

CATALOGUE

JEUX DE SOCIÉTÉ

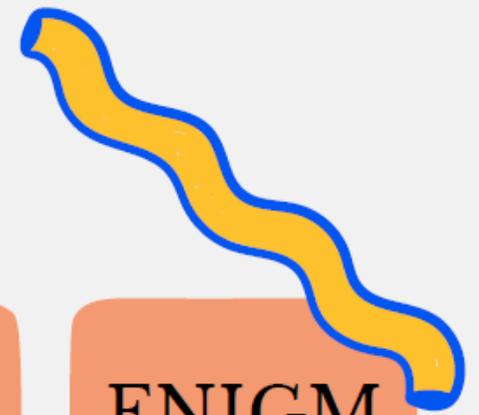
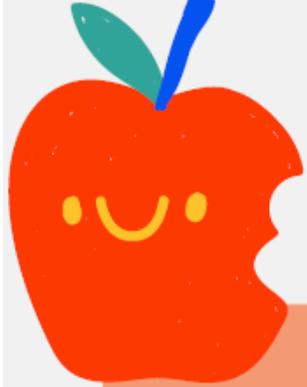
VILLE DE MEYZIEU



mMEDIATHEQUE
MUNICIPALE VILLE DE MEYZIEU

SOMMAIRE

JEUX D'AMBIANCE.....	3
JEUX COMPÉTITIFS.....	42
JEUX COOPÉRATIFS.....	106
JEUX A DEUX.....	126
JEUX D'ÉNIGMES.....	137
JEUX DE RÔLES.....	151
JEUX SOLO.....	156



AMBIA

Jeux
d'ambiance :
équipe
contre
équipe

COMP

Jeux
compétitifs :
tous contre
tous

COOP

Jeux
coopératifs :
tous contre
le jeu

DUO

Jeux à 2 :
l'un contre
l'autre

ENIGM

Jeux
d'énigmes :
enquête à
plusieurs

ROLES

Jeux de rôles :
des joueurs
ensemble et
un meneur de
jeu

SOLO

Jeux solo :
seul contre
le jeu

COTE BLANCHE

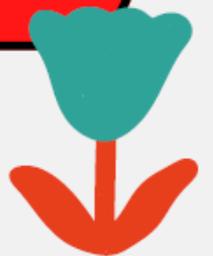
Jeunes
enfants (à
partir de 6
ans)

COTE JAUNE

Pré-
adolescents
(à partir de
10 ans)

COTE ROUGE

Ados-
adultes (à
partir de 12
ans)





JEUX D'AMBIANCE

équipe contre équipe

150 illusions d'optique et autres énigmes

Prisma Presse

AMBIA



 1 – 5 joueurs

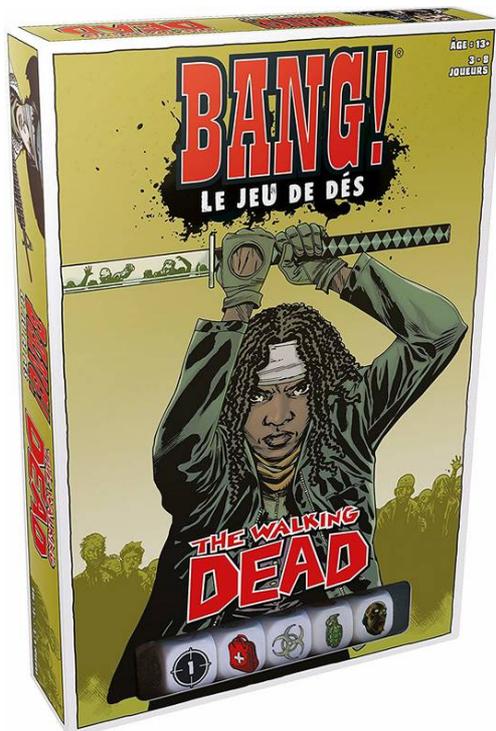
 20 min

Prêt à élucider des énigmes visuelles incroyables et à halluciner devant des phénomènes optiques délirants ? Cassez-vous la tête et passez un moment d'illusion avec ce jeu !

Bang ! le jeu de dés : The walking dead

Asmodée, 2014

AMBIA



 3 – 8 joueurs

 20 – 40 min

Dans le monde post-apocalyptique de The Walking Dead, les joueurs s'affrontent dans cette version de Bang! le jeu de dés. Les personnages doivent faire face au chaos en formant des alliances mais peuvent-ils vraiment faire confiance à leurs voisins ?

Soyez prêt car, à chaque jet de dés, la horde des Zombies se rapproche et menace d'attaquer les survivants.

Traîtrises, mensonges et Zombies sont au menu de ce jeu au rythme soutenu. Êtes-vous prêt à tout pour assurer votre survie ?

Best of Loups-garous de Thiercelieux

Philippe des Pallières, Lui même

AMBIA



 8 – 18 joueurs

 30 min

Sélectionnés avec soin par leurs auteurs, (re)découvrez les personnages les plus célèbres des "Loups-Garous de Thiercelieux", de "Nouvelle Lune" et de "Personnages" !

Le meilleur des Loups-Garous de Thiercelieux... et de leurs proies !

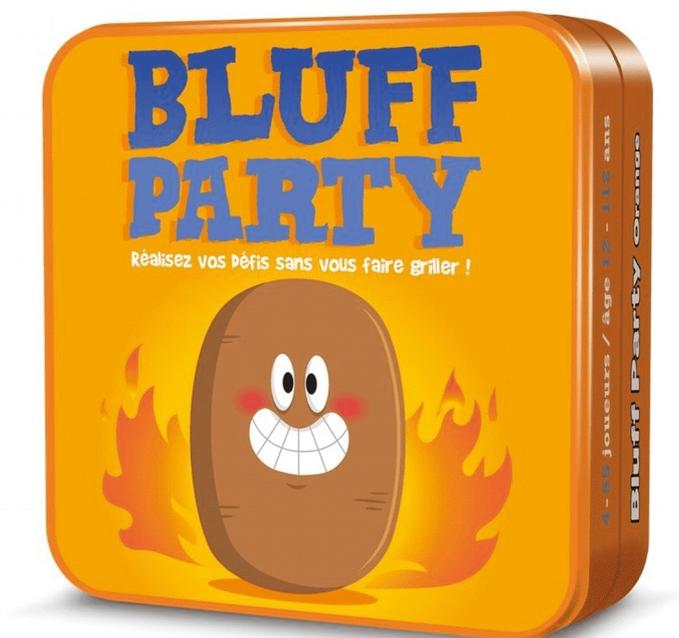
Retrouvez 28 personnages qui ont marqué les centaines de milliers de parties de Loups-Garous de Thiercelieux, parmi lesquels le Grand Méchant Loup, l'Infect Père des Loups, le Loups Blanc ou encore l'Enfant Sauvage.

Vous trouverez dans cette édition exceptionnelle le jeu de base et du matériel de grande qualité, au design très... Loups-garous !

Bluff party

Christian Lemay, Cocktail Games, 2009

AMBIA



 4 – 50 joueurs

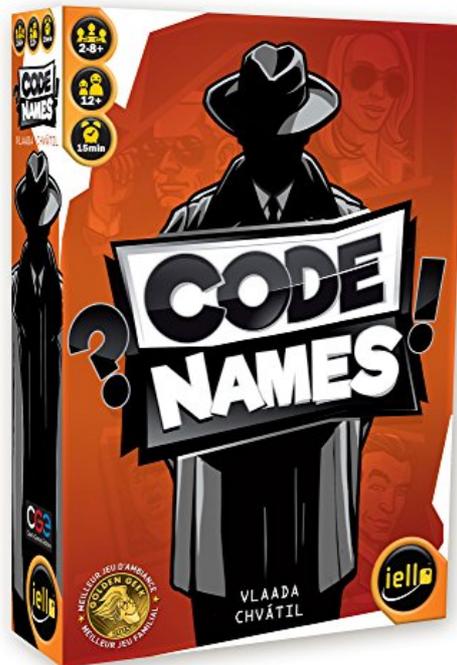
 2 h

Vous rêvez d'un réel plus pour l'ambiance de vos soirées en famille ou entre amis? Bluff Party va les entrer dans l'histoire. Tous vos invités reçoivent trois défis loufoques qu'ils devront réaliser devant d'autres personnes sans que ces derniers en devinent la nature. Facile?

Codenames

Vlaada Chvátil, Iello, 2016

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

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

Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous leurs Informateurs. Pour cela, les Maîtres-Espions donnent un et un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. Leurs Agents essayent, dès lors, de deviner les Noms de Code de leur couleur et d'éviter ceux de l'autre équipe. Et par dessus tout, tout le monde veut éviter l'Assassin !

La première équipe qui identifie tous ses Informateurs gagne la partie.

Codenames Disney

Vlaada Chvatil, Iello, 2020

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

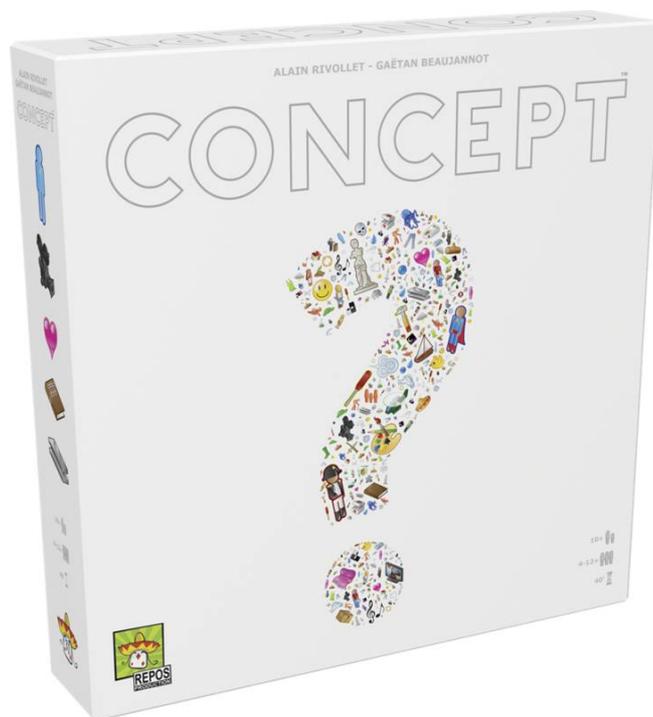
Dans Codenames Disney, deux équipes se défient afin d'identifier leurs cartes Trésor dissimulées. Seul l'Enchanteur de chaque équipe en connaît l'emplacement. À lui de donner des indices sous forme de codes, afin d'aider ses coéquipiers à trouver leurs cartes Trésor. Mais prenez garde à ne pas vous tromper : vous pourriez fort bien avantager vos adversaires ! Et seule l'équipe qui identifiera ses Trésors en premier remportera la victoire.

Dans Codenames Disney, identifier les indices et s'amuser, c'est déjà avoir gagné. Ajoutez-y une foule de trésors Disney et cela devient fantastique !

Concept

Alain Rivollet, Repos production, 2013

AMBIA



 4 – 12 joueurs

 40 min

Par équipes, faites deviner des mots aux autres joueurs en plaçant des pions sur différentes icônes du plateau. Grâce aux nombreuses icônes et aux possibilités offertes par leurs interactions, il existe plusieurs façons de faire deviner chaque mot... mais ce ne sont pas les concepts les plus simples qui sont les plus faciles à faire deviner.

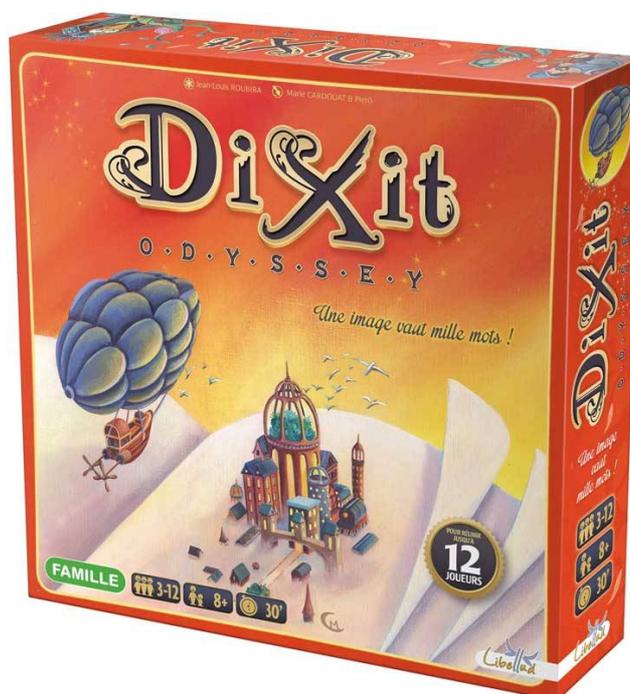
A chaque fois, le joueur qui trouve le mot et l'équipe qui l'a fait deviner remportent des points de victoire. Pour gagner, il faut cumuler le plus de points en fin de partie. Mais qu'importe le vainqueur : tout le monde s'amusera à interpréter les concepts et à commenter la façon de faire deviner des autres joueurs !

Un jeu de communication et d'ambiance : des icônes simples, compréhensibles par tous. Le nombre de cubes posés sur les icônes pour faire deviner un mot est illimité, de même que le nombre de réponses proposées.

Dixit : Odyssey

Jean-Louis Roubira, Libellud, 2011

AMBIA



 3 – 6 joueurs

 30 min

Dixit Odyssey est la 2^e extension du célèbre Dixit, le jeu multi-primé à travers le monde, et peut se jouer indépendamment de Dixit ou Dixit 2. Avec ce nouvel opus, laissez voguer votre imagination et partez à la conquête de nouveaux mondes oniriques et enchanteurs !

Ce nouveau Dixit amène avec lui son lot de nouveautés. Il propose 84 nouvelles cartes emmenant le joueur à la découverte de mondes étranges peuplés par de mystérieux habitants. Pour marquer et illustrer ce nouvel univers, Pierre Lechevalier (dit Piérô) a réalisé les dessins des cartes tandis que Marie Cardouat (illustratrice de Dixit et Dixit 2) s'est occupée de la colorisation de ces dernières.

Dixit Odyssey introduit, pour les joueurs qui le souhaitent, de nouvelles façons de jouer à Dixit à plus de 6 joueurs, en plus des règles « classiques ».

Dobble

Denis Blanchot, Asmodée, 2009

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

Avec Dobble, vous ne jouerez pas à un seul jeu, mais à une série de mini-jeux. Le jeu propose 5 variantes : la tour infernale, le cadeau empoisonné, le puits, la patate chaude et le attrapez-les tous. Selon la variante jouée, vous devrez soit réunir le plus de cartes ou au contraire vous débarrasser de vos cartes en trouvant le premier le symbole en commun. Mais quel que soit le mini-jeu, pour triompher vous devrez combiner au mieux vos réflexes et votre sens du détail.

Dobble : gourmandise

Denis Blanchot, Asmodée, 2020

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

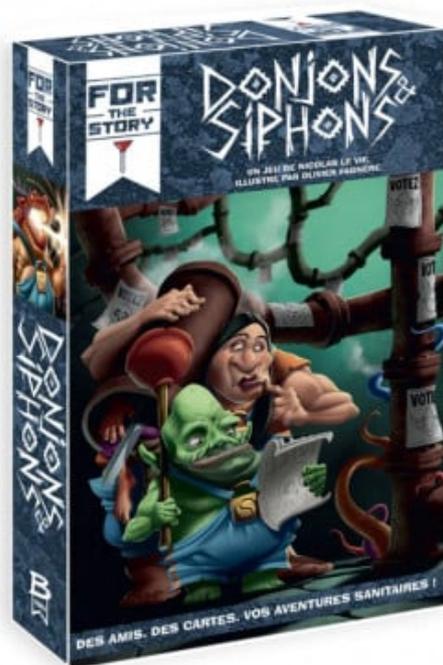
Avec Dobble, vous ne jouerez pas à un seul jeu, mais à une série de mini-jeux. Le jeu propose 5 variantes : la tour infernale, le cadeau empoisonné, le puits, la patate chaude et le attrapez-les tous. Selon la variante jouée, vous devrez soit réunir le plus de cartes ou au contraire vous débarrasser de vos cartes en trouvant le premier le symbole en commun. Mais quel que soit le mini-jeu, pour triompher vous devrez combiner au mieux vos réflexes et votre sens du détail.

Dobble, le must des jeux d'observation pour toute la famille, est de retour dans une édition pour les gourmets et les gourmands. Des symboles à vous donner faim font leur apparition : soyez le premier à repérer celui en commun entre deux cartes pour remporter la partie !

Donjons & Siphons

Nicolas Le Vif, Bragelonne Games, 2021

AMBIA



 2 – 5 joueurs

 30 min – 2 h

La simplicité d'un party game, les sensations du jeu de rôle ! Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité.

L'entretien des W.C. et des canalisations d'un donjon est un travail difficile, rempli d'épreuves, et il est temps que le Seigneur du Donjon vous prenne en considération. Qui parmi vous montrera qu'il a toutes les qualités (et une bonne dose de folie) pour vous représenter ?

Choisissez chacun l'un des 10 personnages proposés (gobelin, squelette, vampire...) et laissez-vous guider par les questions des 46 cartes Évènement. À chaque carte, choisissez quel autre joueur sera votre partenaire et répondra aux questions avec vous.

En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit délirant, mêlant humour et aventure, jusqu'à la carte finale « L'heure du vote a sonné ! ». Qui élirez-vous pour défendre votre cause auprès du Seigneur du Donjon ?

Fiesta de los muertos

Antonin Boccara, Oldchap Games, 2020

AMBIA



 4 – 8 joueurs

 15 min

Les morts sont de retour dans Fiesta de los Muertos ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ?

Fiesta de los Muertos est un jeu dans l'univers joyeux et coloré de la fête des morts. Chaque joueur reçoit un personnage mort (qu'il garde secret) et écrit, sur son ardoise Crâne, un mot qui lui fait penser à ce personnage. Ensuite, les joueurs font passer à leur voisin de gauche leur ardoise Crâne. Ce dernier va lire le mot, l'effacer et écrire sur l'ardoise Crâne un autre mot qui lui fait penser au mot qu'il a reçu. Puis il va passer le crâne à son voisin de gauche qui va faire de même... Et ainsi de suite, pendant 4 tours : l'information va donc se déformer ! A la fin de la partie, tous les personnages seront révélés et disposés à côté des crânes, qui eux contiendront les derniers mots écrits. Les joueurs vont devoir retrouver (sans communiquer) quel personnage correspond à chaque crâne.

Imagine

Cocktail Games, 2015

AMBIA



 3 – 8 joueurs

 30 min

Une seule limite : votre créativité !

60 cartes transparentes sont au service de votre imagination pour faire deviner aux autres joueurs l'une des énigmes (films, lieux, objets, personnages...). Superposez, assemblez et même animez les cartes ! Laissez-vous surprendre par vous-même et par les possibilités infinies du jeu !

Jungle Speed

Tom Vuarchex, Asmodée, 1997

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 10 min

Jungle Speed, le jeu d'ambiance mythique !

Jungle Speed est un jeu combinant rapidité et observation. Posez une carte et jetez-vous sur le totem dès que deux cartes sont identiques avant vos adversaires. Mais attention ! Gare à vous si les pictogrammes ne correspondent pas exactement, les cartes sont trompeuses. Ouvrez l'œil ou récupérez les cartes des autres joueurs !

Le jeu est basé sur les réflexes, mais intègre également une dimension de bluff. Feintez vos adversaires pour leur faire prendre une pénalité peut être une excellente stratégie de jeu. Saisir le totem de Jungle Speed vous permet de vous débarrasser de vos cartes. Le premier qui n'en a plus remporte la partie. Un principe sauvagement efficace pour des parties très animées !

La boîte à quiz Cinéma - Sofilm

Félicien Brap, Marabout, 2019

AMBIA



 2 – 12 joueurs

 20 – 40 min

Piochez une carte, répondez à la question et remportez le plus de récompenses pour une compétition acharnée !

Linq : le jeu sur des espions qui jouent sur les mots

Erik Nielsen, Asmodée, 2004

AMBIA



 4 – 8 joueurs

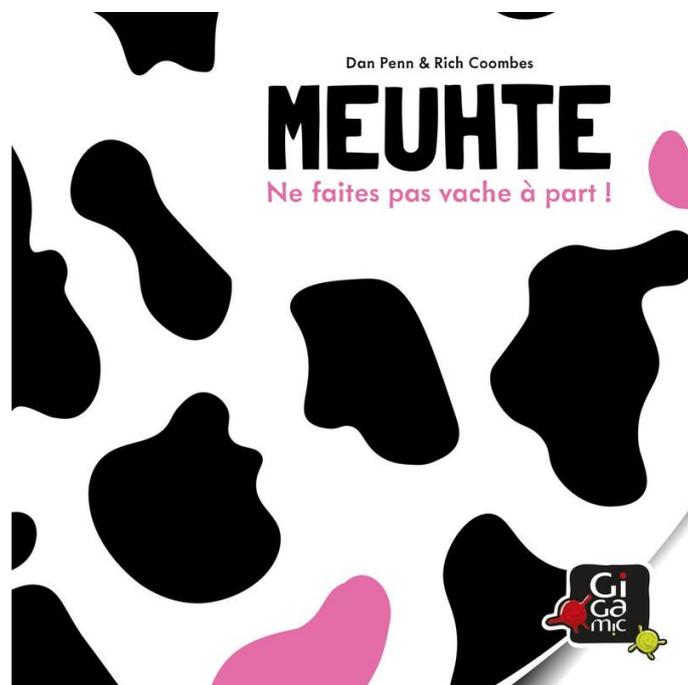
 45 min

Parmi les joueurs se trouvent deux espions qui ont rendez-vous sans se connaître. Tous les autres joueurs sont des contre-espions chargés de les identifier. Les deux espions disposent du même mot de passe que les contre-espions ignorent.

Meuhte : Ne faites pas vache à part !

Dan Penn, Gigamic, 2020

AMBIA



 4 – 20 joueurs

 30 min

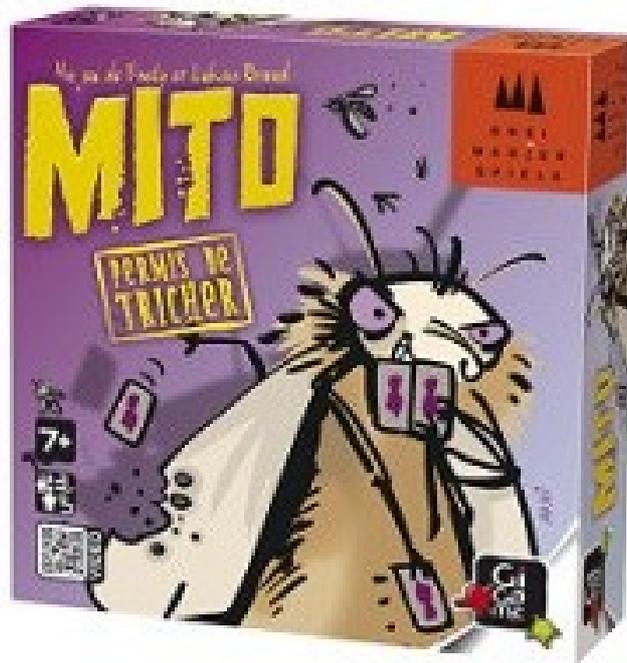
« Quel super pouvoir aimerais-tu avoir ? », « Nomme un pays commençant par la lettre A. », « Quelle est la meilleure saveur de chips ? ». Tous les joueurs y compris vous répondent secrètement à la question. Si votre réponse fait partie de la majorité, vous remportez un point vache. Attention ! Si votre réponse est différente de celle des autres, vous êtes déclaré intrus, et vous recevez la vache rose. Il faudra alors vous en débarrasser pour espérer remporter la partie.

Un jeu d'ambiance avec un objectif très simple : répondre comme tout le monde. Ferez-vous partie de la meuhte ?

Mito : permis de tricher

Lukas Brand, Gigamic, 2011

AMBIA



 3 – 5 joueurs

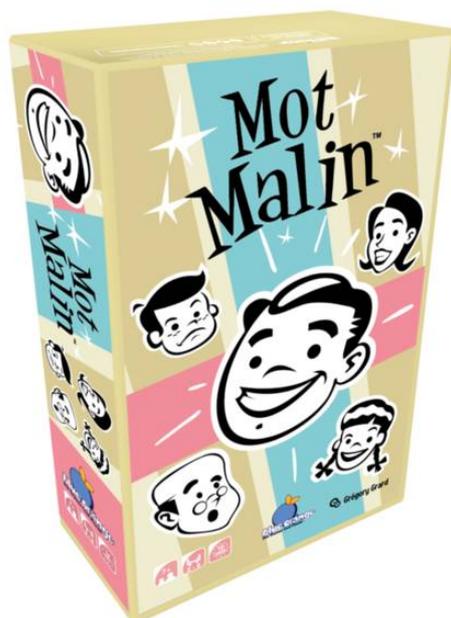
 30 min

Il est interdit de tricher... sauf dans ce jeu ! Il s'agit ici de se débarrasser le premier de toutes ses cartes en les posant et en trichant astucieusement.

Mot Malin

Grégory Grard, Blue orange, 2020

AMBIA



 2 – 6 joueurs

 5 - 10 min

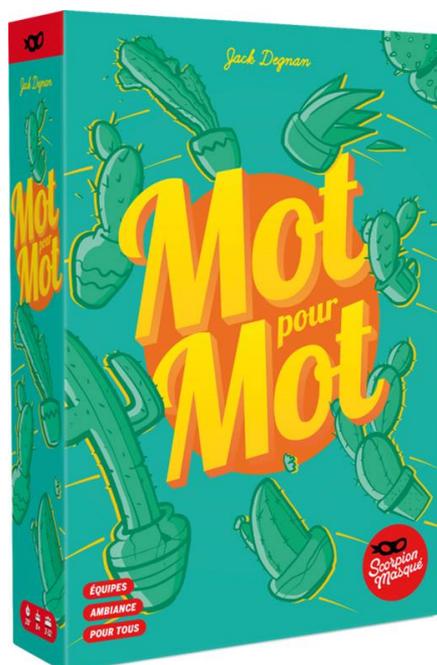
Comment arriverez-vous à faire deviner vos coordonnées à votre équipe avec un seul indice ?

Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que les autres joueurs trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que vos partenaires de jeu trouvent le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Quel sera votre maximum ?

Mot pour mot

Jack Degnan, Scorpion masqué, 2021

AMBIA



 2 – 12 joueurs

 20 min

Trouvez, épelez, gagnez !

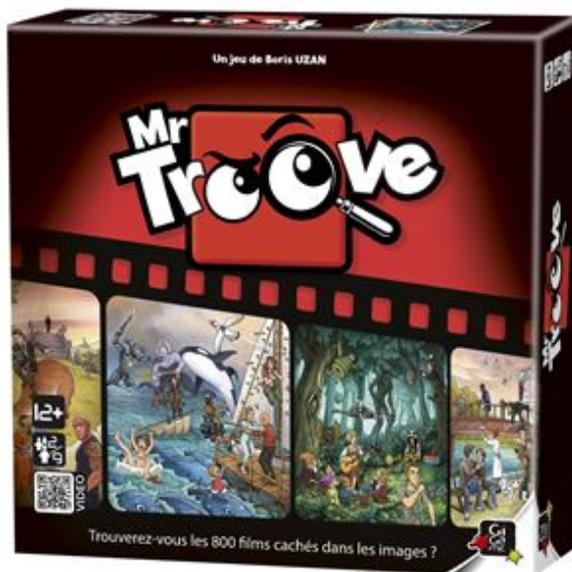
Mot pour mot réussit l'exploit de marier habilement le jeu d'ambiance et de lettres !

Deux équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacez chacune de ses lettres vers vous. La première équipe à capturer 6 lettres en les extirpant du plateau l'emporte !

Mr Troove : Trouverez-vous les 800 films cachés dans les images ?

Boris Uzan, Gigamic, 2017

AMBIA



 2 – 9 joueurs

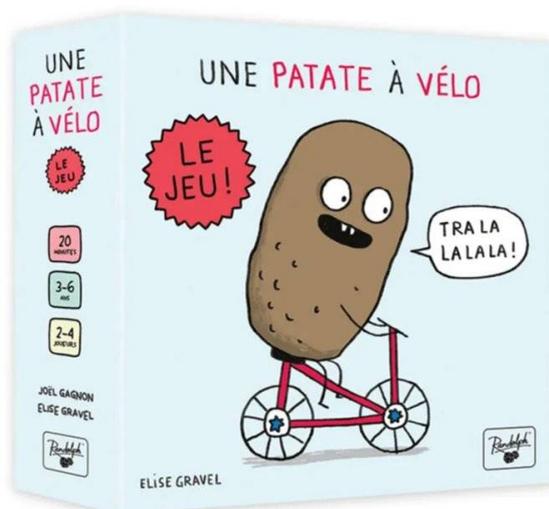
 20 min

Dans chacune des 80 fiches illustrées sont cachés 10 films. Avec votre équipe, plongez dans les décors, scrutez le moindre détail et tentez de répondre aux 5 questions qui vous sont posées pour gagner le plus de points possible. 800 films à retrouver au travers de plus de 1000 questions balayant tous les styles cinématographiques : SOS Fantômes, Interstellar, Le Silence des agneaux, Shrek, Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain...

Une patate à vélo

Elise Gravel, Randolph, 2020

AMBIA



 2 – 4 joueurs

 20 min

Est-ce que ça se peut une patate à vélo ? Une licorne qui pète ? Une patate à vélo – Le jeu, est un jeu dans lequel vous devez décider si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d’avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste.

Principe du jeu

- Retournez une carte Patate et une carte Vélo.
- Lisez l’association ainsi formée. [Est-ce que ça se peut une licorne...] [...qui pète ?]
- Décidez si ça se peut ou pas en prenant secrètement l’une de vos deux tuiles de vote.
- Révélez tous en même temps vos tuiles de vote. Si tout le monde a choisi la même tuile, la patate avance d’une case ! Sinon, elle reste sur place.

Le Quiz du foot

Valentin Verthé, Larousse, 2014

AMBIA



 2 – 5 joueurs

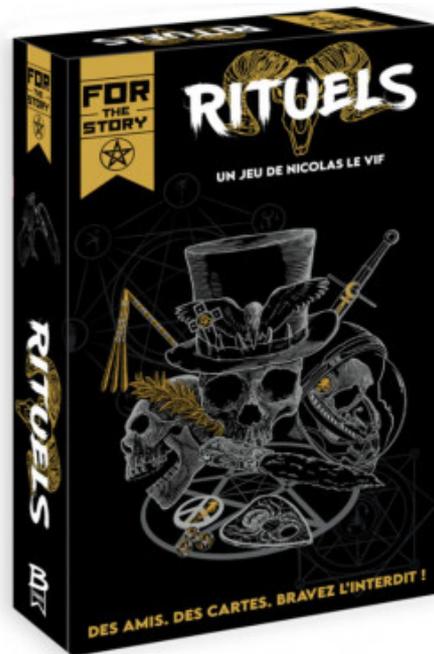
 20 min

100 questions classées en 7 rubriques : les règles du jeu, les joueurs légendaires, incroyables équipes, les records, entraîneurs et arbitres, foot insolite, une fabuleuse histoire. Les 100 réponses sont toutes illustrées et accompagnées d'un complément d'informations.

Rituels

Nicolas Le Vif, Bragelonne Games, 2021

AMBIA



 2 – 5 joueurs

 30 min – 2 h

La simplicité d'un party game, les sensations du jeu de rôle !

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. Entrez dans un monde de cultes secrets et de rituels mystiques : choisissez l'un des 8 contextes proposés (Moyen-Âge, cyberpunk, communauté hippie des années 70...) et l'un des 8 rituels à accomplir, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant mysticisme, doutes et complots, jusqu'à ce que sonne l'heure du rituel final. Alors que celui-ci débutera, vous devrez prendre votre ultime décision vis-à-vis du culte : loyauté ou trahison ?

Saboteur : Les mineurs contre-attaquent !

Frédéric Moyersoen, Gigamic, 2004

AMBIA



 3 – 10 joueurs

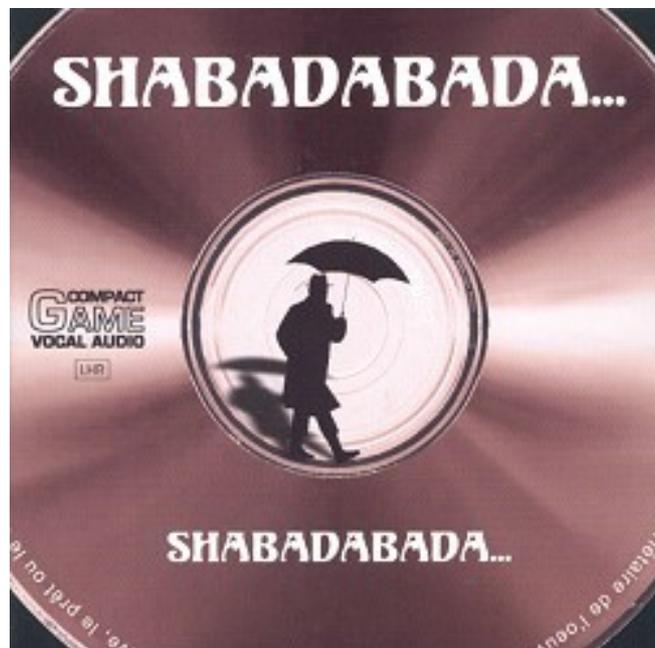
 30 min

Saboteur est un jeu de bluff où chaque joueur possède un rôle secret. Les joueurs progressent dans le jeu en étant soit un chercheur d'or soit un saboteur. Le but de chaque groupe est contradictoire. Il faudra alors jouer stratégiquement pour remplir son objectif sans se faire repérer.

Shabadabada

Sylvie Barc, La haute roche, 2002

AMBIA



 **4 – 16 joueurs**

 **45 min**

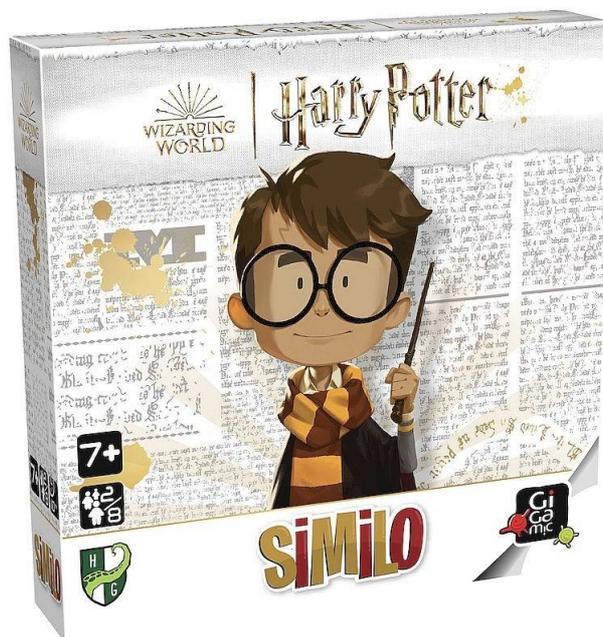
Il suffit de trouver des extraits de chansons, de comptines ou de poèmes avec un mot imposé et de les chanter à peu près juste.

Vous pouvez jouer en famille, avec des copains, sur la plage, en voiture, autour du feu de camp ou en tout autre endroit qu'il vous plaira.

Similo Harry Potter

Gigamic, 2019

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 5 - 10 min

Cet opus du jeu de déduction Similo prend place dans le WIZARDING WORLD. Les fans de la saga tentent de deviner un personnage secret parmi les 12 révélés, tous issus de l'univers Harry Potter. Ils sont aidés par le narrateur, qui joue des cartes Personnages de sa main en guise d'indices tout en précisant si elles sont similaires ou différentes du personnage secret.

Similo Harry Potter comprend plus de 30 personnages emblématiques du monde des sorciers tels que Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley, Albus Dumbledore, Minerva McGonagall, Severus Rogue et bien d'autres encore.

Vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez par erreur tout le monde a perdu ! Dans ce jeu la coopération est de mise, serez-vous sur la même longueur d'onde que le narrateur qui donne les indices sans dire un mot ?

Similo Monstres

Gigamic, 2019

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 5 - 10 min

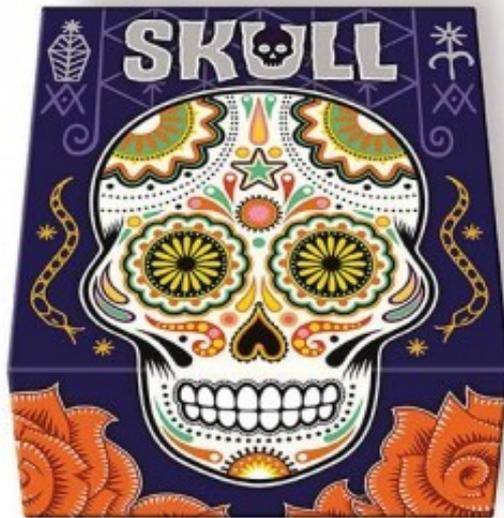
Vous avez 5 tours pour démasquer le monstre secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Similo Monstres est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver le monstre secret du narrateur à l'aide d'autres monstres. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer (détails physique, émotion, idées, caractère) Autant de questions auxquelles vous devrez trouver réponse.

Skull

Hervé Marly, Lui même, 2011

AMBIA



 3 – 6 joueurs

 15 - 45 min

Défiiez vos amis avec le jeu de bluff Skull ! Fleur ou tête de mort ? Semez le doute chez vos adversaires dans ce jeu décalé aussi simple qu'efficace.

Sound Box

Hjalmar Hach, Iello, 2021

AMBIA



 4 – 12 joueurs

 20 - 40 min

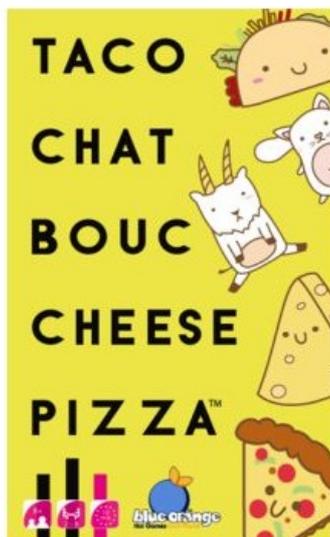
Avez-vous déjà entendu le bruit que fait un monstre géant en attaquant deux tennismen en plein match pendant une tempête nocturne ? Non, pas encore ? Eh bien, préparez-vous : c'est peut-être ce qui vous attend dans Sound Box !

Sound Box est un jeu coopératif qui se joue en plusieurs manches. L'objectif des joueurs est d'atteindre la fin de la piste du plateau. À chaque manche, un joueur endosse le rôle de l'Auditeur et s'efforce d'écouter les Bruiteurs, les yeux cachés. Chaque Bruiteur se voit attribuer une carte Bruit. Lorsque la manche commence, tous les Bruiteurs font le bruit indiqué sur leur carte en même temps ! Lorsqu'ils ont terminé, l'Auditeur doit retrouver la carte qui correspond à chaque bruit. Plus il identifie de bruits, plus l'équipe progresse. Si les joueurs atteignent la couronne, ils ont gagné !

Taco Chat Bouc Cheese Pizza

Dave Campbell, Blue orange

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 5 - 10 min

Souvenez-vous bien de ces 5 mots. Le principe est simple : dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout !

Dans ce jeu de défusse, soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre faute d'inattention pourra vous coûter la victoire. Aucune feinte, ni approximation ne sera accepté dans ce jeu d'ambiance frénétique.

Timeline classique

Frédéric Henry, Zygomatic, 2012

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

Placez vos cartes correctement sur la ligne de temps !

Les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes représentant différents événements. Au verso de chaque carte est indiquée une date. Une carte tirée au hasard parmi les cartes restantes est placée au centre de la table face date visible. Elle constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera peu à peu complétée par les joueurs. Le premier joueur choisit l'une de ses cartes. S'il pense que l'événement de sa carte a eu lieu avant celui de la carte initiale, il pose sa carte à gauche de cette dernière. S'il estime que son événement s'est déroulé après, il place sa carte à droite de la carte initiale. La carte du joueur est alors retournée, face date visible. S'il a raison, elle reste en place. Sinon, il défausse sa carte et doit en piocher une autre pour la remplacer.

Plus il y a de cartes placées, plus il est difficile d'en poser de nouvelles sans se tromper !

Timeline histoire de France

Frédéric Henry, Zygomatic, 2017

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

Les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes représentant différents événements. Au verso de chaque carte est indiquée une date. Une carte tirée au hasard parmi les cartes restantes est placée au centre de la table face date visible. Elle constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera peu à peu complétée par les joueurs. Le premier joueur choisit l'une de ses cartes. S'il pense que l'événement de sa carte a eu lieu avant celui de la carte initiale, il pose sa carte à gauche de cette dernière. S'il estime que son événement s'est déroulé après, il place sa carte à droite de la carte initiale. La carte du joueur est alors retournée, face date visible. S'il a raison, elle reste en place. Sinon, il défusse sa carte et doit en piocher une autre pour la remplacer.

Plus il y a de cartes placées, plus il est difficile d'en poser de nouvelles sans se tromper !

Jouez avec l'Histoire de France ! Visitez les grands moments de l'Histoire de France à travers un jeu simple et familial. Classez les cartes les unes par rapport aux autres, dans le bon ordre chronologique. Êtes-vous bien certain que Vercingétorix a rendu les armes à César après la prise de la Bastille ?

Timeline inventions

Frédéric Henry, Zygomatic, 2010

AMBIA



 2 – 8 joueurs

 15 min

Dans le jeu de cartes Timeline Inventions, placez vos cartes dans l'ordre chronologique ! Il va falloir faire appel à votre à votre mémoire pour savoir quand date cette invention.

Au début de la partie, les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes représentant des inventions célèbres. Au verso de chaque carte est indiquée une date. Pour commencer, une carte est tirée au hasard parmi les cartes non distribuées aux joueurs. Elle est placée au centre de la table face date visible et constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera complétée par les joueurs. Le premier joueur choisit ensuite l'une de ses cartes. S'il pense que la date de l'invention de sa carte date d'avant celle de la carte initiale, il pose sa carte à gauche de cette dernière. S'il estime que son invention a été créée après, il place sa carte à droite de la carte initiale. La carte du joueur est alors retournée, face date visible. S'il a raison, elle reste en place. Sinon, sa carte est défaussée et il doit en piocher une autre pour la remplacer. Le premier joueur à se débarrasser de ses cartes gagne la partie !

Mais attention, plus il y a de cartes placées, plus il est difficile d'en poser de nouvelles sans se tromper !

Time's up ! : party

Peter Sarrett, Repos production, 1999

AMBIA



 4 – 18 joueurs

 1h30

Pour s'amuser, il n'y a parfois pas besoin d'en faire des tonnes ! Un jeu avec des mécanismes simples, 836 personnalités à deviner, un sablier, un peu de bonne humeur, et c'est parti !

Time's Up est un jeu à déguster en famille ou entre amis dans lequel vous devrez deviner et faire deviner l'identité de 836 personnalités variées (réelles ou fictives). Il faudra être malin et rapide et ne pas avoir peur de vous marrer ! Rassurez-vous, pas besoin de connaître le dictionnaire par cœur, toutes les méthodes seront bonnes : analogie, jeux de mots, mimes, ce sera à vous de trouver la plus efficace !

TTMC ? : Tu te mets combien ?

Pixie Games, 2020

AMBIA



 2 – 16 joueurs

 40 min

TTMC se situe entre le jeu d'ambiance et le quiz de culture générale.

Auto-évalue tes connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux ou classiques, intéressants ou farfelus !

Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Pour cela, chaque équipe s'auto-évalue de 1 à 10 sur une multitude de sujets. À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe : plus la note choisie est élevée, plus la question est pointue. En cas de bonne réponse, l'équipe avancera du nombre de cases correspondant à sa note auto-évaluée. Par exemple si tu réponds juste à une question 6, tu avanceras de 6 cases.

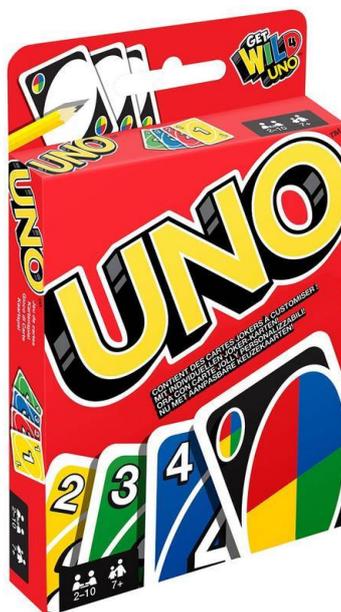
C'est drôle, accessible à tous et il y a de quoi faire : 540 cartes et 4 019 questions, avec la présence de cartes originales pour pimenter la partie.

Alors, tu te mets combien en Aladdin ? ...En animaux imaginaires ? ...En cure-dents ?

Uno Deluxe

Mattel, 1971

AMBIA



 2 – 4 joueurs

 20 min

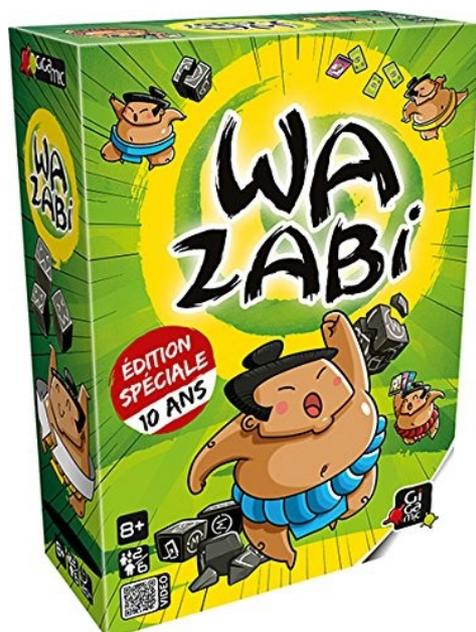
Facile à apprendre, vous serez vite gagné par la frénésie d'UNO, le plus célèbre des jeux de cartes familiaux !

Pour gagner débarrassez-vous de toutes vos cartes, utilisez les cartes action pour piéger vos adversaires. Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte en main n'oubliez pas de dire UNO !

Wazabi

Guilhem Debricon, Gigamic, 2007

AMBIA



 2 – 6 joueurs

 20 min

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! 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 main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !

Ce jeu tout simple de chance et de réflexion se joue rapidement et n'importe où.



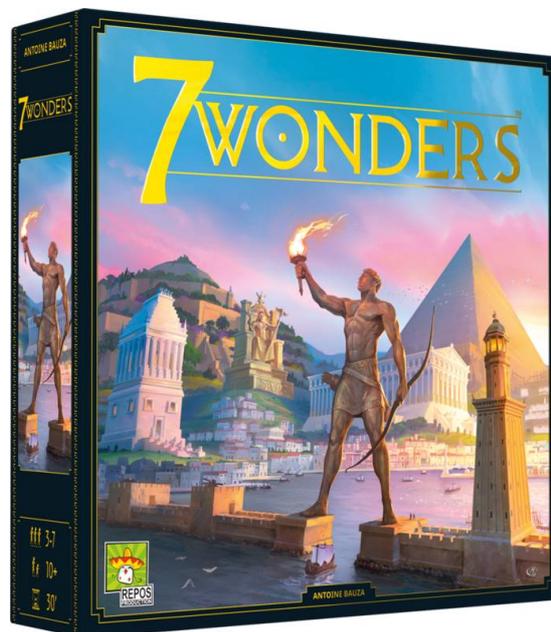
JEUX COMPÉTITIFS

tous contre tous

7 Wonders

Antoine Bauza, Repos production, 2010

COMP



 2 – 7 joueurs

 30 min

Avec près de 2 millions d'exemplaires vendus dans le monde et plus de 30 prix internationaux, 7 Wonders est un classique incontournable du jeu de société moderne. En seulement 30 minutes, vous bâtirez une cité antique de sa première pierre jusqu'à son apogée.

Vous voilà dirigeant de l'une des sept plus grandes cités de l'antiquité. Développez votre cité en multipliant les découvertes scientifiques, les conquêtes militaires, les accords commerciaux et les édifices prestigieux pour mener votre civilisation vers la gloire ! Pendant ce temps, gardez à l'œil les progrès de vos voisins qui partagent cette même ambition.

Votre merveille arrivera-t-elle à transcender les millénaires à venir ?

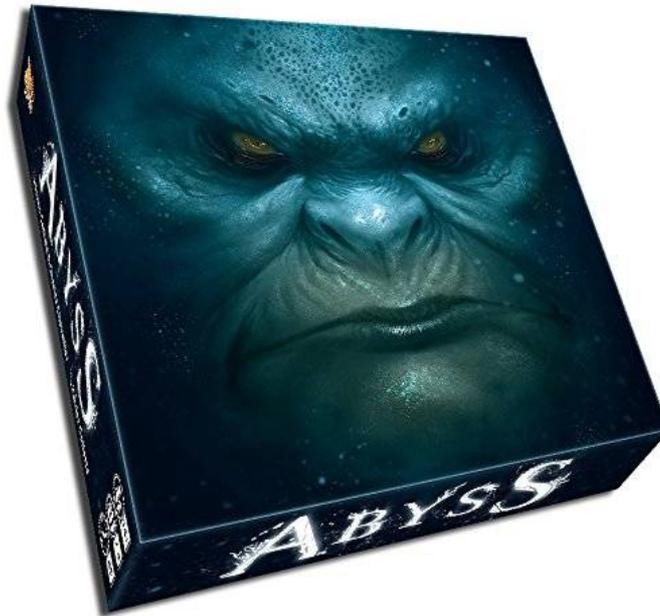
Développez votre cité en construisant des bâtiments. Chaque Bâtiment vous permet de renforcer l'un des 4 axes de développement de votre Cité.

La civilisation naît de l'évolution. Une partie de 7 Wonders se déroule en trois manches, appelées « Âges », durant lesquelles vous aurez accès à des cartes aux effets de plus en plus puissants. Chaque choix vous permet d'orienter votre stratégie générale.

Abyss

Bruno Cathala, Bombyx, 2014

COMP



 2 – 4 joueurs

 30 - 60 min

Abyss est un jeu de développement, de combinaisons et de collecte dans lequel le joueur essaiera de prendre le contrôle des différents lieux stratégiques du royaume. Cela se fait sur trois niveaux : collecter les Alliés de votre choix qui vous permettront de recruter les Seigneurs, qui eux-mêmes vous donneront accès à différents Lieux de la cité.

Apocalypse au zoo de Carlson City

Guillaume Griffon, Opla, 2018

COMP



 2 – 4 joueurs

 15 min

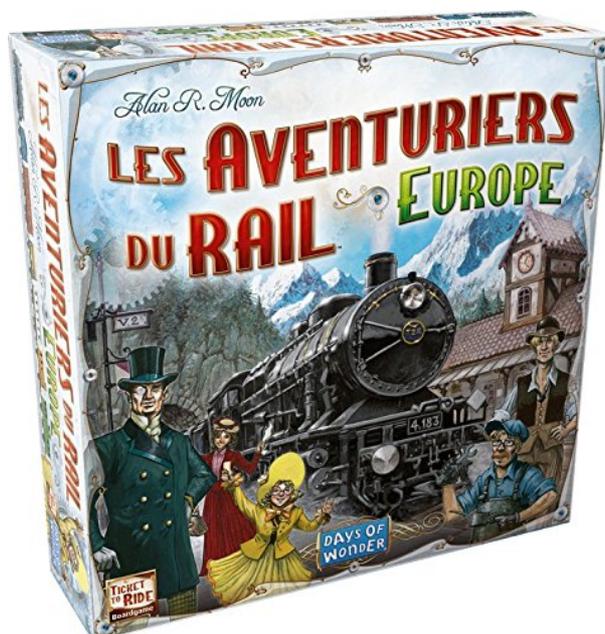
Soyez vif, rapide et malin !!! Placez finement vos personnages sans trop les isoler. Gardez en main des forces vives pour l'assaut final, et soyez sur vos gardes car la contamination intervient par surprise !

Entrez dans l'univers de la bande dessinée de Guillaume Griffon... Au cours de la partie l'ambiance se tend et vos choix seront capitaux pour vous sortir de là. Vos personnages mutent en zombies, et les animaux de fortes valeurs disparaissent sous les attaques de vos adversaires.

Aventuriers du Rail : Europe

Alan R. Moon, Days of Wonder, 2004

COMP



 2 – 5 joueurs

 30 – 60 min

Des remparts d'Édimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, ce deuxième volume de la série à succès, Les Aventuriers du Rail, vous transporte dans l'Europe des années 1900.

Ce deuxième opus dont l'action se déroule en Europe se distingue de son aîné américain par bien des aspects. Avec les tunnels et les ferries, Les Aventuriers du Rail Europe intègre de nouvelles routes, ce qui apporte au jeu une nouvelle part de chance. Cette version européenne, incorpore également de nouvelles pièces de jeu, les gares, ainsi que de nouvelles cartes à jouer grand format qui viennent compléter le traitement de première classe. La carte d'Europe intègre plus de petites routes, ce qui rend les choix de stratégie moins évidents et augmente les possibilités de jeu.

Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire européen en reliant un maximum de villes entre elles.

Commencez la partie en piochant vos objectifs et partez à l'assaut des chemins de fer. Les objectifs représentent les liaisons entre deux villes que vous devrez impérativement établir. Ils sont très importants pour le déroulement de la partie, car s'ils ne sont pas remplis à la fin de la partie, vous obtiendrez un malus par objectif non respecté.

Aventuriers du Rail : Mon premier voyage

Alan R. Moon, Days of Wonder, 2016

COMP



 2 – 5 joueurs

 30 - 60 min

Les enfants ont aussi leur aventurier du rail !

Facile à apprendre, rapide à jouer, Les Aventuriers du Rail : Mon premier voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur les Aventuriers du Rail.

Collectez des cartes Wagon, investissez dans les chemins de fer des États-Unis, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Amérique du Nord !

Bloody Harry : Le jeu dont il ne faut pas prononcer le nom !

Fabien Methia, Yoka by Tsume, 2021

COMP



 2 – 4 joueurs

 20 - 40 min

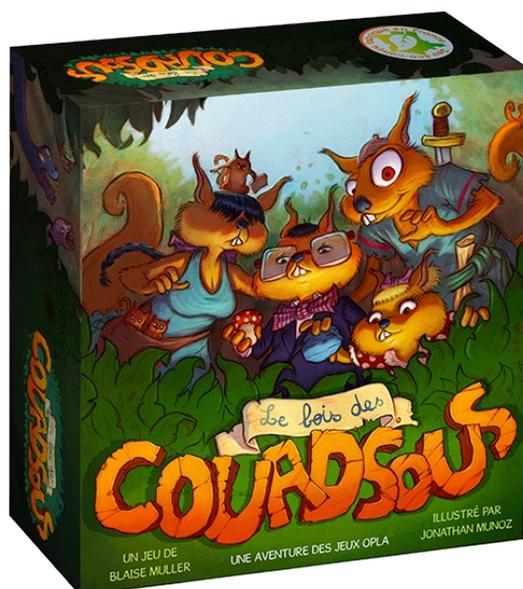
Un jeu de carte familial reprenant l'ambiance des bandes dessinées !

Incarnez une maison parmi les 4 disponibles. Chaque maison possède un pouvoir différent ! Collectionnez les cartes écoles, pour bénéficier d'effets supplémentaires et obtenir des points de victoire. Jouez des cartes sortilèges pour prendre l'avantage face à vos adversaires ! Obtenez des points et des actions supplémentaires avec les courriers et les cartes bonus !

Bois des Couadsous

Blaise Muller, Opla

COMP



 2 – 4 joueurs

 5 - 10 min

On est des Couadsous et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça !

Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !

Carcassonne : édition 20e anniversaire

Klaus-Jürgen Wrede, Hans im Glück, 2000

COMP



 2 – 5 joueurs

 30 - 45 min

Retrouvez le classique du jeu de société dans une édition 20^e anniversaire exceptionnelle, en édition limitée !

Elle comprend plusieurs extensions, dont La Rivière avec 5 tuiles inédites, L'Abbé et une extension exclusive de 20 tuiles. Toutes les tuiles dissimulent des clins d'œil aux 20 années de parties et d'aventures autour de Carcassonne !

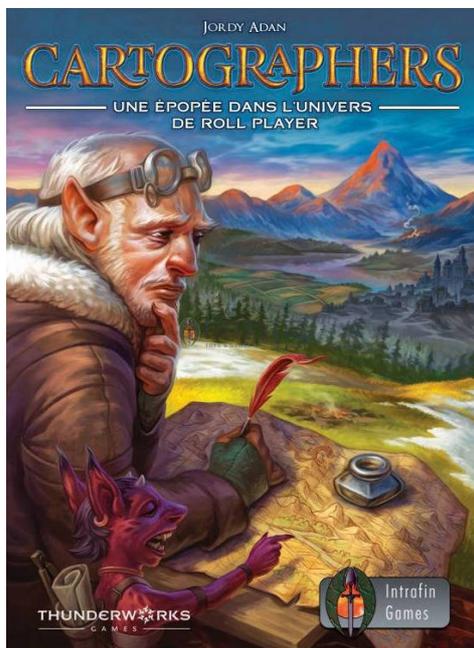
Elle est contenue dans un écrin bleu nuit aux incrustations dorées renfermant le célèbre jeu de tuiles ; tuiles qui ont été redessinées avec plus de détails et magnifiées grâce à un vernis sélectif. De plus, des stickers ont été imprimés pour « habiller » vos meeple !

Tout ce contenu est compatible avec l'ensemble de la gamme !

Cartographers : une épopée dans l'univers de Roll Player

Jordy Adan, Thunderworks, 2019

COMP



 1 – 100 joueurs

 30 - 45 min

Roll and write dans l'univers de Roll Player.

La Reine Gimnax a ordonné la reconquête des terres septentrionales. En tant que cartographe royal, vous êtes dépêché pour cartographier ces territoires et les revendiquer au nom du Royaume de Nalos.

Mais vous n'êtes malheureusement pas seul dans ces terres sauvages. Retranchés dans leurs avant-postes, les Draguls ne voient pas votre arrivée d'un très bon œil. Taillez-vous la part du lion dans ces territoires tant convoités par la reine afin qu'elle vous proclame comme étant le plus grand cartographe du royaume.

Celestia

Aaron Weissblum, Blam !, 2015

COMP



 2 – 6 joueurs

 30 min

À bord d'un aéronef, découvrez les cités de Celestia et récupérez leurs merveilleux trésors.

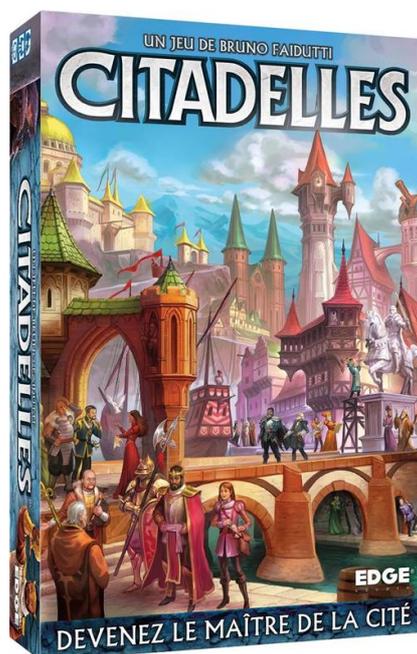
À chaque tour, un nouveau capitaine doit affronter les péripéties du voyage : lui ferez-vous confiance pour atteindre la prochaine cité ?

Un astucieux jeu de prise de risque dans un monde onirique.

Citadelles 4^e édition : devenez le maître de la cité

Bruno Faidutti, Edge Entertainment, 2016

COMP



 2 – 8 joueurs

 30 - 60 min

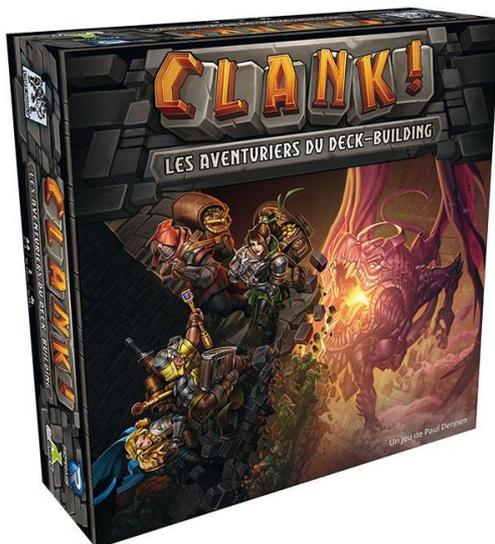
Citadelles est un jeu de bluff, d'intrigues et de stratégie. Les joueurs amassent de l'or qu'ils dépensent ensuite pour bâtir les quartiers qui composent leur cité médiévale. Le jeu a été publié en plus de 25 langues, à tel point qu'il est devenu un classique du jeu de société moderne.

Cette Quatrième Édition contient les personnages et les quartiers du jeu originel et de son extension, La Cité Sombre, ainsi que 9 nouveaux personnages et 12 quartiers inédits, offrant plus de variété que jamais !

Clank ! : Les aventuriers du deck-building

Paul Dennen, Origames, 2017

COMP



 2 – 4 joueurs

 30 - 60 min

Clank !, le jeu de plateau est un deck builder avec une partie exploration de donjon.

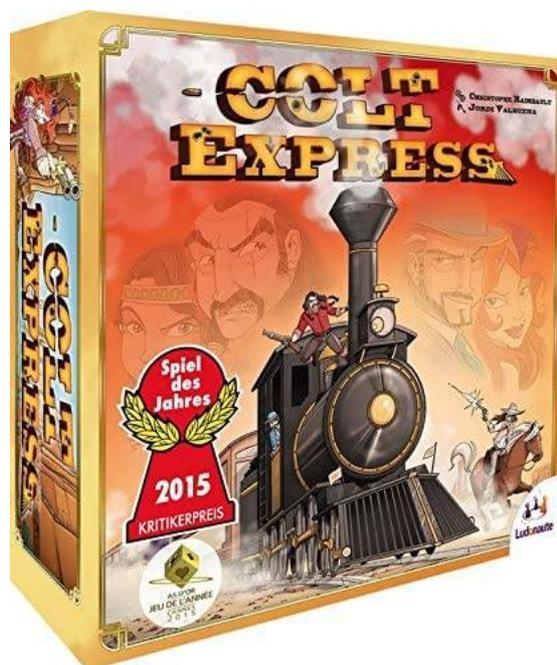
Chaque joueur incarne un héros qui évolue dans les sombres couloirs d'un donjon. Le jeu intègre un aspect stop ou encore : vous essayez d'obtenir les meilleures trésors possibles, bien que l'objectif soit avant tout de vous sortir de là en vie mais attention au bruit. Un faux pas... et CLANK, la fureur du dragon sera sur vous..

Attention, vous pouvez être éliminé du jeu si vous perdez tous vos points de vie.

Colt Express

Christophe Raimbault, Ludonaute, 2015

COMP



 2 – 6 joueurs

 30 - 40 min

Les joueurs incarnent des bandits qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Pas de pitié, pas d'alliance possible. Les balles fusent, les hors-la-loi se font blesser, et le Marshall patrouille pour contre-carrer leurs plans. Qui obtiendra le titre d'As de la gâchette à la fin du jeu ? Qui aura le plus gros butin ?

L'esprit des grands westerns dans un jeu de programmation original et subtil.

Six personnages dotés de différents pouvoirs : des possibilités de jeu multipliées et des parties sans cesse renouvelées. Des cartes Événement révélées au début de chaque manche introduisant nouvelles règles ou changements de situation.

Colt super express

Christophe Raimbault, Ludonaute, 2020

COMP



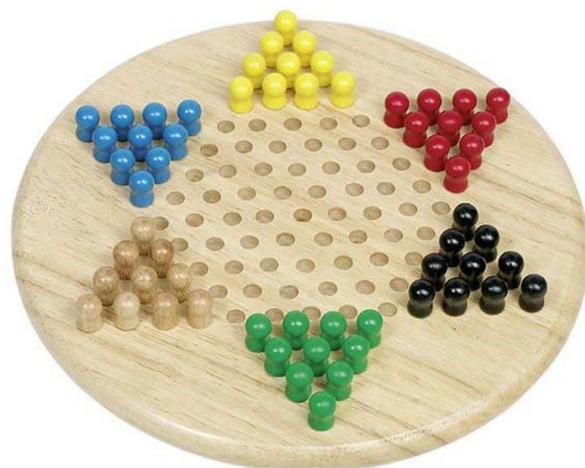
 3 – 7 joueurs

 15 min

Colt Super Express est un jeu familial dans lequel les joueurs incarnent des bandits à bord d'une locomotive lancée à vive allure. Le gagnant sera le dernier à rester dans le train.

Dames chinoises

COMP



 2 – 6 joueurs

 30 min

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

Dicycle race

Pascal Hugonie, Banana Smile, 2019

COMP



 2 – 6 joueurs

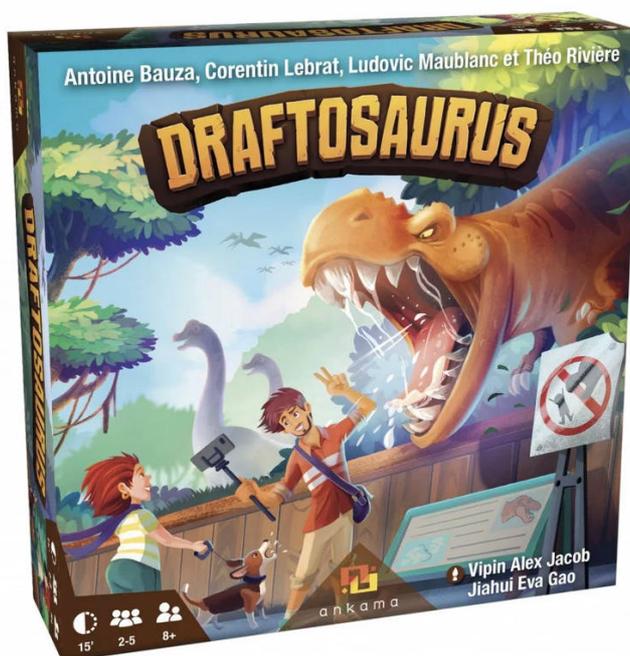
 20 min

Quand on partait de bon matin. Quand on partait sur les chemins. A Dicyclette. Dans une course simple, rapide et addictive.

Draftosaurus

Antoine Bauza, Ankama, 2019

COMP



 2 – 5 joueurs

 15 min

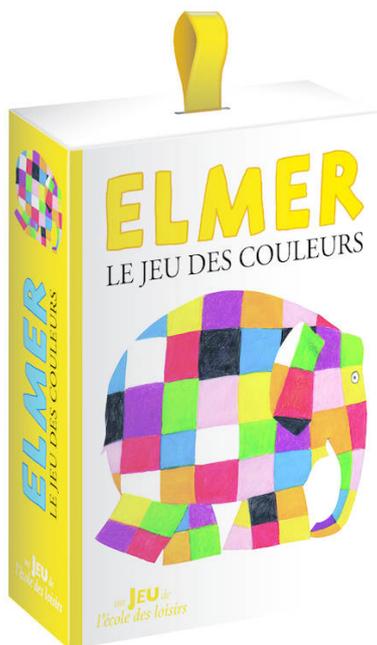
Propulsé en pleine ère jurassique, ce jeu de draft familial va vous imposer des choix tels que « Tricératops ou Diplodocus » ?

Choisissez un Dino-meeple dans votre main, placez-le stratégiquement sur une zone de votre plateau afin qu'il vous rapporte le plus de points à la fin de la partie, et passez les dinosaures de votre main à votre voisin !

Elmer le jeu des couleurs

L'école des loisirs, 2018

COMP



 **2 – 4 joueurs**

 **15 min**

Qui sera le plus rapide à retrouver toutes les couleurs d'Elmer ? Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés et complètent leur éléphant multicolore. Grâce au pinceau et à la baguette magique, le tour est joué ! Un jeu d'observation et de hasard haut en couleur.

Escargot Sprint : Une jeu pour faire la course en famille !

Valérie Clément, Gründ, 2021

COMP



 **2 – 4 joueurs**

 **20 min**

À vos marques, prêts, partez les escargots !

Quel escargot va atteindre en premier l'herbe fraîche du jardin ? Comme chacun sait, les escargots sortent quand il pleut ! À vous de jouer !

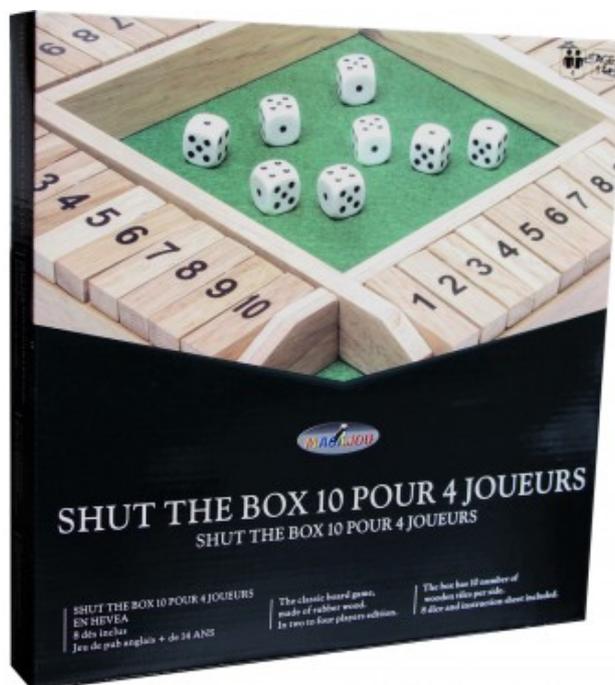
Pour cela, aidez votre escargot à traverser la terrasse en piochant les cartes " gouttes d'eau " qui lui permettent d'avancer, et évitez les cartes " soleil " qui le font reculer, car le soleil qui tape un peu trop fort n'est pas l'ami de l'escargot ! Heureusement, vous avez quelques alliés pour y parvenir :

- la carte " grenouille " qui vous indiquera toujours le temps qu'il fait ;
- la carte " parapluie " qui immobilise un autre joueur ;
- ou encore une carte " escargot " qui fait reculer l'adversaire...
- Sans oublier la carte " salade " qui anéantit la carte " soleil " !

Ferme la boîte

Philos

COMP



 2 joueurs

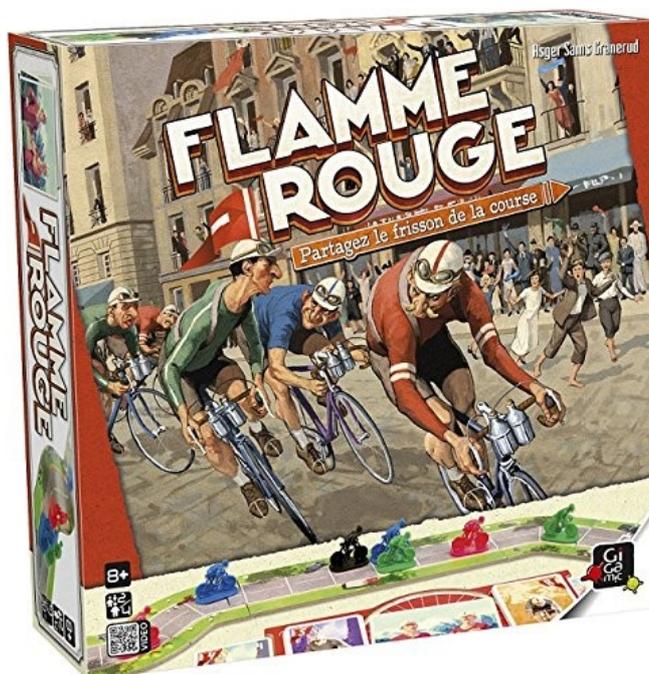
 15 min

Shut the box est un jeu simple mais néanmoins malin. Lancez les dés et "fermez" un maximum de chiffres de la boîte, en additionnant vos dés ou en les utilisant séparément.

Flamme Rouge

Asgar Harding Granerud, Gigamic, 2016

COMP



 2 – 4 joueurs

 30 - 45 min

Flamme Rouge est un jeu de course cycliste tactique et rapide dans lequel chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs, un rouleur et un sprinter. Le but étant de passer la ligne d'arrivée avec l'un de ses deux coureurs. Le déplacement s'effectue à l'aide de cartes. Tout le monde peut participer, peu deviennent champions !

Gagne ton papa

André Perriolat, Gigamic, 1992

COMP



 2 joueurs

 15 min

Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu pédagogique et amusant axé sur la logique et la géométrie dans l'espace.

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille ! Un jeu de logique et de construction incontournable !

Gang of four

Days of Wonder, 2005

COMP



 4 joueurs

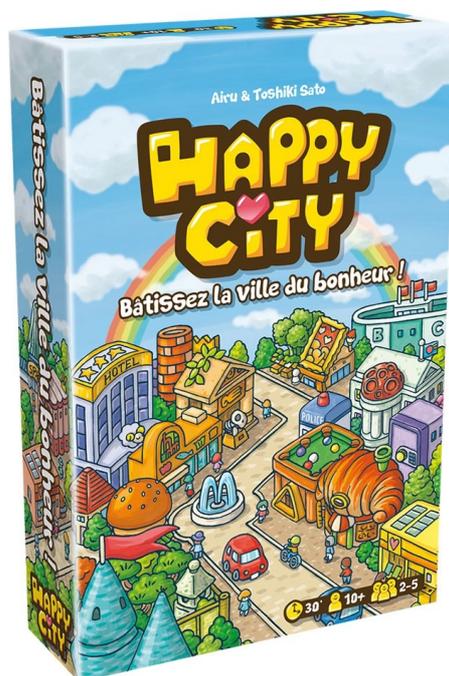
 40 min

Le jeu de cartes Gang of Four a été conçu pendant le bouleversement causé par la Révolution culturelle. L'inventeur du jeu, Lee Yih, voulait communiquer le mystère, l'intrigue et les luttes de pouvoir intenses qui ont secoué non seulement l'histoire récente de la politique chinoise, mais aussi son passé.

Happy City

Airu Sato, Cocktail Games

COMP



 2 – 5 joueurs

 20 - 30 min

Bâtissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre.

2 modes de jeu :

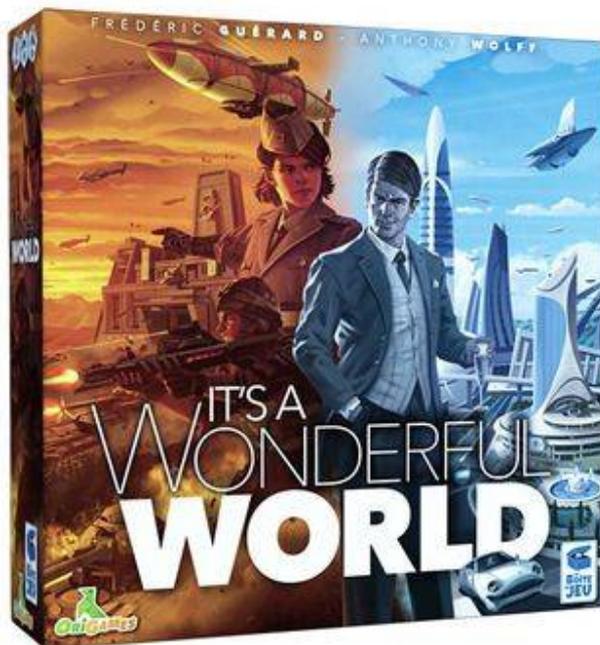
- pour les familles (18 bâtiments spéciaux uniques)
- pour les experts avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies !

40 bâtiments spéciaux uniques entraînant chacun des façons de jouer différentes !

It's a wonderful world

Frédéric Guérard, Origames, 2019

COMP



 1 – 5 joueurs

 45 min

Dans ce jeu de draft de cartes et de moteur de ressources, vous êtes à la tête d'un Empire en développement. Allez-vous privilégier la voie de la Finance, de la Guerre, de la Science, ou peut-être une toute autre voie ? Développez votre Empire pour qu'il devienne le meilleur des mondes !

It's a Wonderful World est un jeu de draft de cartes et de moteur de ressources. Développez votre Empire en combinant de multiples stratégies!

Une partie se déroule en 4 manches. À chaque manche, draftez 7 cartes, puis choisissez pour chacune entre la mettre en construction ou la recycler pour gagner une ressource. Planifier à la fois pour le court terme et le long terme ; allez-vous investir des ressources pour construire des cartes qui produiront ensuite à toutes les manches, ou allez-vous directement recycler ces cartes pour gagner certes moins de ressources, mais plus tôt dans la partie ? À la fin de chaque manche, les cartes construites dans votre Empire vont produire des ressources, mais selon un ordre prédéfini. Maîtriser cet ordre est crucial pour planifier l'ordre de construction de vos cartes, et ainsi optimiser votre développement !

Jeu de 7 familles des animaux

Amy Blay, Auzou, 2016

COMP



 2 - 4 joueurs

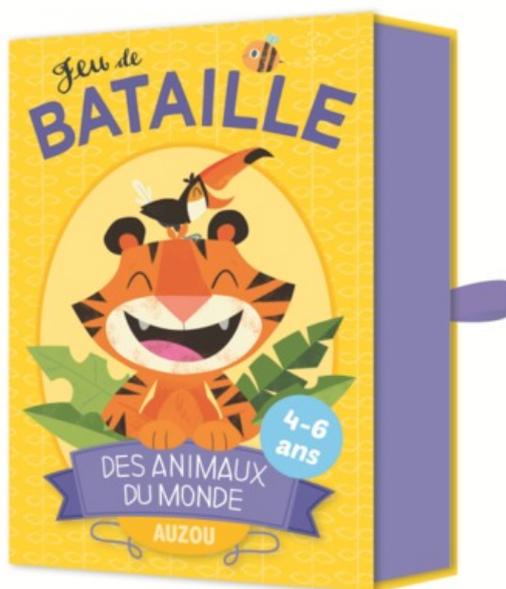
 15 min

Un jeu de mémoire et d'astuce !

Jeu de bataille des animaux du monde

Johnny Yanok, Auzou, 2016

COMP



 2 - 4 joueurs

 15 min

Un jeu d'observation et de rapidité.

Jeu de la princesse coquette

L'École des loisirs, 2018

COMP



 2 - 6 joueurs

 5 - 20 min

C'est tellement plus rigolo de se déguiser en princesse, plutôt que de revêtir ses vieux vêtements d'hiver...

Les habits sont posés au milieu de la table : soyez le premier à taper sur la bonne carte pour l'emporter. Vous devrez faire preuve de mémoire, de rapidité et avoir un œil affûté pour devenir la princesse coquette !

Jeu de Mistigri : chiens et chats

Miriam Bos, Auzou, 2016

COMP



 3 - 4 joueurs

 15 min

Un jeu de mémoire et d'observation.

King of Tokyo

Richard Garfield, Iello, 2016

COMP



 2 - 6 joueurs

 30 min

Choisissez votre monstre et lancez les dés...

Distribuez des baffes ! Gagnez des points de victoire ! Soignez votre monstre, obtenez de nouveaux pouvoirs...

Et devenez King of Tokyo !

Kingdomino

Bruno Cathala, Blue orange, 2016

COMP



 2 - 4 joueurs

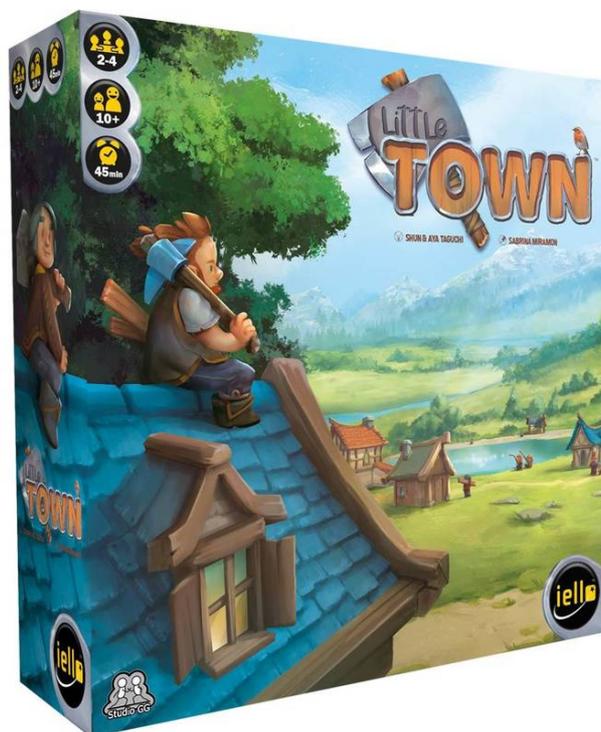
 15 min

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blés, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Little Town

Shun Taguchi, Iello, 2020

COMP



 2 - 4 joueurs

 30 - 60 min

Il existe, bien au-delà des montagnes les plus reculées, une région riche et verdoyante encore inexplorée. Ce lieu regorgeant de richesses est l'endroit idéal pour bâtir la ville de vos rêves. Il vous faudra récolter des ressources pour ensuite ériger un premier bâtiment, puis un autre, et encore un autre... Faites naître ainsi une cité resplendissante !

Little Town est un jeu de stratégie et de placement d'ouvriers accessible et malin, destiné à être joué en famille et entre amis. Simple à prendre en main, sa profondeur permet à chacun de développer rapidement son propre style de jeu.

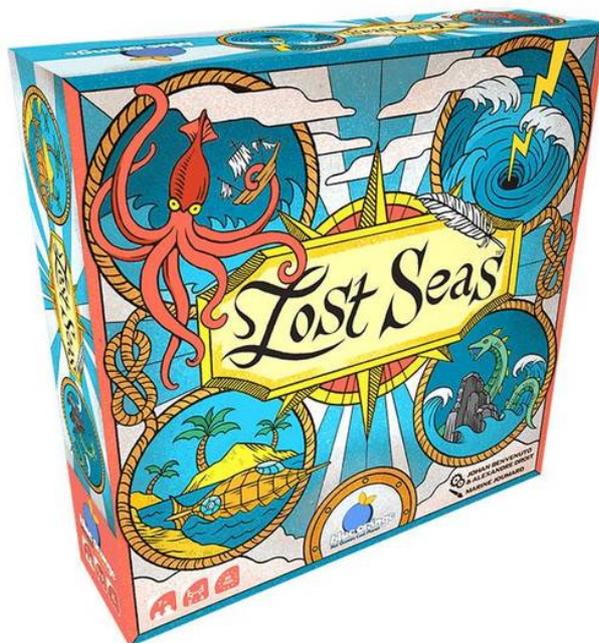
Le jeu prend place dans une vallée riche en ressources. Chacun leur tour, les joueurs placent leurs ouvriers aux emplacements les plus stratégiques pour collecter les ressources adjacentes, construire de nouveaux bâtiments ou activer les capacités des bâtiments déjà bâtis.

Chaque décision prise impacte immédiatement la suite de la partie pour l'ensemble des joueurs. Et si la tentation de construire est toujours forte, chacun doit veiller à conserver des ressources pour nourrir ses ouvriers. Après quatre manches, le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire (constructions, argent amassé, objectifs réalisés) sera promu grand bâtisseur. Cumulez les parties ! Le plateau de jeu recto verso et la sélection des bâtiments disponibles pour chaque partie permettent une grande rejouabilité.

Lost Seas

Johan Benvenuto, Blue orange, 2022

COMP



 2 - 4 joueurs

 20 min

Naviguez vers la victoire !

De nombreux récits relatent les terribles mystères des Mers Perdues : krakens gigantesques, maelstroms infernaux, serpents de mer géants, îles désertes et hostiles... Les épaves éventrées sont les seules reliques témoignant des tentatives d'expéditions passées.

Armé de nouveaux instruments de navigation, tentez de préparer l'expédition la plus audacieuse et de la mener à bien. La cartographie de vos exploits nourrira les futures légendes à votre gloire.

Love Letter

Seiji Kanai, Z-man Games

COMP



 2 - 4 joueurs

 20 min

Dans ce jeu de cartes rapide, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec les autres galants pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message.

Durant la partie, vous conservez secrètement une carte en main. Il s'agit de la personne qui tient votre billet doux pour la Princesse. Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre message !

Lueur

Cédrick Chaboussit, Bombyx, 2021

COMP



 2 - 4 joueurs

 45 min

Lueur est un jeu de draft et de dés familial dans lequel vous incarnez des aventuriers en quête d'éclats de lumière pour restaurer le monde en y ajoutant de la couleur !

En une nuit, l'obscurité s'est épaissie ... On ne distingue plus le vert des arbres, ni la silhouette des volcans. Il n'y a pas un bruit. Dissiper les ténèbres pour restituer les couleurs nécessite de nombreux éclats de lumière.

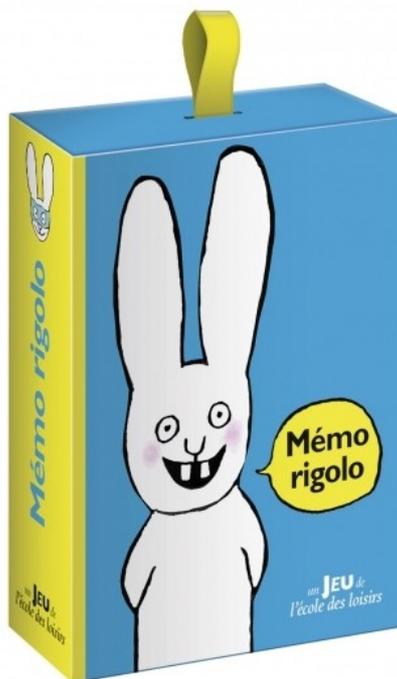
Les aventuriers sont nés et entraînés pour cela : maîtriser le pouvoir des éléments, choisir leurs compagnons, trouver le chemin vers les lieux éclairés. Mais seul l'un d'entre eux entrera dans la légende ! Aventuriers, constituez votre compagnie en recrutant à chaque tour de nouveaux compagnons et en combinant leurs pouvoirs !

Lancez les dés pour activer les avantages qu'ils vous apportent... ou leurs inconvénients ! Rassemblez le plus d'éclats de lumière pour dissiper les ténèbres et restaurer les couleurs. Parcourez le monde à la recherche des éclats en lançant puis en combinant les dés. Trouvez des alliés afin de transformer le monde.

Mémo rigolo

Stéphanie Blake, L'École des loisirs, 2015

COMP



 2 - 4 joueurs

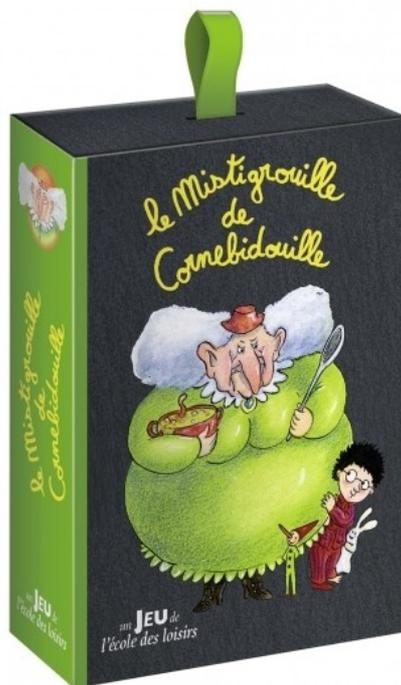
 15 min

Retrouvez Simon, le célèbre lapin qui dit "caca boudin !", dans un jeu de mémoire évolutif ! Les joueurs doivent constituer des paires de cartes identiques. Celui qui en obtient le plus grand nombre remporte la partie. Si vous êtes "Trop fort !", des pièges vous attendent...Saurez-vous les déjouer ? Ouvrez l'œil !

Mistigrouille de Cornebidouille

Magali Bonniol, L'École des loisirs, 2015

COMP



 2 - 5 joueurs

 15 min

Un jeu d'association et mistigri d'après l'univers de la série de Magali Bonniol et Pierre Bertrand. Mélangez 100 grammes de crottes de sanglier, deux cafards bien moelleux, une larme de bave de crapaud et vous obtiendrez une belle soupe préparée par Cornebidouille : la Mistigrouille ! Faites tourner la roue, débarrassez-vous de vos cartes en deux coups de cuillère à pot... et ne soyez surtout pas le dernier à finir la partie avec la Mistigrouille en main !

Mon domino des couleurs

Edouard Manceau, Tourbillon, 2011

COMP

Édouard Manceau 

Mon domino des couleurs



Tourbillon

 2 - 4 joueurs

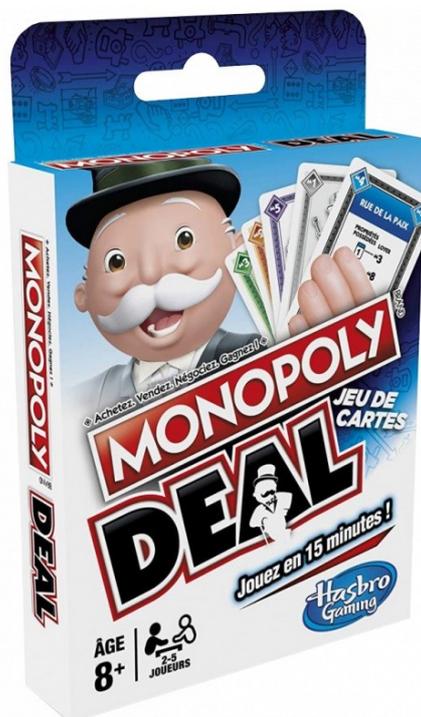
 15 min

L'album propose d'apprendre les couleurs en jouant aux dominos. Il invite l'enfant à regarder autour de lui.

Monopoly Deal

Hasbro, 2008

COMP



 2 - 5 joueurs

 15 min

Monopoly Deal est un jeu de cartes rapide et très simple qui reprend le concept du célèbre jeu de société Monopoly.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à posséder 3 groupes de propriétés de couleurs différentes.

One Piece - Pour une poignée de Berrys

Abyse, 2013

COMP



 2 - 6 joueurs

 30 min

Dans ce jeu, les personnages s'affrontent pour amasser le plus de Berrys possible !

Utilisez vos cartes ACTION, déjouez les attaques, faites main basse sur les trésors amassés. Attention, les pouvoirs des personnages vont rendre la partie pleine de rebondissements.

Désormais vous êtes embarqués dans le monde de One Piece !

Oriflamme

Adrien Hesling, Studio H, 2019

COMP



 3 - 5 joueurs

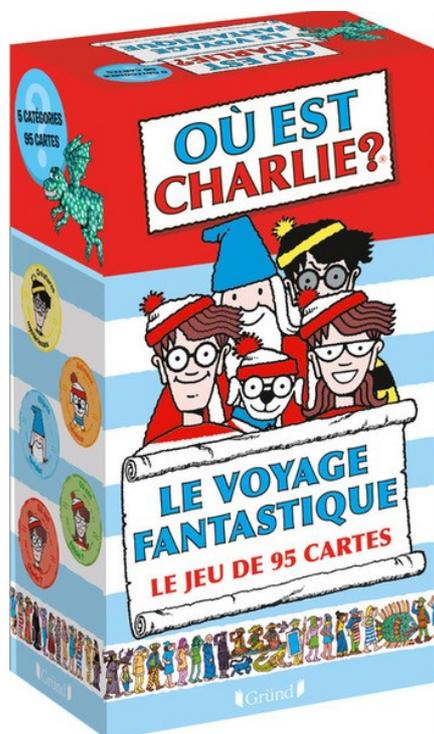
 20 min

Le roi est mort sans laisser de descendants. Dans tout le royaume, les familles les plus influentes tentent de s'emparer du pouvoir par la conspiration, la ruse et le sang !

Vous incarnez le chef d'une de ces familles. Jouez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique, protégez vos intérêts ou mettez en place une cascade d'actions, révélez vos machinations au bon moment et accumulez assez d'influence pour accéder au trône !

Où est Charlie ? : Le Voyage fantastique

COMP



 2 - 6 joueurs

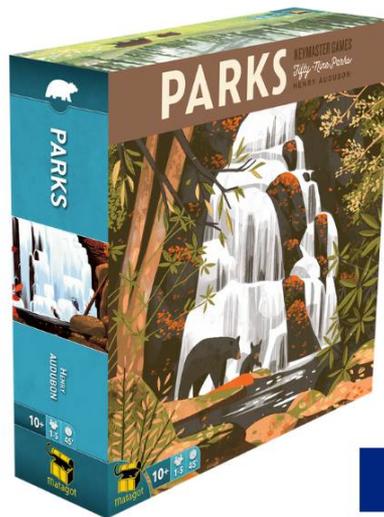
 20 min

Jouez avec Charlie à travers ses mondes fantastiques ! Découvrez dans votre boîte à questions 95 cartes de jeu autour des mondes fantastiques de Charlie, ainsi qu'un livret contenant les réponses et de nombreuses informations amusantes !

Parks

Henry Audubon, Éditions du Matagot, 2019

COMP



 1 - 5 joueurs

 30 - 60 min

N'attendez plus ! Préparez votre sac à dos et partez à la découverte de sublimes paysages le long des pistes et sentiers des parcs nationaux des États-Unis.

Dans le jeu de société Parks, au fil des quatre saisons de l'année, vous recueillerez sur les chemins des souvenirs de chaque parc visité.

Échangez-les à l'issue du parcours contre une visite dans un parc national. Accumulez et gérez vos ressources dans ce jeu aux graphismes impeccables !

Les parcs que vous pourrez collectionner en dépendent, mais ces ressources sont convoitées aussi par les autres randonneurs, ce qui en limite l'accès.

Petits chevaux

COMP



 2 - 4 joueurs

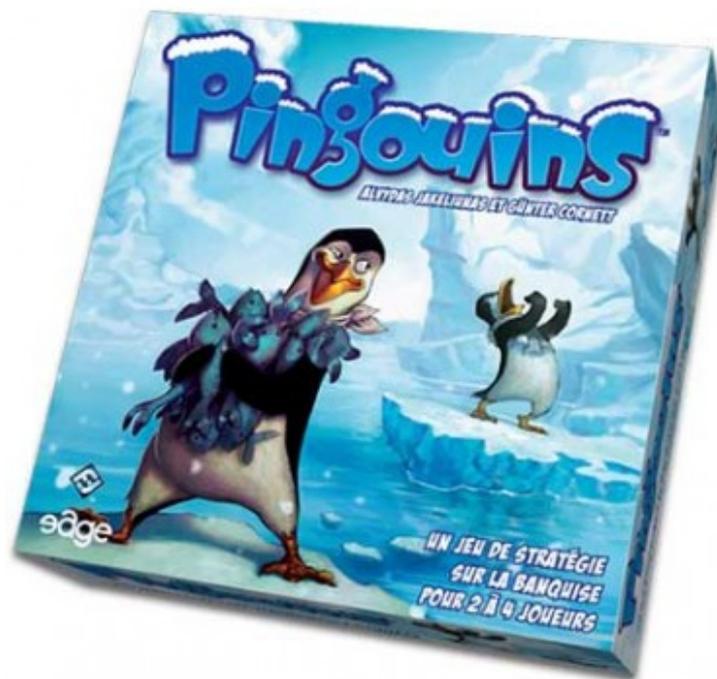
 15 min

Le jeu consiste à déplacer plusieurs pions par joueur et à les emmener sur la partie réservée à leur couleur. Le premier joueur qui arrive sur la dernière case remporte la partie.

Pingouins

Alvydas Jakeliunas, Fantasy Flight Games, 2017

COMP



 2 - 4 joueurs

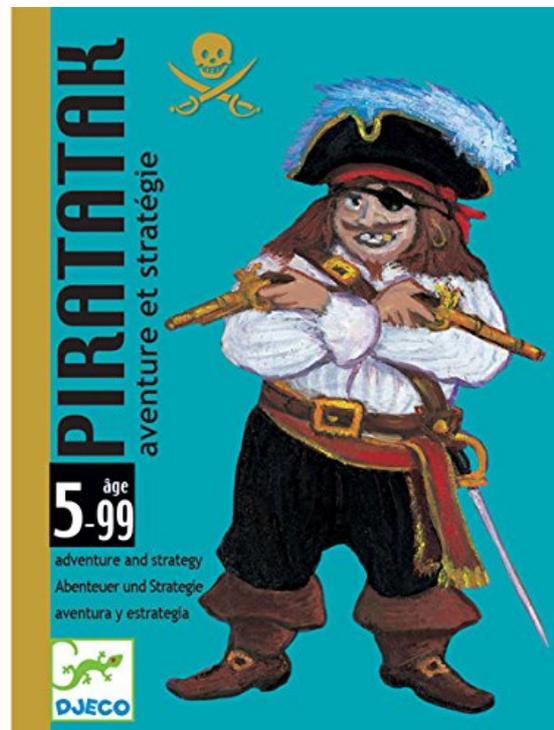
 20 min

Retrouvez vos personnages préférés à travers 5 thématiques : défis d'observation avec Charlie et Félicie, questions sur des objets farfelus avec Blanchebarbe, sur des animaux fabuleux avec Ouaf et des devinettes sur des créatures mystérieuses avec Pouah. Tout le matériel nécessaire pour vous amuser pendant des heures entre amis ou en famille, avec Charlie !

Piratatak

Grégory Kirschbaum, Djeco

COMP



 2 - 4 joueurs

 15 min

Être le premier à reconstituer le bateau de sa couleur.

Qwirkle : Impronomçable mais inoubliable!

Susan McKinley Ross, Iello, 2010

COMP



 2 - 4 joueurs

 45 min

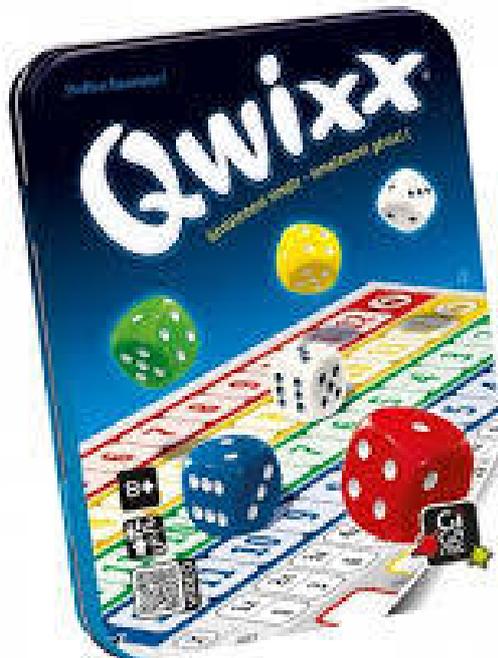
Jouez à Qwirkle en famille ou entre amis, le jeu accessible de 7 à 77 ans ! La mécanique du jeu est simple : faire des séries de tuiles en les associant selon leurs formes ou leurs couleurs. Efficace et rapide, ce jeu ravira petits et grands. Grâce à ses règles faciles d'accès et amusantes, vous n'aurez besoin que de quelques minutes pour comprendre le principe et vous lancer dans une partie.

Malgré sa simplicité apparente, ce jeu de société n'en demeure pas moins subtil et offre de nombreuses possibilités tactiques pour les stratèges. Les combinaisons possibles sont infinies et rendent chaque partie unique. Plus vous ferez une longue série, plus vous obtiendrez de points. Le but ultime du jeu : faire un Qwirkle, une série composée de 6 tuiles différentes.

Qwixx : génialement simple - simplement génial !

Steffen Benndorf, Gigamic, 2012

COMP



 2 - 5 joueurs

 15 min

Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !

Rallye des vers de terre

Carmen Kleinert, Gigamic, 2011

COMP



 2 - 4 joueurs

 20 min

A vos vers ! Prêts ? Rampez !

Participez à une surprenante course souterraine !

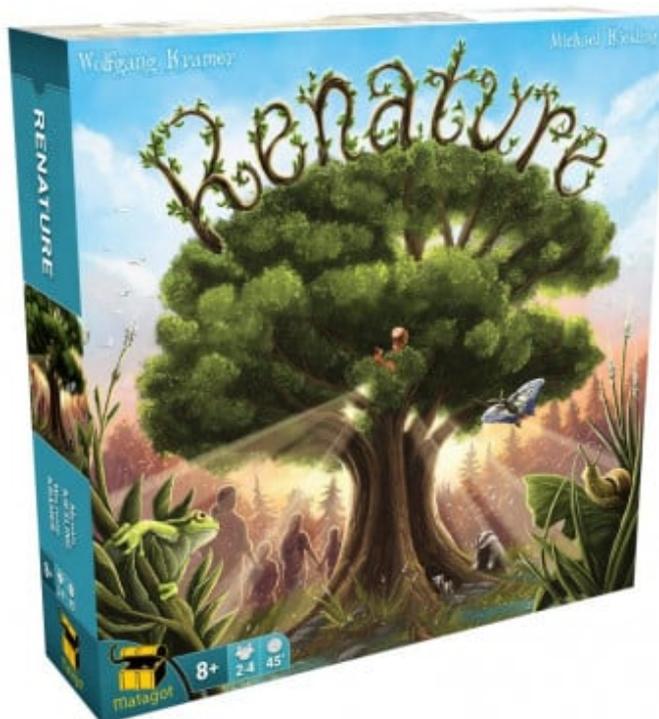
Lancez le dé et glissez une section de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final !

Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course!

Renature

Kramer Wolfgang, Éditions du Matagot, 2020

COMP



 2 - 4 joueurs

 45 - 60 min

Au cœur d'une vallée usée par l'activité humaine, aidez la nature à récupérer de son panache ! Vous suivrez le cours d'un ruisseau, tout en redonnant sa place à la vie sauvage et aux animaux et en replantant différents types d'arbres et de fleurs. Écureuils, grenouilles, blaireaux ou encore salamandre, escargots ou chauves-souris vous permettront d'aider la forêt à grandir et la nature à reprendre ses droits.

Vous avez pour mission de faire renaître la forêt et ses différentes zones à l'aide de vos dominos animaux et de meeples Arbres de différentes tailles.

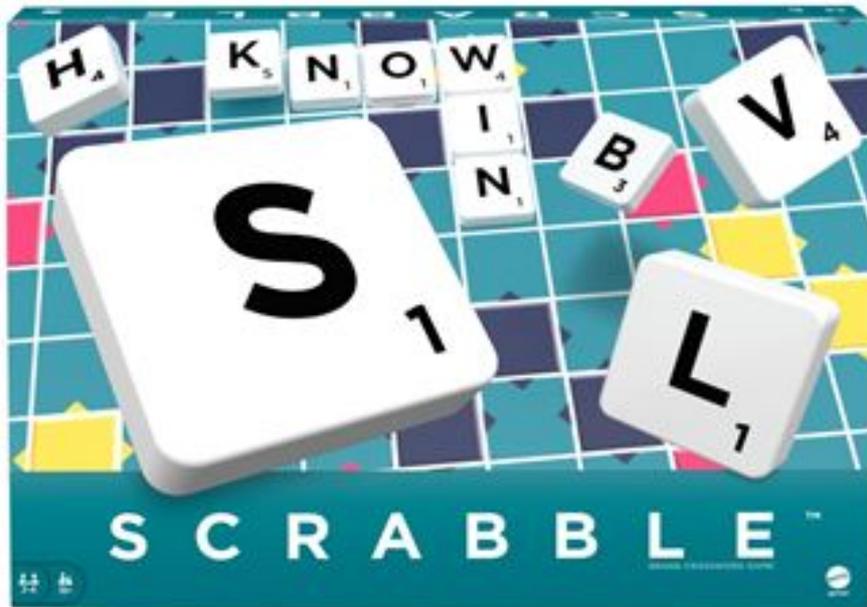
À votre tour, placez un domino de votre main en respectant des règles de placement élémentaires. Vous pourrez ensuite planter un de vos meeples Arbres sur une case libre et adjacente d'une zone de forêt. À chaque fois que vous plantez un arbre, vous gagnez des points en fonction de la taille et du nombre d'arbres déjà présents dans la parcelle. Mais n'oubliez pas les majorités : lorsqu'une zone est « fermée », donc entourée de dominos, le joueur qui a le plus d'arbres présents dans celle-ci marquera des points selon la taille de la parcelle, ainsi que celui qui a fermé la zone.

À vous d'optimiser au mieux votre main de dominos, de développer votre stratégie d'expansion et de bloquer celle de vos adversaires, et de gérer astucieusement vos Arbres, qui sont une ressource limitée !

Scrabble

Alfred Mosher Butts, Mattel, 1948

COMP



 2 - 4 joueurs

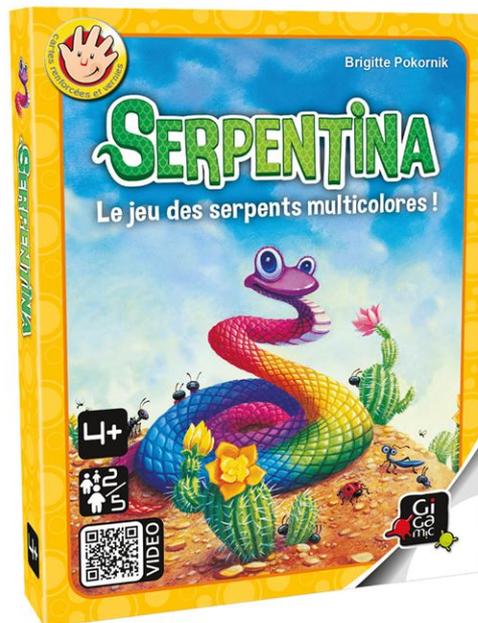
 1 - 2 h

Les joueurs tirent au sort leurs lettres dans un sac, puis les posent chacun leur tour sur le plateau de jeu et récoltent un nombre de points égal à la somme des points inscrits sur les lettres posées et du/des mot/s adjacent/s (plus certains bonus en fonction de l'emplacement du mot).

Serpentina : Le jeu des serpents multicolores !

Brigitte Pokornik, Gigamic, 2017

COMP



 2 - 5 joueurs

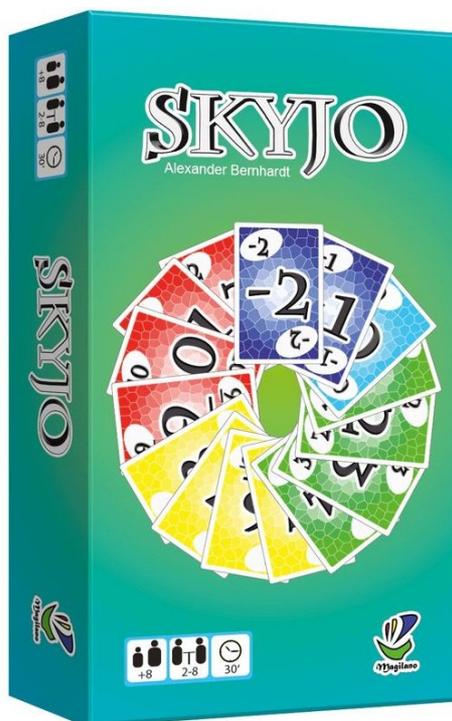
 15 min

Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Un petit jeu simple et coloré pour les plus petits, pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.

Skyjo

Alexander Bernhardt, Blackrock Games

COMP



 2 – 8 joueurs

 30 min

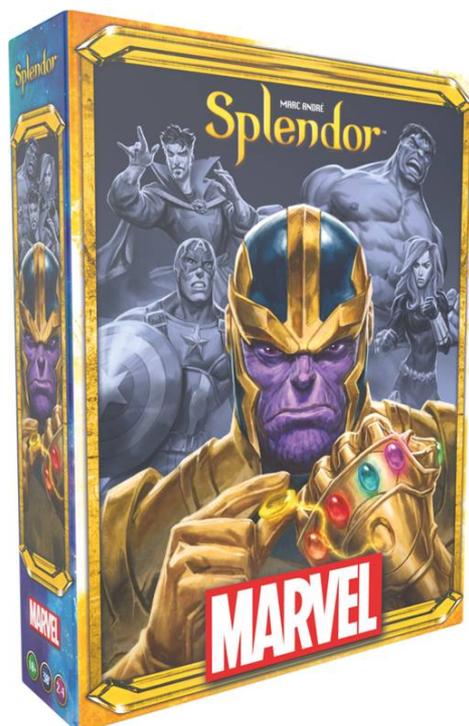
Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur. L'objectif de Skyjo est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie.

Skyjo est un jeu rapide et prenant avec des règles simples qui poussera les joueurs à faire de nombreuses revanches !

Splendor Marvel

Marc André, Space cowboys, 2020

COMP



 2 - 4 joueurs

 30 min

Rassemblez une équipe de super-héros et de super-vilains, récupérez les gemmes de pouvoir et complétez le Gantelet de Thanos, dans cette version de Splendor entièrement thématisée et illustrée avec les héros MARVEL ! Cette version alternative propose des règles légèrement modifiées pour la thématique super-héros, pour toucher un large public et les fans du Splendor classique.

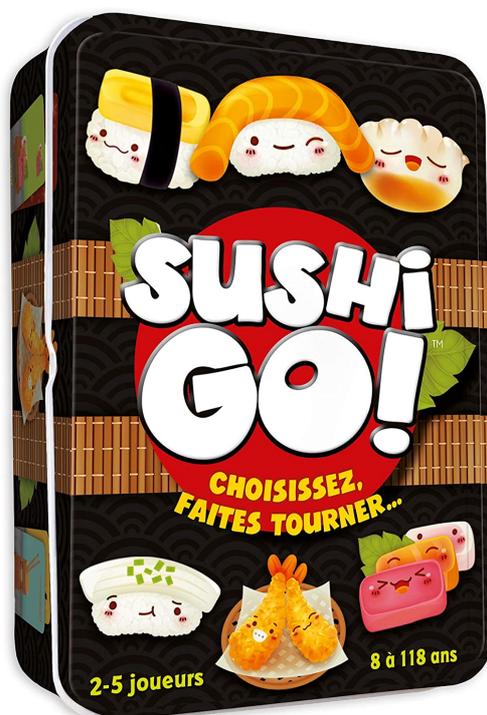
Aussi simple, tactique et addictif que le Splendor classique, avec un look et des règles adaptés aux super-héros Marvel !

Dans Splendor MARVEL, chaque tour est rapide : une action et une seule ! Le premier joueur à parvenir à assembler le Gant de l'Infini (au moins 16 points d'Infinité, 1 bonus de chaque couleur et 1 jeton vert) déclenche la fin de la partie.

Sushi go !

Phil Walker-Harding, Cocktail Games, 2013

COMP



 2 - 5 joueurs

 15 min

Devenez le sushi master !

Pendant que les cartes Sushi passent de mains en mains entre les joueurs, choisissez les cartes que vous placerez devant vous. Collectionnez-vous les raviolis ou tenterez-vous d'avoir le plus grand nombre de desserts ? À moins que vous ne préfériez viser les paires de tempuras ?

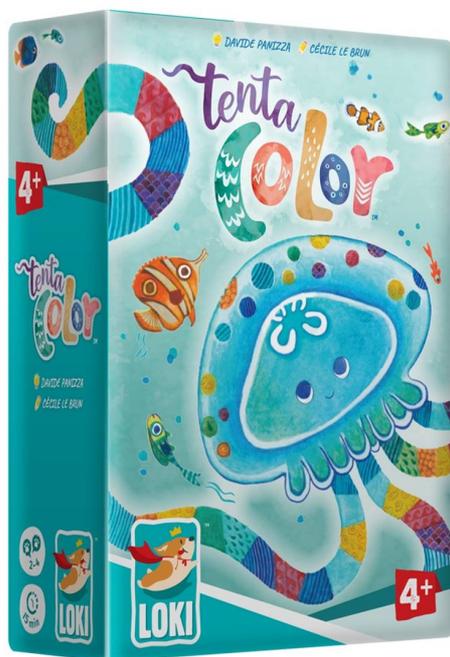
À vous de choisir, mais n'oubliez pas de garder un œil sur les cartes prises par vos adversaires pour les contrer !

Sushi Go c'est un mélange bien dosé de tactique et de prise de risques avec des règles simples qui mettra à l'épreuve votre mémoire et votre capacité à anticiper.

Tentacolor

Davide Panizza, Loki-kids, 2022

COMP



 2 - 4 joueurs

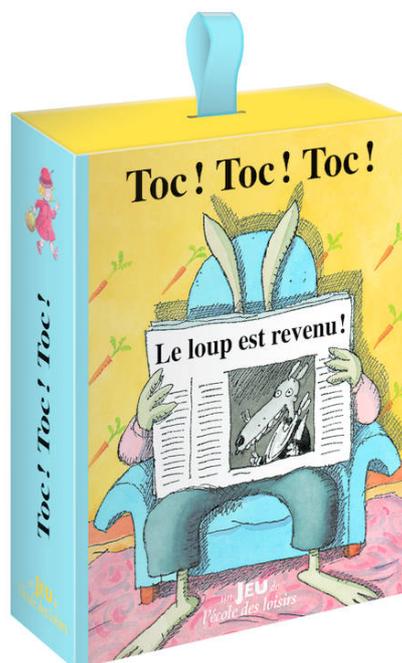
 15 min

Au fond des océans vit une créature aussi étrange que mystérieuse : Tentacolor ! Ils s'en remettent à toi, intrépide explorateur ! Plonge au fond des mers, trouve Tentacolor et prends des photos de ses splendides tentacules. Avec ses illustrations adorables et colorées, Tentacolor est un jeu de collection simple et rapide qui saura plaire aux plus jeunes joueurs.

Toc ! Toc ! Toc !

L'École des loisirs, 2017

COMP



 2 - 4 joueurs

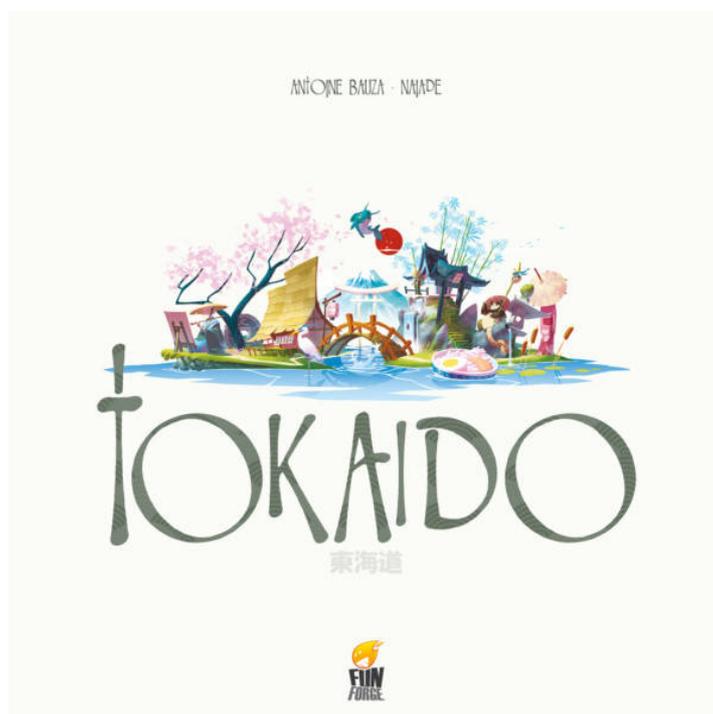
 30 min

Soyez le premier à accueillir 5 invités dans votre maison pour gagner la partie. Pour cela, vous devrez dire « qui est là ? » avant les autres joueurs, à chaque fois que 3 « toc » de couleur identique apparaîtront ! Attention, le loup est revenu et il rôde ! Ne tombez pas sur lui pour ne pas que votre maison se vide... Un jeu de rapidité et de reconnaissance visuelle drôle et décapant.

Tokaido

Antoine Bauza, Fun Forge, 2017

COMP



 2 - 5 joueurs

 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. Sachez prendre le temps de contempler les somptueux panoramas qui s'offrent à vous : entre majestueuses montagnes, paisibles littoraux et vastes rizières, laissez la course de vos pinceaux encrer vos souvenirs. Profitez des bienfaits qui jalonnent votre parcours, de la quiétude salvatrice des sources chaudes aux innombrables délices culinaires qui émerveilleront votre palais. Rapportez dans votre baluchon des souvenirs insolites, du plus modeste au plus raffiné, tout en faisant de surprenantes rencontres qui pourraient bien changer le cours de votre voyage. Le temps sera votre meilleur allié pour demeurer clairvoyant, méthodique et patient afin de ne rien manquer de cette route unique et de savourer pleinement l'expérience que le Tokaïdo vous offre !

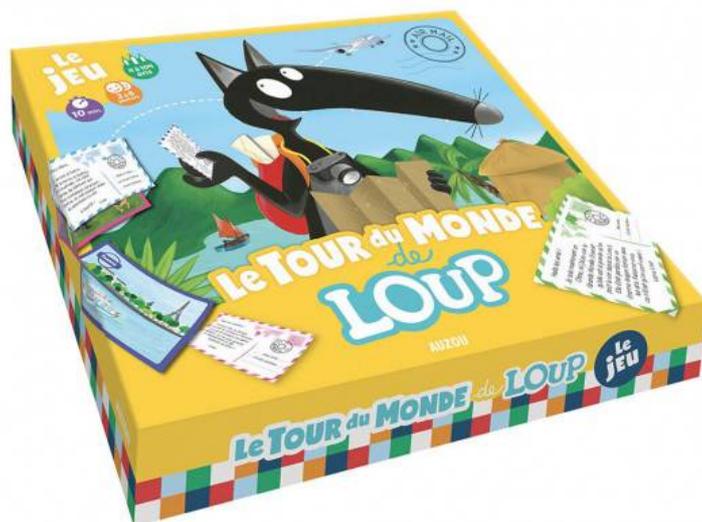
Dans Tokaido, les joueurs sont des voyageurs parcourant la route de la mer de l'est en quête de découverte et de connaissances.

Chaque voyageur aura de multiples opportunités de s'arrêter dans les stations bordant la route, au sein desquelles il pourra acheter des souvenirs, rencontrer de nouveaux habitants ou itinérants, donner de l'argent au temple, découvrir de nombreuses spécialités culinaires, se baigner dans les sources chaudes ou bien même peindre de splendides panoramas.

Tour du monde de loup : le jeu

Sylvain Menager, Auzou

COMP



 2 - 6 joueurs

 15 min

Loup part faire le tour du monde ! Joue avec lui pour être le premier à poster toutes les cartes postales. Un très beau jeu de plateau avec des cartes illustrées, des cartes actions pour pimenter la partie, un dé spécial et une figurine Loup en métal !

Trône de Fer : la Main du Roi

Bruno Cathala, Fantasy Flight Games, 2016

COMP



 2 - 4 joueurs

 30 min

Le Roi de Westeros vient juste d'annoncer son intention de nommer une nouvelle Main du Roi ! Varys s'immisce parmi les nobles, murmure des noms et obtient des appuis. Mais obtiendra -t-il plus de soutien en votre faveur que pour vos adversaires ?

Dans ce jeu d'intrigue, deux à quatre joueurs se disputent des cartes Personnage pour obtenir des blasons : celui qui obtient le plus l'emporte ! Réussirez-vous à gagner le titre de Main du Roi ?

Un jeu

Hervé Tullet, Bayard jeunesse

COMP



 2 - 4 joueurs

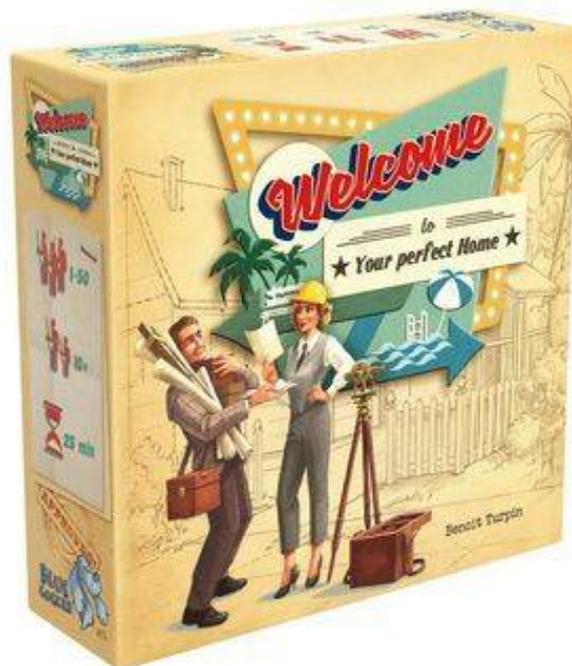
 15 min

En piochant des pions de couleur au hasard et en complétant à tour de rôle de jolies cartes, les enfants sont incités à former des suites logiques, des rythmes et des combinaisons de couleurs.

Welcome to your perfect home

Benoît Turpin, Blue Cocker, 2018

COMP



 1 - 100 joueurs

 25 min

Dans Welcome, vous incarnez des architectes dans les années 1950 aux États-Unis, en plein boom démographique. Mais la concurrence est rude !

Qui respectera au mieux les Plans projetés par la ville en créant dans les trois rues qui lui sont confiées les plus beaux lotissements, avec de luxueux parcs et des piscines de rêve ?

Dans Welcome, tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s'agit alors pour chaque architecte de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions qui s'y trouvent associées afin de devenir le ou la plus grande architecte de demain !

Wingspan : à tire d'ailes

Elisabeth Hargrave, Éditions du Matagot, 2019

COMP



 1 – 5 joueurs

 40 - 70 min

Vous êtes des passionnés d'oiseaux : chercheurs, observateurs, ornithologues, ou collectionneurs cherchant à découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Chaque oiseau posé déclenche une combinaison d'actions dans un de vos habitats. Chacun de ces habitats se concentre sur un aspect clé de la croissance de votre volière :

- Gagnez des jetons Nourriture grâce à des dés personnalisés, dans une tour à dés/mangeoire.
- Pondez des œufs en utilisant des œufs marbrés miniatures de différentes couleurs.
- Agrandissez votre collection d'oiseaux, en piochant parmi des centaines de cartes Oiseau uniques.

Le vainqueur sera le joueur ayant accumulé le plus de points avec ses oiseaux, cartes Bonus, objectifs de fin de manche, nourriture stockée et cartes recouvertes.

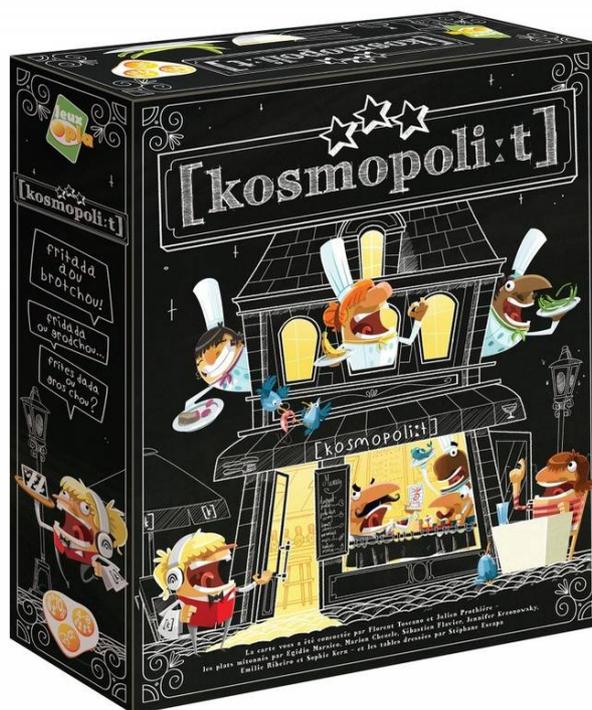


JEUX COOPÉRATIFS

tous contre le jeu

[kosmopoli:t]

Opla, 2020



 4 - 12 joueurs

 20 – 40 min

Bienvenue dans le restaurant le plus COSMOPOLITE du monde !

[Kosmopoli:t] est un jeu coopératif dans lequel les joueurs revivent tous ensemble l'atmosphère du service du soir d'un restaurant très ... cosmopolite. Ici, les clients viennent du monde entier et chacun commande dans sa propre langue. Les plats commandés concernent des plats typiques de chaque pays, qu'il vous faudra déchiffrer correctement pour satisfaire les clients exigeants.

[Kosmopoli:t] est un jeu évolutif, rapide et immersif qui retranscrit toute la richesse et la diversité des langues du monde (plus de 60 langues différentes) Arrivez-vous à faire le bonheur de tous les clients ?

Le jeu nécessite une tablette ou un smartphone, des écouteurs et de quoi écrire.

Le jeu est évolutif : il intègre un système de niveaux à débloquer. Au début, seul le niveau 1 est accessible aux joueurs. Ces derniers débloquent les autres niveaux en progressant dans [Kosmopoli:t]. Ainsi de nouveaux ingrédients et de nouvelles langues apparaîtront au fur et à mesure de votre progression.

La rejouabilité : une centaine d'objectifs sont à réaliser. Les joueurs peuvent aussi s'amuser à battre leurs scores.

Les surprises : certains niveaux vous réserveront des surprises, comme la venue d'un inspecteur du Guide Michelin ou la commande d'un plat inexistant à découvrir.

Cartaventura : Caravanes

Thomas Dupont, Blam !, 2022

COOP



 1 - 6 joueurs

 1 – 2 h

1331, Tanger. Vous avez fait mille fois le tour de votre province dans le sillage de votre marchand de père. Votre cousin Mohamed, explore le vaste monde ; ses lettres vous font rêver de pays merveilleux et de sultans légendaires. Lorsque son père tombe malade, vous décidez de partir à sa recherche.

L'Orient infini vous ouvre les bras, enfin. Triompherez-vous des montagnes et des déserts ? Échapperez-vous aux bandits et aux pirates ? Deviendrez-vous un riche marchand ou un humble fakir ? Saurez-vous amadouer les khans mongols et les rajats de l'Inde ? Retrouverez-vous la trace de votre insaisissable cousin, que l'Histoire retiendra comme le plus grand voyageur du monde ?

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu. Les joueurs replongent dans l'Histoire grâce à des scénarios riches et des illustrations à l'aquarelle, en hommage aux carnets de voyage.

Un livret historique, rédigé avec des spécialistes, offre un complément d'information. Cartaventura propose un tutoriel qui accompagne la première partie. Son système de jeu simple et inédit permet d'explorer le scénario plusieurs fois afin de découvrir tous les secrets du jeu.

Cartaventura : Lhasa

Thomas Dupont, Blam !, 2021

COOP



 1 - 6 joueurs

 1 - 2 h

Dans Cartaventura : Lhasa, partez en Inde et au Tibet sur les traces de l'exploratrice Alexandra David Neel. Saurez-vous retrouver le chemin du temple ou échapper aux griffes du tigre blanc ? Arriverez-vous à traverser l'Himalaya à pied ? Trouverez-vous Alexandra-David ou cherchez-vous un moyen d'apaiser vos cauchemars ?

Crew : en quête de la neuvième planète

Thomas Sing, Iello, 2019

COOP



 2 - 5 joueurs

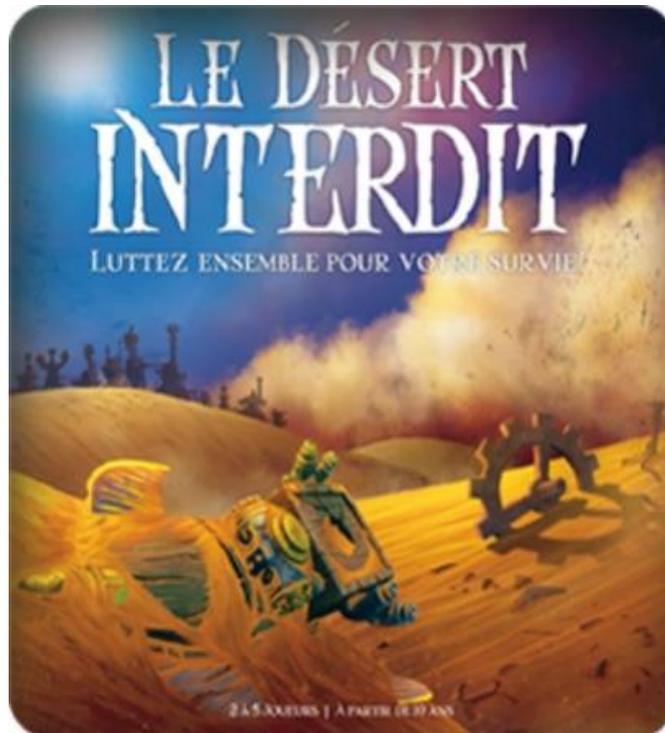
 20 min

The Crew est un jeu de plis coopératif dans lequel les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le jeu se compose de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre la destination finale.

Désert interdit

Matt Leacock, Cocktail Games, 2013

COOP



 2 - 4 joueurs

 30 min

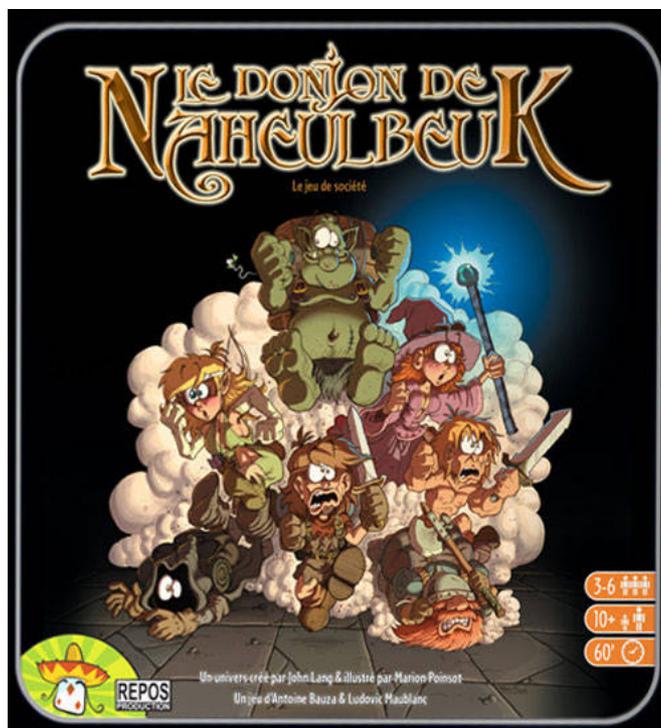
En perdition dans le désert, votre seule chance de survivre est de retrouver une machine volante légendaire au milieu des ruines d'une cité ensablée. Dans ce jeu coopératif, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun pour tenter d'échapper à une violente tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous ensablés dans le désert interdit ?

Un jeu coopératif accessible à tous. Un thème très présent, qui génère un suspense effréné ! Un matériel et des graphismes de grande qualité.

Donjon de Naheulbeuk : le jeu de société

Antoine Bauza, Repos production, 2005

COOP



 3 - 6 joueurs

 1 h

Les joueurs incarnent d'intrépides aventuriers qui s'enfoncent dans un sombre donjon à la recherche de la 12^e statuette de Gladeulfurha. S'ils triomphent de l'infâme Zangdar (le boss de fin de partie), la partie est gagnée. Mais avant d'en arriver là, ils devront affronter les épreuves que leur réservent les différentes salles du donjon. Il existe trois types d'épreuves : les choix, les tests et les bastons.

Si une salle offre aux aventuriers plusieurs possibilités (frapper à la porte, crocheter une serrure, etc.), ces derniers doivent effectuer leur choix ensemble selon un principe bien connu de nos démocraties occidentales : le vote non truqué à la majorité. Les salles proposant des tests invitent les joueurs à prouver en temps limité leur intelligence, leur équilibre, leur dextérité...

Et quand vient le moment de la baston, nos héros doivent former avec des cartes de lettres les mots-clés correspondant aux attaques spéciales de leurs personnages.

L'elfe et sa redoutable « Bise » triompheront-ils des super méchants de Naheulbeuk ? À vous de faire d'un paradoxe une réalité !

Fabulia : Le livre-jeu dont tu choisis les héros !

Marie Fort, Lifestyle, 2019

COOP



 2 - 6 joueurs

 20 – 30 min

Joignez-vous aux enfants et aidez-les à remplir les histoires du livre de personnages uniques ! Immergez-vous dans la narration, utilisez votre esprit et votre imagination pour suggérer les personnages les plus adaptés à chaque histoire. Une réinvention des histoires avant le coucher et un temps de rapprochement avec vos enfants.

Le narrateur désigné à l'avance lit le début de l'histoire à tous les joueurs puis tourne la page et insère une carte dans la pochette correspondante et lit la suite de l'histoire. Ensuite, tous les joueurs (y compris le narrateur) choisissent dans leur main une carte de personnage qui, à leur avis, correspond le mieux à la description de l'histoire et la posent face cachée sur la table. Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte personnage, le narrateur les mélange face cachée et les place face visible sous la piste de score de façon à ce que chaque carte soit associée à l'un des symboles du plateau. Chaque joueur choisit secrètement le personnage qui lui semble le plus approprié parmi ceux proposés et place le jeton avec le symbole correspondant face cachée sur le table. Ensuite, tous les joueurs révèlent leurs jetons simultanément et les placent à côté de la carte pour laquelle ils ont voté. Vous ne pouvez pas voter pour votre propre personnage ! Les joueurs gagnent 1 point pour chaque vote attribué à leur carte. De plus, si une carte obtient la majorité des votes, chaque joueur ayant voté pour cette carte gagne un point supplémentaire. Glissez le personnage gagnant dans la pochette. La partie se termine en même temps que l'histoire. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Hanabi

Antoine Bauza, Cocktail Games, 2010

COOP



 2 - 5 joueurs

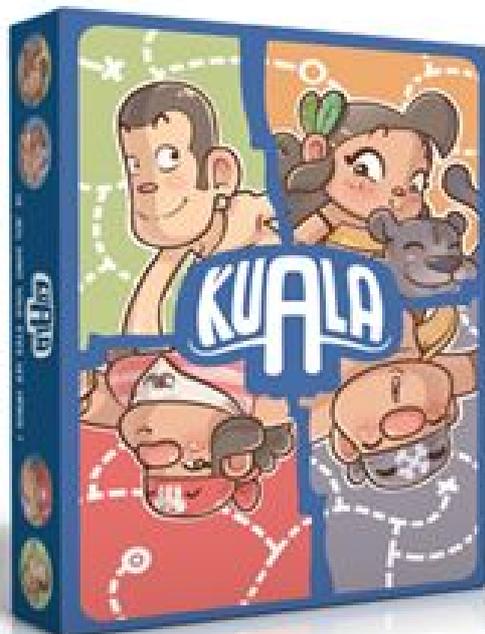
 25 min

Jouez à Hanabi et incarnez des artificiers en charge d'un spectacle féérique. Coopérez et tirez le plus beau des feux d'artifice.

Kuala

Shuky, Blue orange, 2019

COOP



 1 - 4 joueurs

 40 min - 1h10

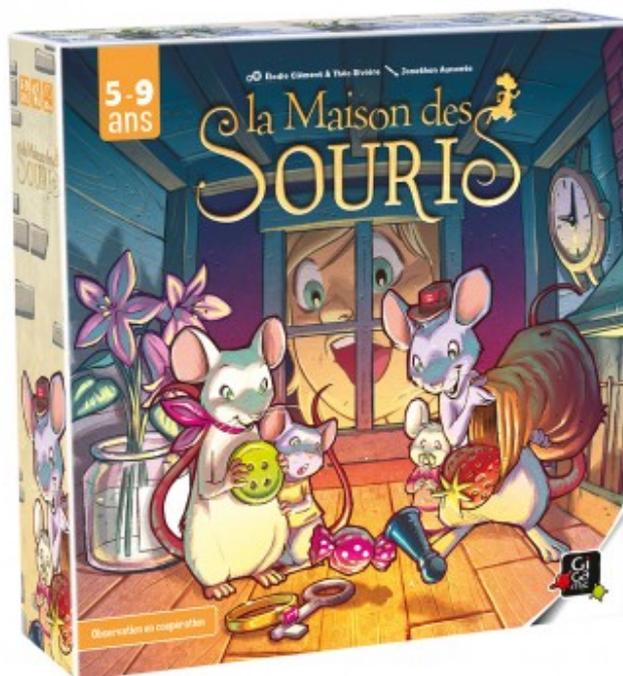
Shuky et Gorobei vous présentent les premières BD dont vous êtes le héros coopératives : Kuala !

Neta, Sara, Grobelle et Kyk sont frères et sœurs. Leur père est un chasseur de trésors, qui travaille sous les ordres du terrible pirate Raloo Pali. Le jour où leur papa attrape une vilaine grippe, ce sont eux qui prennent la relève...

Maison des Souris

Théo Rivière, Gigamic, 2020

COOP



 2 - 6 joueurs

 15 min

Mais où sont passées vos affaires ?

Une petite famille d'espiègles souris s'est installée dans votre grenier. Depuis, vos affaires disparaissent. Où est passée votre bague adorée ? Et votre clef ? Il n'y a pas de doute, cela ne peut être que ces petites coquines ! Mais à quoi peut bien leur servir votre bouton ? Ce petit jeu a assez duré. Il est temps de récupérer tous vos objets.

Observez bien la maison des souris ! En leur absence vous ne résistez pas à l'envie d'aller regarder discrètement à leur fenêtre pour en savoir plus.

Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !

La Maison des souris est un jeu coopératif pour les enfants, à partir de 5 ans, faisant appel à la mémoire et au sens de l'observation des joueurs. Dans ce jeu, les gagnants ne sont pas opposés aux perdants. Les enfants jouent tous ensemble pour remplir une mission commune : trouver un maximum d'objets dans un temps imparti.

Marvel United

Eric M. Lang, Cool Mini Or Not, 2020

COOP



 1 - 4 joueurs

 40 min

Marvel United est un jeu coopératif au rythme effréné où les joueurs prennent le contrôle de super-héros Marvel et s'associent pour contrecarrer les plans des plus dangereux méchants de l'univers.

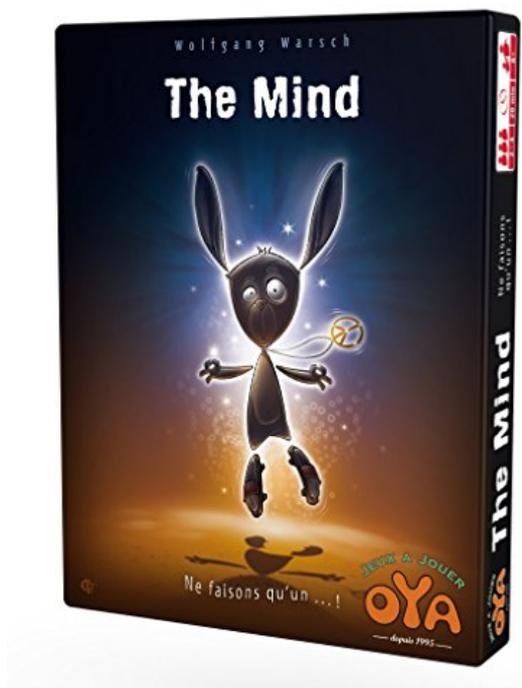
Red Skull, Ultron et Taskmaster attaquent la ville, chacun avec son propre plan diabolique de destruction et de domination. Pour les arrêter, des super-héros comme Captain America, Iron Man et Captain Marvel unissent leurs forces. Au final, les efforts combinés de ces héros suffiront-ils à sauver le monde ?

Dans Marvel United, les joueurs doivent travailler ensemble pour arrêter les plans d'un Supervillain maléfisant. Ils utiliseront le paquet personnalisé de pouvoirs et de capacités de chaque héros, en jouant sur les forces des uns et des autres pour plus d'effet, tout en essayant de terminer les missions et d'éliminer le méchant avant qu'il ne soit trop tard. Ils se battront dans des endroits tout autour de la ville. Au final, soit la ville sera sauvée, soit le monde sera condamné.

Mind

Olivier Freudenreich, OYA, 2019

COOP



 2 - 4 joueurs

 20 min

De part sa mécanique de jeu originale, The Mind est une expérience unique. Dans The Mind, les joueurs doivent travailler en équipe afin de passer collectivement tous les niveaux du jeu. Oui, mais voilà, la progression devra se faire en silence, sans la possibilité d'échanger la moindre information.

The Mind contient des cartes numérotées de 1 à 100. Votre objectif sera de compléter collectivement tous les niveaux en constituant une suite croissante. Dans un niveau, chaque joueur reçoit une main de cartes égale au nombre de cartes du niveau : une carte dans le niveau 1, deux cartes dans le niveau 2, et ainsi de suite. Pour réussir un niveau, toutes les cartes doivent être jouées dans l'ordre. Chaque joueur connaît ses cartes, mais uniquement les siennes.

Au début de la partie, les joueurs ont tous un nombre de vies égal au nombre de participants. Un joueur est éliminé quand il n'a plus de vie. Chaque joueur dispose aussi d'un shuriken, qui est une sorte de joker. Pour l'utiliser, tous les joueurs doivent s'accorder en même temps sur son utilisation. À ce moment, chaque joueur se débarrasse de sa carte la plus basse face visible, donnant à tout le monde des informations précieuses sur les cartes encore en jeu. En complétant les niveaux, les joueurs reçoivent en récompense un shuriken ou une vie supplémentaire. Si vous parvenez à compléter tous les niveaux, la partie est gagnée !

Mission pas possible ! : 10 minutes pour relever le défi

Kane Klenko, Origames, 2017

COOP



 1 - 5 joueurs

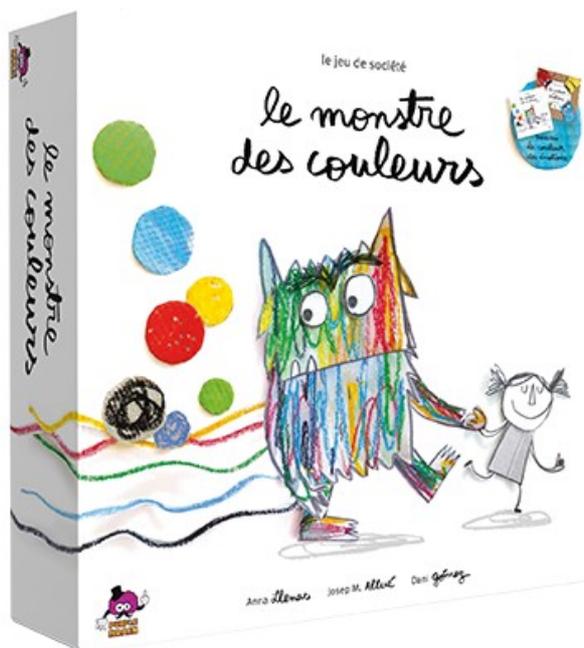
 10 min

Dans Mission Pas Possible, les joueurs ont 10 minutes pour se sauver. La base a été piégée, la situation est désespérée ! Réunissez vos meilleurs agents pour réussir cette mission pas possible !

Monstre des couleurs

Josep Maria Allué

COOP



 2 - 5 joueurs

 20 min

Le monstre s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ?

Pour cela, il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal. Avec votre aide, et celle de sa jeune amie, ce gentil monstre pourra retrouver ses émotions !

Nouvelles contrées

Winzenschark, Olibrius, 2021

COOP



 2 - 6 joueurs

 1h

Nouvelles Contrées, un jeu pour explorer vos romans !

En coopération, explorez n'importe quel roman de votre bibliothèque ! Traversez des paysages imaginaires et trouvez le trésor de la Cité Perdue ! Lors de votre aventure, vous rencontrerez de surprenantes péripéties et réaliserez d'audacieuses missions !

Partez en éclaireur dans un des livres de votre bibliothèque. Lisez secrètement les premières lignes de la page explorée. Choisissez un des marque-pages visibles, puis lisez le passage aux autres joueurs. Après écoute, le reste de l'équipe essaie de retrouver le bon marque-page pour avancer dans le livre et se rapprocher de la victoire !

Pandemic : le destin de l'humanité est entre vos mains !

Matt Leacock, Z-man Games, 2008

COOP



 2 - 4 joueurs

 45 min

Sauvez la planète avant que les épidémies ne prennent le dessus !

Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir des remèdes.

Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'aient affecté le monde entier. Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau. Trouvez-vous les remèdes à temps ?

Premier Verger : mes premiers jeux

Anneliese Farkaschovsky, Haba

COOP



 1 - 4 joueurs

 5 - 10 min

Un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dès 2 ans.

But du jeu : cueillir les fruits des arbres et les mettre dans le panier avant que le corbeau n'arrive au verger.

On lance le gros dé représentant : 4 couleurs différentes (1 pour chaque fruit), 1 panier (mettre le fruit que l'on veut dans le panier) et 1 corbeau (faire avancer le corbeau d'une tuile en direction du verger).

Zombie bus : une aventure du Creepy gang

Christophe Lauras, Sweet Games, 2018

COOP



 2 - 5 joueurs

 20 - 30 min

Campus de l'Université San Romero... Une horde de zombies bien flippants s'attaque un bus scolaire transportant la team de cheerleaders !

Il est évident que votre bande de potes allez intervenir pour les sortir de là ! Saurez-vous faire preuve de courage jusqu'au bout, ou préférerez-vous fuir face à la horde verdâtre (pour peu que vous ne vous fassiez pas croquer avant)... tout cela sous l'œil des caméras de la TV locale ?

Découvrez vite ce jeu rapide et fun, où coopération et "chacun pour soi" s'entremêlent jusqu'à la dernière seconde !

Zombie Teenz Evolution

Annick Lobet, Scorpion Masqué, 2020

COOP



 2 - 4 joueurs

 5 - 15 min

Chassés de l'école, les zombies ont établi une base dans les égouts et sèment la pagaille dans toute la ville ! Le temps de se cacher est révolu... Il faut trouver 4 ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies!

Zombie Teenz est un jeu évolutif, comme Zombie Kidz dont il est la suite. Ce sont deux jeux différents, indépendants et compatibles ! Travaillez ensemble, chassez les zombies de la ville, fabriquez l'antidote, ouvrez des enveloppes et faites évoluer ton jeu !

Zombie Teenz Évolution est un jeu coopératif: tous les joueurs gagnent ensemble contre les zombies. Pour gagner, il faut rapporter les 4 Caisses d'ingrédients à l'école avant que les zombies n'envahissent les 4 bâtiments de la ville.



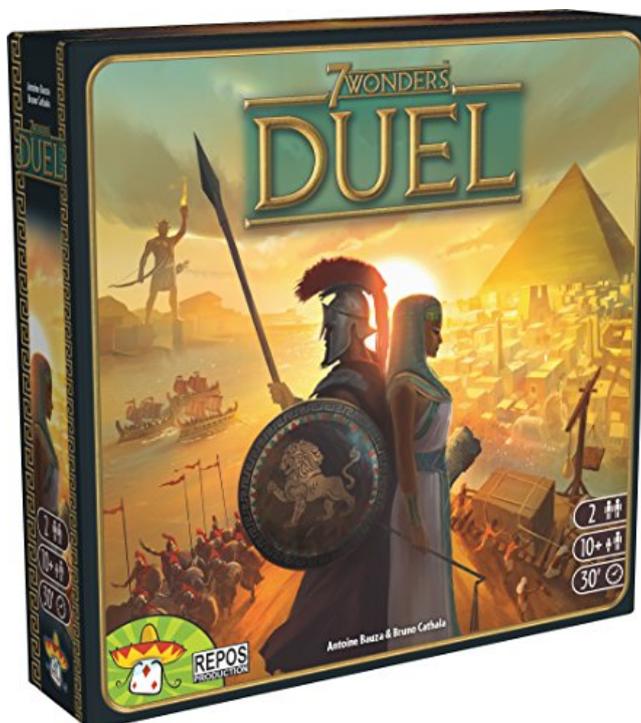
JEUX A DEUX

l'un contre l'autre

7 Wonders : Duel

Antoine Bauza, Repos production, 2015

DUO



 **2 joueurs**

 **30 min**

3 âges pour bâtir sa civilisation !

Retrouvez 7 Wonders, le best-seller mondial du jeu de civilisation, dans une version spécialement conçue pour 2 joueurs ! Imposez votre victoire par le progrès scientifique, en capturant la capitale de votre adversaire ou en bâtissant une civilisation dominante.

Développez votre science et votre armée, construisez de prestigieux bâtiments et menez votre civilisation à la victoire.

7 Wonders Duel est un jeu autonome dans l'univers de 7 Wonders, spécialement conçu pour 2 joueurs.

Échecs

DUO



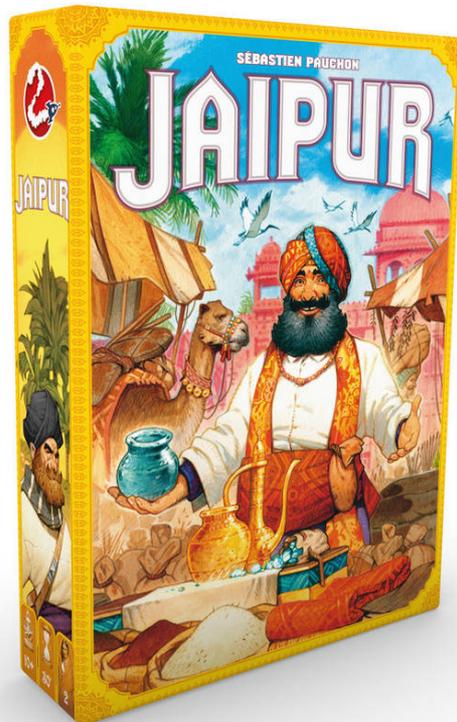
 **2 joueurs**

Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs seize pièces. Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est en prise sans qu'il soit possible d'y remédier.

Jaipur

Sébastien Pauchon, Space Cowboys, 2009

DUO



 2 joueurs

 30 min

Travaillez bien, gagnez plus que votre adversaire et devenez le marchand attitré du Maharaja !

Au début d'une partie de Jaipur, trois cartes chameau sont posées entre les joueurs, qui reçoivent chacun cinq cartes. À votre tour, vous devez soit prendre des cartes, soit en vendre. Vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes de marchandise (alors échangées contre des cartes de votre main), ou toutes les cartes chameau (qui servent de monnaie d'échange). Vous avez le droit de vendre autant de produits que vous le souhaitez à condition que toutes vos marchandises soient du même type. Chaque vente est récompensée par des jetons de plus ou moins grande valeur.

Le joueur qui possède le plus de chameaux à la fin d'une manche remporte également des roupies. À la fin de chaque manche, le marchand le plus riche reçoit un Sceau d'Excellence. Le premier joueur qui en gagne deux remporte la partie.

Les Dames

DUO



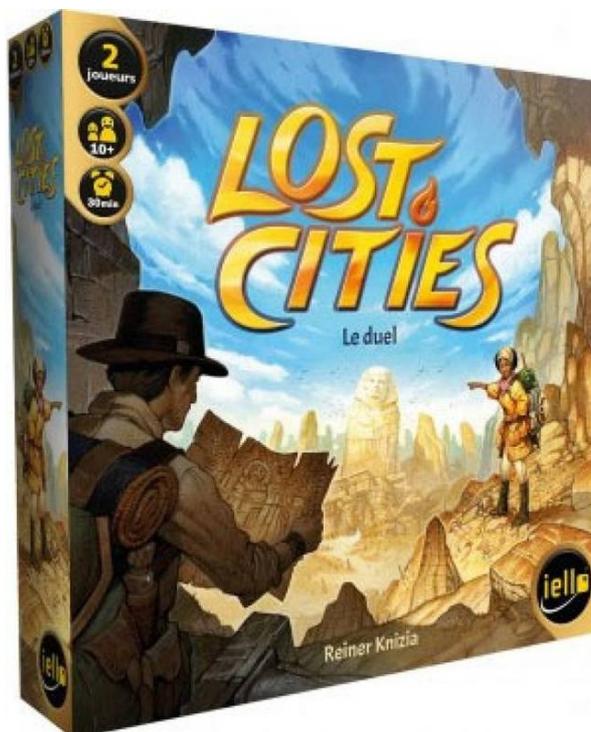
 2 joueurs

Le jeu traditionnel dont le but est de capturer ou immobiliser les pièces de son adversaire.
Attention aux Dames !

Lost Cities : le duel

Reiner Knizia, Iello, 1999

DUO



 **2 joueurs**

 **30 min**

Les joueurs doivent mener à bien des expéditions à travers cinq régions: l'Himalaya, la forêt vierge, le désert, le volcan et sous la mer.

Pour cela chaque joueur devra établir des paris sur chacune de ses expéditions, ne brûlez pas les étapes mais ne traînez pas en route non plus, car vous n'êtes pas seul à vouloir mettre à jour ces civilisations.

Avec vos cartes, vous engagez des expéditions vers les coins les plus reculés et mystérieux de la terre : sur les neiges éternelles, au cœur du désert ou de la forêt vierge, sous l'eau et même dans le cratère d'un volcan. Votre but: mener des expéditions avec le plus de succès possible !

Et pour les plus audacieux d'entre vous, il est même possible de parier sur la réussite d'une expédition. Mais attention : cette stratégie peut aussi se retourner contre vous. Celui qui, au bout de trois manches, a récolté le plus de points gagne !

Marche du crabe

Arthur de Pins, Soleil, 2015

DUO



 **2 joueurs**

 **15 min**

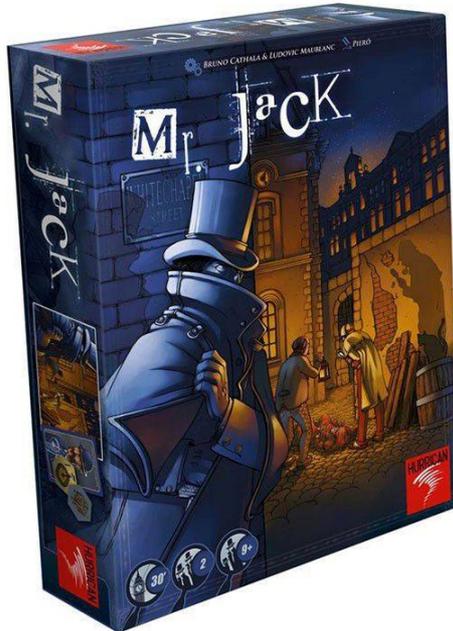
Constituez une plage avec des cartes. Différents objets jonchent le sable et l'océan. Déplacez-vous pour fouiller les objets afin de libérer vos amis crabes mais attention car sous certains, se cachent des ennemis. De plus, des objets vous sont interdits. La clé pour gagner la partie est la communication sauf que vous ne pouvez pas parler, vous êtes un crabe.

Un jeu de déduction coopérative hyper immersif et malin ! Il existe même un mode aventure qui vous permettra de jouer plusieurs parties avec un scénario.

Mr. Jack

Bruno Cathala, Hurrigan, 2016

DUO



 **2 joueurs**

 **30 min**

Le célèbre jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc sur Jack l'éventreur continue de faire des adeptes. Un petit rappel sur ce palpitant jeu à deux joueurs ?

Mr Jack propose à l'un des joueurs de se glisser dans la peau des enquêteurs. Par déductions successives et en plaçant les personnages dans l'ombre ou dans la lumière, le joueur doit trouver sous quelle identité se dissimule l'infâme Jack et tenter de la 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.

Pitch Out

Adrien Charles, Gigamic, 2020

DUO



 2 joueurs

 10 min

Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontaient afin de s'emparer des Monts Eternels. Après une énième bataille, les grands sages se rendirent à l'évidence et comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang.

Ils se réunirent et décidèrent que plutôt que de s'entre-déchirer avec rage et bestialité, les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence lors d'affrontements épiques ! Une arène fut alors sculptée, accueillant les Capitaines et leurs pitchers. Ils s'y disputeraient la victoire afin de s'approprier une part de la précieuse Rochevie. Dès lors l'Arène ne connut aucun répit...

Dans Pitch Out, vous menez une équipe de 5 pichers à la victoire. Les joueurs jouent à tour de rôle contre l'un des pions de leur équipe. Dès qu'un pion quitte le terrain de jeu, il est éliminé. Un joueur perd la partie si son capitaine quitte le terrain ou s'il est seul. En plus de la pichenette, chaque pion a un pouvoir d'activation. Un match se joue en deux tours gagnants.

Allez-vous choisir de jouer avec les Hoods, une nation tribale brutale capable de nous faire de la vieille magie puissante ? Ou les Citoyens, une nation fière d'une longue expérience militaire.

Schotten Totten

Reiner Knizia, Iello, 1999

DUO



 2 joueurs

Dans Schotten Totten, aurez-vous les yeux plus gros que le ventre ?

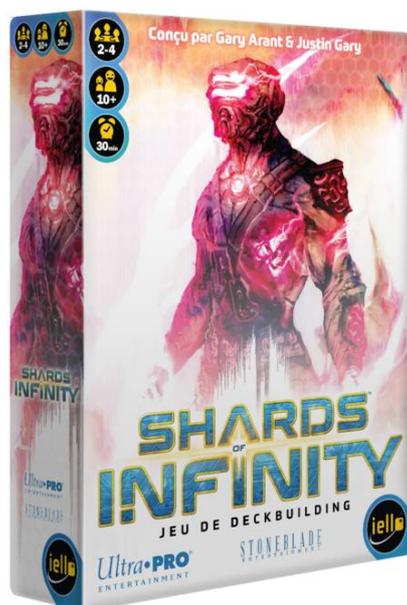
Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes. Pour gagner, soyez le premier à contrôler cinq Bornes dispersées le long de la frontière ou trois Bornes adjacentes

Dans Schotten Totten 9 bornes sont disposées entre vous et votre adversaire. Chacun à votre tour, placez une carte devant chaque borne et tentez de faire de meilleures combinaisons de 3 cartes que votre rival. Vous pourrez ainsi tenter la suite de couleur (combinaison la plus forte), le brelan, la couleur ou la suite. Lorsque l'un des joueurs contrôle 3 bornes adjacentes ou 5 bornes dispersées, il remporte la partie.

Shards of Infinity

Gary Arant, Iello, 2020

DUO



 2 joueurs

 30 min

Le Moteur d'Infinité, capable de déformer la réalité elle-même, aurait sans doute été une des plus grandes réussites de l'homme si ses créateurs corrompus n'avaient pas exploité son pouvoir immense pour asservir le monde...

Après un millénaire d'oppression, la résistance a fini par le détruire, déchirant le voile de la réalité et faisant pleuvoir une grêle d'éclats sur l'humanité, réduisant la civilisation en poussière.

Shards of Infinity est jeu de cartes particulièrement nerveux, qui propose des échanges aussi rapides qu'innovants.

Dans ce deckbuilding, en effet, il y a toujours deux stratégies possibles pour la victoire ! La destruction de l'adversaire (blam !) ou l'accomplissement d'un objectif ultime : atteindre les 30 points de maîtrise et activer votre éclat d'infini.

La première subtilité, dans Shards of Infinity, c'est que vos cartes peuvent monter en puissance en cours de partie (oui oui, même les plus faibles), selon votre niveau de maîtrise. La seconde, c'est que vous avez le choix au moment d'acheter certaines cartes : allez-vous les placer dans votre défausse... ou les activer immédiatement pour bénéficier d'un effet instantané... mais éphémère ? A vous de juger ce qui est le plus pertinent en cours de partie !



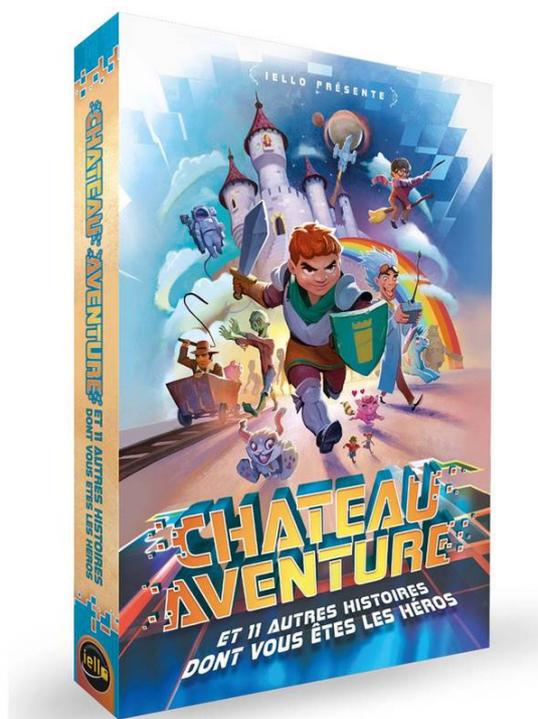
JEUX D'ÉNIGMES

enquête à plusieurs

Château Aventure : et 11 autres histoires dont vous êtes les héros

Jared Sorensen, Iello, 2018

ENIGM



 2 - 10 joueurs

 20 - 40 min

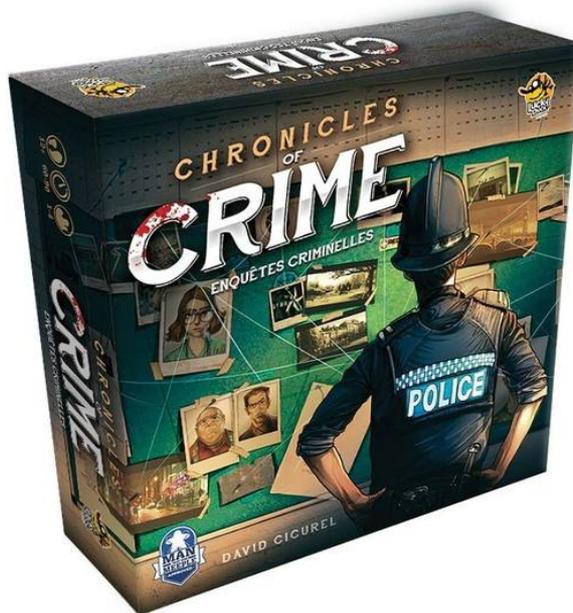
Château Aventure est un jeu de rôle inspiré des jeux vidéo d'aventures textuels dans lequel tous ensemble, vous vous retrouvez dans la peau d'un personnage et devez lui faire vivre d'incroyables péripéties. Le jeu contient douze scénarios.

Le maître du jeu joue l'ordinateur, tandis que tous les autres jouent en étant dans la peau d'un personnage qui vit une superbe aventure. Selon le scénario choisi, vous pouvez alors lutter contre des zombies, gambader dans un monde merveilleux et poétique, sauver un prince d'ogres affamés ou bien partir dans une folle chasse au trésor ! Tour à tour, les joueurs prennent une décision qui va influencer ou non le cours de leur histoire, voire pire, tuer leur personnage ! Aller au sud ou au nord, retourner sur votre navire, combattre le chien de garde sauront autant de choix qu'il vous faudra faire de façon judicieuse. Réolvez ensemble la quête qui vous est attribuée tout en gardant à l'esprit que vous n'aurez le droit qu'à trois sauvegardes.

Chronicles of Crime : Enquêtes criminelles

David Cicurel, Lucky Duck Games, 2018

ENIGM



 1 - 4 joueurs

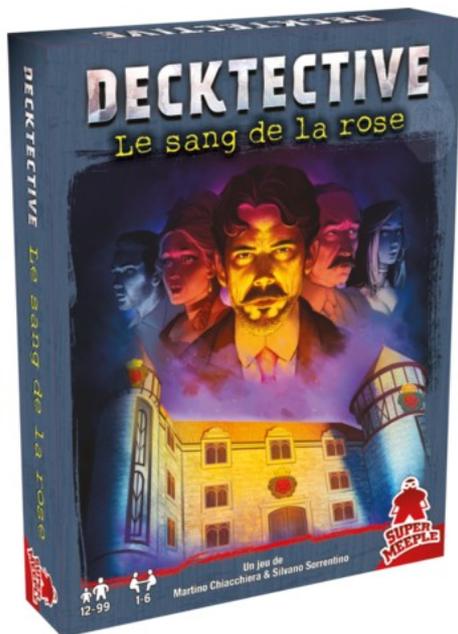
 1h - 1h30

Chronicles of Crime est un jeu coopératif d'investigation policière. Il mélange jeu de société et une application avec une option "Réalité Virtuelle". Imaginez Time Stories, ou Sherlock Homes - Détective Conseil, mais rejouable. C'est la promesse de ce jeu d'enquête qui représente les lieux, les personnages et les indices au travers de cartes et d'illustrations, mais qui dématérialise les histoires. Ainsi, selon l'auteur, un personnage peut être un journaliste dans un scénario, et une victime dans l'autre !

Decktective : Le sang de la rose

Martino Chiacchiera, Super Meeple, 2019

ENIGM



 1 - 6 joueurs

 1h - 2h

Le sang de la rose est un jeu d'enquête à découvrir en groupe (ou jouable en solo).

Le manoir Tudor est une paisible demeure isolée sur la Tamise. Ce matin, le duc Edward York, qui vient d'arriver en fiacre, y fait une macabre découverte : le comte Ferdinand Tudor repose sans vie, effondré sur un buisson de roses ensanglantées. Que s'est-il passé ? Tragique accident, ou crime calculé ? Cherchez des indices : une montre, un livre d'astrologie, un ticket de courses de chevaux...

Une affaire complète à résoudre dans un paquet de cartes ! Réussirez-vous à rassembler les preuves pour trouver la clé du mystère ?

Détective Charlie

Théo Rivière, Loki-kids, 2021

ENIGM



 1 - 5 joueurs

 25 min

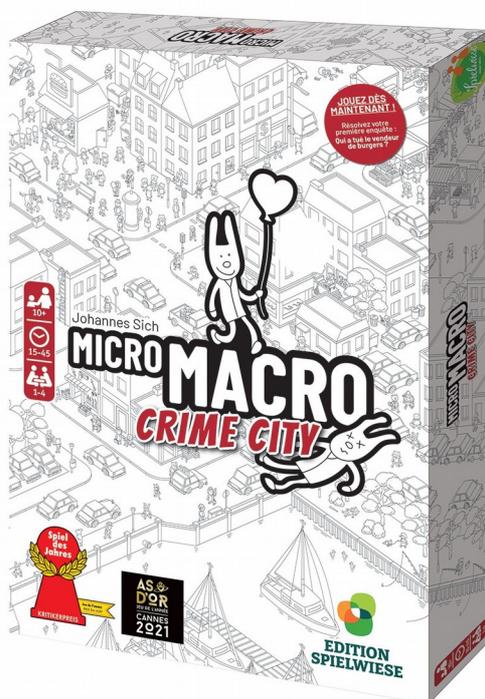
Détective Charlie est un jeu d'enquête enthousiasmant, aux illustrations colorées et aux histoires mignonnes. Les joueurs naviguent de témoin en témoin en prenant garde au temps qui passe, sans quoi Charlie sera en retard pour son thé !

Il se passe toujours quelque chose d'étrange à Mysterville, aidez Charlie Holmes à venir à bout des enquêtes !

Micro Macro Crime City

Johannes Sich, Blackrock Editions

ENIGM



 1 - 4 joueurs

 15 – 45 min

Bienvenue à Crime City ! Dans cette ville, le crime se cache à chaque coin de rue. La police n'arrive pas à faire face à ces nombreux vols et ces crimes de sang-froid. C'est pourquoi, nous avons besoin de vous. Vous devez résoudre différentes affaires, de la plus banale à la plus délicate. Vos compétences en observation et en déduction sont requises !

Ensemble, les joueurs résolvent 16 affaires criminelles corsées en déterminant les mobiles, en trouvant des preuves et en condamnant les auteurs. Un œil attentif est tout aussi important qu'un talent de déduction afin de résoudre toutes les énigmes sur le grand plateau de jeu de 75 x 110 cm. Une loupe est incluse dans le jeu pour aider à trouver chaque détail.

Un joueur joue le rôle d'enquêteur principal et est responsable de la lecture des cartes enquête à haute voix (mais bien sûr, il aidera aussi à la résolution de l'affaire). Les joueurs choisissent ensemble le scénario qu'ils veulent jouer et l'enquêteur principal lit la carte de démarrage correspondante ainsi que la première mission. Ensemble, les joueurs explorent la carte de Crime City afin de répondre à toutes les questions des cartes, l'une après l'autre. Le jeu se termine dès que l'on a répondu correctement à la dernière carte d'enquête.

Monochrome Inc.

Phil Walker-Harding, Iello, 2020

ENIGM



 1 - 4 joueurs

 30 min - 1h30

Vous êtes parvenus à vous infiltrer au cœur des installations de Monochrome Inc., un groupe pharmaceutique aux sombres secrets... Désormais, c'est à vous de décider des actions à mener !

Dans la série Adventure Games, l'équipe des joueurs se déplace de lieu en lieu en lisant les paragraphes du livret et en formant progressivement un plan au moyen des cartes du jeu. Chaque lieu découvert propose plusieurs issues, mais aussi des objets intéressants. Chaque objet peut être utilisé tel quel... mais aussi associé avec un autre pour créer un nouvel outil et ainsi élargir ses possibilités de jeu !

Il faudra donc faire preuve d'ingéniosité, mais aussi d'imagination, afin de mettre à jour les sombres agissement de ce mystérieux laboratoire.

Une aventure coopérative à partager... ou à jouer solo !

De paragraphe en paragraphe, de carte en carte les joueurs progressent, débloquent des situations et découvrent de nouveaux lieux et de nouveaux objets, leur permettant toujours davantage de combinaisons.

Mr. Wolf

Marie Fort, Blue orange

ENIGM



 1 - 4 joueurs

 10 min

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. “Vite les copains, allons nous cacher !” s’écrie l’un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n’arrive dans le pré par le chemin de pierre.

Nom d'un renard

Mélanie Grandgirard, Games Factory, 2018

ENIGM



 2 - 4 joueurs

 20 min

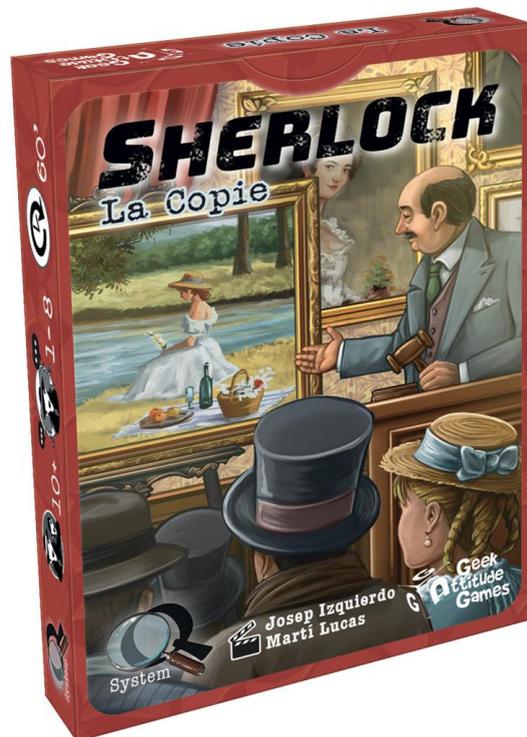
Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects.

A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière..

Sherlock : La Copie

Josep Izquierdo, Greek Attitude Games, 2020

ENIGM



 1 - 6 joueurs

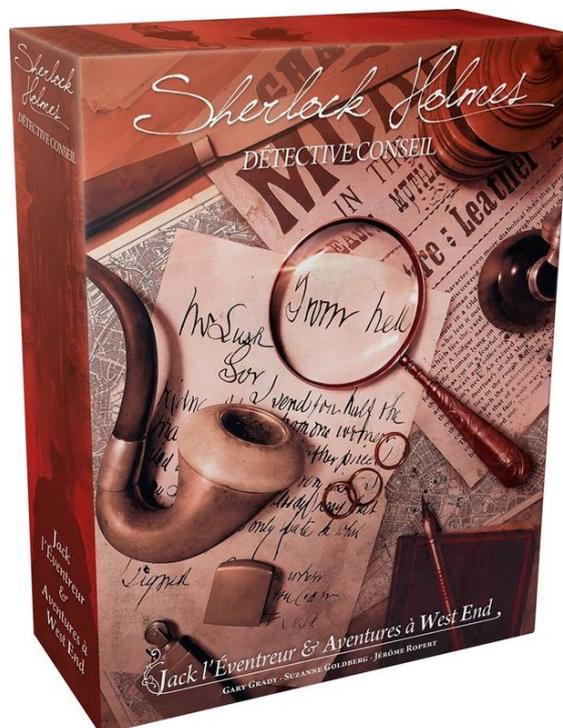
 1h - 2h

Pourtant authentifié par l'expert de la vente, un célèbre tableau mis aux enchères se révèle être une copie. Que s'est-il passé ? Comment ? Pourquoi ? Suivez les indices avec votre équipe de détectives pour répondre à ses questions et à bien d'autres. Retrouverez-vous le Déjeuner au bord de l'Étang ?

Sherlock Holmes Détective conseil : Les meurtres de la Tamise et autres enquêtes

Gary Grady, Space cowboys, 2020

ENIGM



 1 – 8 joueurs

 1h - 2h

Un jeu coopératif dans lequel vous enquêtez sur les mêmes affaires que le plus fameux des détectives. Suivez les pistes, recueillez les indices et tentez de rivaliser avec Sherlock Holmes en résolvant les enquêtes à votre façon. Armé du Times, d'un plan de Londres, d'un annuaire et surtout de votre logique, parcourez les rues de Londres pour démêler les intrigues les plus mystérieuses.

10 cas dans une seule boîte : Le magnat des munitions, le vieux soldat, l'orpheline emprisonnée, les mystères de Londres, le mort mystérieux, la malédiction de la momie, le compte du banquier, les meurtres de la Tamise, l'avoué désavoué et les tableaux volés.

Unlock : Epic Adventures

Cyril Demaegd, Space cowboys, 2021

ENIGM



 2 - 6 joueurs

 45 min - 1h15

Unlock! est un système de jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés !

La boîte Unlock ! contient trois aventures :

7ème art et décès

Munissez-vous de votre pop-corn ! Ce soir, c'est la première du film d'horreur « la dernière nuit du loup-garou ». En sortirez-vous indemnes ?

Les 7 épreuves du dragon

Le temple des Dragons d'Or accueille de nouveaux élèves une fois tous les sept ans. Soyez dignes de l'enseignement de Maître Li !

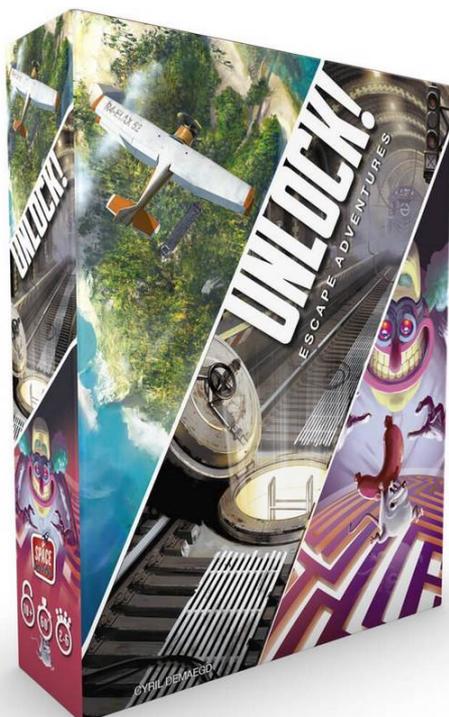
Mission #07

L'organisation secrète Eagle a été infiltrée. Agents, c'est à vous d'identifier la taupe !

Unlock : Escape Adventures

Cyril Demaegd, Space cowboys, 2017

ENIGM



 2 – 6 joueurs

 45 min - 1h15

Unlock! est un système de jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés !

La boîte Unlock ! contient trois aventures :

La Formule

Entrez dans un laboratoire secret pour récupérer un mystérieux sérum élaboré par un scientifique.

Squeek & Sausage

Déjouez les plans de l'infâme professeur Noside dans cette aventure cartoonesque.

L'île du docteur Goorse

Visitez l'île d'un milliardaire excentrique collectionneur d'antiquités et triomphez de ses pièges.

Unlock : Mystery Adventures

Cyril Demaegd, Space cowboys, 2017

ENIGM



 2 – 6 joueurs

 45 min - 1h15

Unlock! est un système de jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés !

La boîte Unlock ! contient trois aventures :

Les pièges du Nautilus

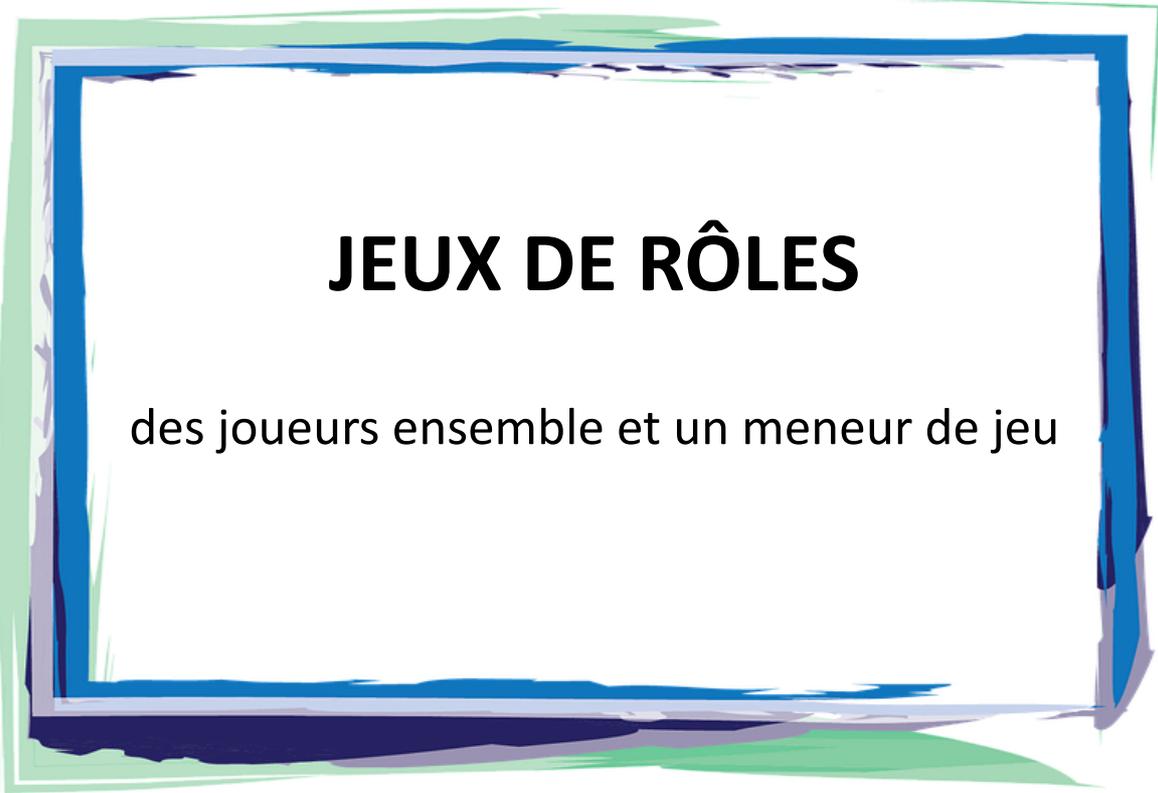
Au cours d'une plongée sous-marine, vous vous retrouvez piégés dans un submersible mythique ...

La maison sur la colline

Que se passe-t-il dans ce manoir délabré ? Explorez les pièces sinistres et déjouez la malédiction qui hante ces lieux désolés.

Le trésor de Tonipal

Déterrez le magot du Capitaine Smith ... avant les autres chasseurs de trésors.



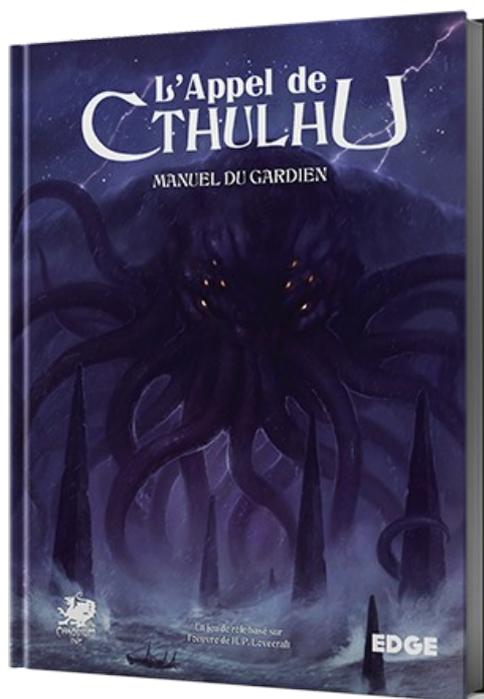
JEUX DE RÔLES

des joueurs ensemble et un meneur de jeu

Appel de Cthulhu : Manuel du Gardien

Edge Entertainment, 2020

ROLES



 2 - 7 joueurs

 30 min - 3h

Les Grands Anciens régnaient sur la Terre une éternité avant l'avènement de l'homme. On trouve encore des vestiges de leurs cités cyclopéennes sur des îles perdues en plein océan, sous les dunes du désert et dans les désolations glacées des pôles. Ils venaient des étoiles. Aujourd'hui, ils sont endormis dans les profondeurs de la terre ou sous les mers. Quand les étoiles s'aligneront, ils arpentent de nouveau la Terre.

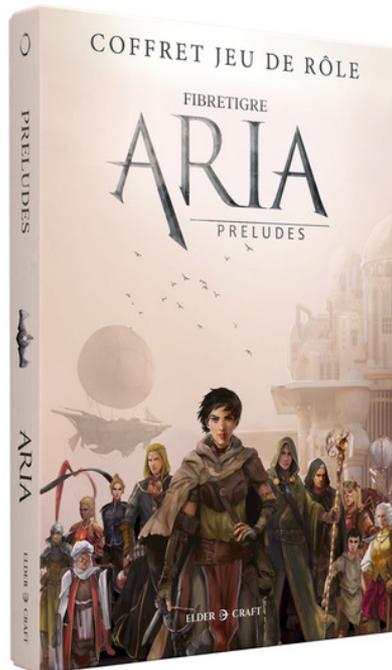
L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle plein de secrets, de mystères et d'horreur basé sur l'œuvre de H.P. Lovecraft. Dans la peau de courageux investigateurs, vous visiterez des sites étranges et dangereux, vous dévoilerez d'ignobles complots et vous vous dresserez face aux horreurs du Mythe de Cthulhu. Vous rencontrerez des entités effroyables à vous faire perdre la raison, mais aussi des monstres et des disciples déments. Dans les pages d'antiques ouvrages, vous tomberez sur des secrets que l'humanité n'aurait jamais dû découvrir. Et le sort du monde tout entier sera entre vos mains et celles de vos compagnons.

Le Manuel du Gardien contient les règles de base, la description de l'univers, les sorts et les monstres du jeu, ainsi que des conseils pour mener les parties. Il est destiné au Gardien des Arcanes, le joueur qui présentera l'aventure aux autres participants.

Aria : préludes

Fibretigre, Elder Craft, 2020

ROLES



 2 - 7 joueurs

 30 min - 3h

Il existe un dieu nommé l'Ennemi, souhaitant la fin de toute civilisation. Le roi des dieux le combattit au bord du monde. Il eut l'opportunité de le tuer au prix de sa propre vie, mais renonça dans un sursaut de lâcheté. Pour avoir manqué de débarrasser le monde de l'Ennemi, le roi des dieux se retira. Avant son départ, il remit aux hommes une couronne, un sceptre et un orbe permettant d'assurer en son nom une juste gouvernance. Puis il devint le Dieu Exilé et cessa de répondre aux prières des mortels. Depuis lors, l'Ennemi arpente le monde comme un homme. Lentement et sûrement, son influence conduit l'humanité à sa perte.

Chroniques Oubliées le Jeu de Rôles : Initiation au jeu d'aventures

Black Book Editions, 2020

ROLES



 2 - 7 joueurs

 30 min - 3h

Découvrez le jeu de rôle !

Grâce à Chroniques Oubliées Fantasy, partagez des moments inoubliables et découvrez la convivialité unique du jeu de rôle, le plus passionnant de tous les jeux de société !

La boîte de jeu que vous tenez entre les mains contient tout le nécessaire pour vous lancer à l'aventure avec vos amis ou votre famille : règles de jeu faciles d'accès et ponctuées de nombreux conseils, aventures prêtes-à-jouer, matériel de jeu luxueux pour assurer le bon déroulement des parties.

L'Aventure vous attend !

Elfes, le jeu de rôles : Initiation au jeu d'aventures dans les terres d'Arran

Black Book Editions, 2021

ROLES



 2 - 7 joueurs

 30 min - 3h

Grâce à Elfes - initiation au jeu de rôle dans les Terres d'Arran, partagez des moments inoubliables et découvrez la convivialité unique du jeu de rôle, le plus passionnant de tous les jeux de société ! La boîte de jeu que vous tenez entre les mains contient tout le nécessaire pour vous lancer à l'aventure avec vos amis ou en famille : règles de jeu faciles d'accès et ponctuées de nombreux conseils, aventures prêtes à jouer, matériel de jeu luxueux pour assurer le bon déroulement des parties.

L'Aventure dans les Terres d'Arran vous attend !



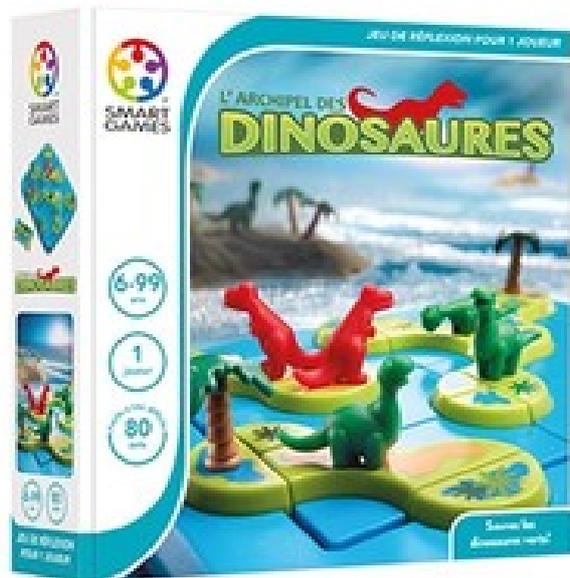
JEUX SOLO

seul contre le jeu

Archipel des dinosaures

Smart games, 2015

SOLO



 1 joueur

 10 min

Reconstituez les îles afin de sauver les dinosaures verts ! Concentrez-vous pour recréer le monde du jurassique!

L'Archipel des Dinosaures est un jeu au cours duquel vous devrez réussir à séparer les herbivores verts des carnivores rouges en plaçant correctement les tuiles «îles» du jeu pour reconstituer les différents archipels du défi.

80 défis de difficulté croissante vous permettront de sauver les brontosures des tyrannosaures, leurs prédateurs!

Chiens s'en mêlent !

Smart games, 2020

SOLO



 1 joueur

 10 min

Maîtrisez-vous l'art de la laisse afin d'éviter que votre chien ne s'arrête à chaque fois qu'il croise un congénère ou qu'il ne coure après les chats dans le parc ?

Logique et déduction seront nécessaires afin de placer aux bons endroits les promeneurs et leurs chiens sans que les laisses ne s'emmêlent !

Festin des chenilles

Smart games, 2020

SOLO



 1 joueur

 10 min

Miam, miam, la jolie pomme rouge !

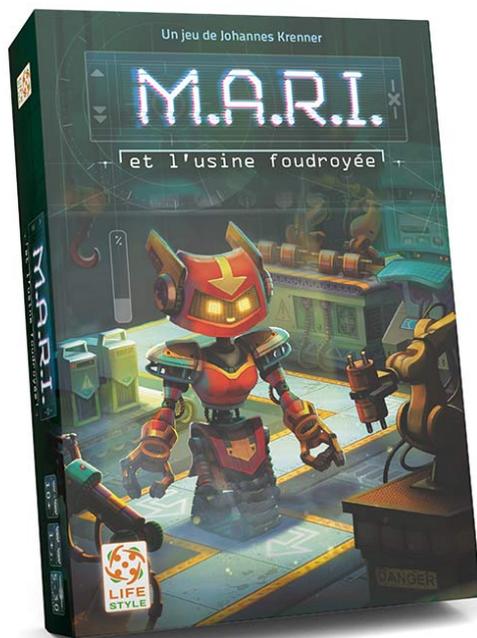
Trois chenilles très gourmandes ont décidé de faire un festin d'une pomme juteuse. Saurez-vous toutes les faire tenir à l'intérieur du fruit afin de leur assurer un garde-manger ?

Le festin des chenilles contient un plan de jeu interchangeable innovant ainsi que trois pièces de jeu que vous pourrez couder pour obtenir des formes originales. Votre logique se devra d'être flexible pour résoudre les soixante défis du jeu, de facile à expert.

M.A.R.I. et l'usine foudroyée

Johannes Krenner, Lifestyle, 2021

SOLO



 **1 joueur**

 **5 - 20 min**

Après un violent orage, MARI (une Machine Autonome de Réparation Intelligente) se réveille dans une usine de robots où elle a été fabriquée. La foudre a endommagé le centre de contrôle de l'usine, et seul MARI peut relever le défi de le réparer. Placez les tuiles d'action dans le bon ordre, et conduisez MARI à travers l'usine niveau par niveau !

Jouez une commande à la fois pour créer une séquence qui permettra à MARI d'atteindre l'issue menant à la salle suivante. Le système de programmation par tuile et de résolution de la séquence complète, amène beaucoup de variété dans les niveaux et vous force à réfléchir les différentes programmations possibles. De nouvelles commandes et de nouvelles tâches arriveront au fur et à mesure des niveaux de plus en plus complexe. Avec votre aide, MARI atteindra le dernier étage, et avec lui, le Centre de Commande !

Ricochet 1 : Une série d'énigmes à résoudre par associations d'idées !

Cyril Blondel, Flip Flap

SOLO



 1 - 100 joueur

 5 - 20 min

Ricochet est un jeu solo ou collaboratif, contenant une série d'énigmes à résoudre par associations d'idées.

Les 30 énigmes sont reliées dans une histoire d'agents secrets loufoques : à chaque fois, il faut trouver la chute d'un dialogue !

Pour trouver la phrase manquante, le ou les joueurs doivent à partir d'une grille de 25 mots en occulter 20, 21 ou 22. Les mots qui restent, lus dans le bon ordre à haute voix, donnent un rébus auditif qui est la dernière phrase du dialogue.