b>			
Moriarty a posé une bombe au cœur de Big Ben qu'il veut faire exploser, tandis que Sherlock se précipite pour la désamorcer.			
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.			

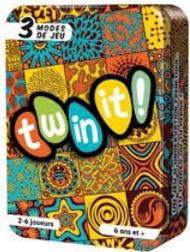


Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>TINY PARK</b>	A partir de 5 ans	10 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
Le gérant du parc construit un nouveau parc d'attractions. Mais pourquoi des ouvriers s'activent-ils juste à côté de son terrain ? Mince, ses concurrents décident d'y ériger aussi leur parc d'attractions ! En plus de planifier le bon emplacement de chaque attraction, il faut un peu de chance aux dés et savoir prendre des risques pour disposer parfaitement ses attractions sur le terrain à bâtir. Dès qu'il ne reste plus aucun espace vide sur le terrain, le parc peut alors ouvrir !			

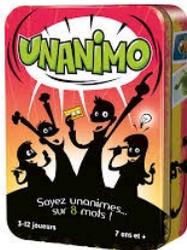


Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>TTMC</b>	A partir de 11 ans	45 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<b>TU TE METS COMBIEN?</b> Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. L'originalité réside sur le principe d'autoévaluation de ses connaissances de 1 à 10 sur une multitude de sujets. À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe. En cas de bonne réponse l'équipe avancera du nombre de cases correspondant à sa note autoévaluée. En cas de mauvaise réponse, l'équipe restera sur la même case jusqu'au prochain tour.			

Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
------------	--------	-------	--------



<b>TWIN IT</b>	A partir de 11 ans	45 min	2 à 4 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Ouvrez grand vos yeux ! A <i>Twin it</i>, les cartes s'accablent 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 ! 3 modes de jeu complémentaires : compétitif, en équipes et coopératif !</p>			



Nom du jeu	Public	Temps	Nombre
<b>UNANIMO</b>	A partir de 8 ans	30 min	3 à 8 joueurs
<b>Présentation</b>			
<p>Au départ, une carte est posée au milieu de la table. À cet instant, chaque joueur inscrit sur son bloc huit mots que lui inspire l'illustration. Laissez-vous guider par votre inspiration... Mais ATTENTION, ne soyez surtout pas originaux, car seules comptent les réponses communes avec les autres joueurs !</p> <p>Alors un seul conseil... Soyez Unanimes sur 8 Mots !</p>			