

Catalogue
2011-2012

Jeu Pétite



100% convivialité, pour les petits et les grands

Rapidoo Aquarium



Rapidoo aquarium est un jeu de rapidité aux couleurs exotiques ! Cherchez la seule image commune aux 5 plateaux. Vous l'avez trouvée ? Alors recommencez en retournant un ou plusieurs plateaux. Cette image change quelque soit la manière de disposer les plateaux. Plus de 100 combinaisons sont possibles !

😊 de 5 à 9 ans

🕒 15 mn

👥 2 à 4 joueurs

EDITIONS EDUCA

La forêt enchantée



Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, le vieux magicien. Vite, il faut reconstituer la recette de la potion magique avant le coucher du soleil ! Il vous faudra mémoriser la recette de la potion magique, puis parcourir la forêt afin de récupérer tous les ingrédients. Mais attention, une fois le soleil couché, il sera trop tard ! La Forêt Enchantée est un jeu coopératif : les enfants collaborent pour essayer de gagner tous ensemble !

😊 de 4 à 6 ans

🕒 20 mn

👥 2 à 6 joueurs

EDITIONS BIOVIVA

Monstermania



Monstermania est un jeu d'observation et de connexion ! Chaque joueur reçoit 5 monstres. Pour en poser un, il faut qu'il serre une ou plusieurs mains du dernier monstre posé. Les mains qui se touchent doivent toujours être de la même couleur. Si le monstre posé ne serre qu'une seule main, ou si l'on ne peut pas jouer, on pioche une nouvelle carte. Mais, si le monstre serre 3 ou 4 mains, on peut rejeter une carte. Le gagnant est le premier à avoir posé tous ses monstres.

😊 de 5 à 99 ans

🕒 15 mn

👥 2 à 5 joueurs

EDITIONS PIATNIK

Pique-prune



C'est la bousculade dans le verger de Pique Prune ! Au programme des Jeux Olympiques des hérissons, nous avons aujourd'hui une nouvelle discipline : « le vol de fruits ». Chaque hérisson doit chiper en passant les fruits que ses amis ont embrochés sur leurs piquants. Le premier à avoir récupéré tous les fruits de ses concurrents gagne la partie. Mais il faut s'y connaître dans le jardin pour avancer. Car un hérisson sans piquants pointus ni mémoire risque fort de passer à côté de la couronne de lauriers...

de 4 à 8 ans

20 mn

2 à 4 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Les p'tites locos



Aux commandes de vos magnifiques locomotives, vivez une course pleine de rebondissements ! Chaque joueur reçoit 4 locomotives d'une même couleur. L'objectif est d'en amener 3 à l'arrivée au plus vite. Les locomotives se déplacent à l'aide des dés. Mais la prudence est de mise car les plates-formes de triage pivotent continuellement pour perturber le trafic, et les cheminots adverses vous percutent pour vous faire dérailler ou vous envoyer contre un butoir. Avec les P'tites Locos, retrouvez la grande joie des petits chevaux, sublimée ici par un très beau matériel et une mécanique de jeu percutante !

de 6 à 10 ans

30 à 40 mn

2 à 4 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

La ruche



La Ruche est un jeu de rapidité et d'observation ! Le but est de se défausser le plus rapidement possible de ses alvéoles en les connectant à d'autres déjà posées. A la ruche, il n'y a pas de tour de jeu. Chacun peut poser une alvéole quand il veut, quand il peut. Les conditions à respecter : toucher au moins deux alvéoles déjà posées. Les côtés qui se touchent doivent être de même couleur.

de 7 à 12 ans

10 à 30 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS PIDANCET

6 qui prend junior



Tout le monde aux abris ! De sombres nuages se forment au loin. Par peur de l'orage, les poneys, chèvres, lapins, canards, poules et même les petites souris cherchent à se protéger dans les écuries. Les joueurs aident les animaux à y trouver une place. Le joueur qui rassemble six animaux différents dans une écurie récupère les cartes Animaux. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes à la fin de la partie.

de 4 à 7 ans

15 mn

2 à 5 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Jurassik



Jurassik est un jeu futé qui vous amènera à participer à des fouilles paléontologiques à la recherche de squelettes de dinosaures. Chacun leur tour, les joueurs prennent une carte de leur choix de la zone de fouille, agrandissant ainsi leur collection, mais libérant dans le même temps d'autres cartes pour leurs concurrents. Les choix les plus judicieux et des prises de risque mesurées vous permettront de devenir le plus célèbre des paléontologues.

de 5 à 99 ans

5 à 15 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS ILOPELI

Pyjama party



Chut ! Les petits vampires devraient dormir depuis longtemps ! Mais ils tournicotent encore dans la chambre située dans la tour, à la recherche d'animaux en peluche et de boissons délicieuses. Ils font des bruits rigolos quand ils se heurtent dans l'obscurité. Mais faites bien attention à ne pas vous faire pincer par Papa Vampire ! Le but du jeu est d'être le premier à collecter et à remplir son lit avec les différents objets. Le suspense monte quand soudain retentit : « Allez au lit ! »

de 5 à 8 ans

20 à 30 mn

3 à 5 joueurs

EDITIONS SELECTA

Giro Galoppo



L'événement hippique de la saison a débuté : le Giro Galoppo ! Cinq cavaliers prometteurs et leurs chevaux de course prennent le départ. La périlleuse course d'obstacles se déroule à travers champs, par-dessus troncs et rocailles. Le suspense s'accroît lorsque, tour après tour, les joueurs jouent leurs cartes de course, éperonnent leur monture et sautent par-dessus les obstacles à la perfection. À la fin, celui qui aura su utiliser ses cartes avec tactique et avec un peu de chance gagnera la course.

😊 de 6 à 99 ans

🕒 20 à 30 mn

👤 2 à 5 joueurs

EDITIONS SELECTA

Le grand livre des contes



Jeu coopératif et féérique pour toute la famille.

Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château. Il va maintenant falloir faire preuve de courage et d'esprit d'équipe, car ce n'est qu'ensemble qu'il sera possible de sauver les contes et de recomposer le livre. Mais attention ! Il vous faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ait fini sa promenade ...

😊 de 5 à 8 ans

🕒 20 à 30 mn

👤 2 à 4 joueurs

EDITIONS SELECTA

Gare à l'œuf du dragon



Là, un trésor ! Avec précaution, les chevaliers se glissent à travers la forêt des dragons et ramassent quelques-uns des trésors que le grand dragon Magnus a perdus. Entendez-vous ? Le dragon dort ! Voici donc une excellente occasion de voler le grand trésor du dragon ! Mais attention : l'œuf du dragon gigote. Oh, le voilà qui roule de nouveau à une cadence effrénée à travers la forêt ! Ne vous faites surtout pas attraper...

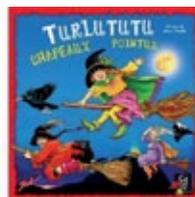
😊 de 5 à 10 ans

🕒 10 à 20 mn

👤 2 à 4 joueurs

EDITIONS SELECTA

Turlututu



Turlututu est un petit jeu de course et de mémoire adapté aux plus jeunes. Vite, vite, petite sorcière : saute sur ton balai et envole-toi : la grande fête des sorcières va bientôt commencer. Chaque pion coloré est caché par un chapeau, puis mélangé en bas du plateau. A ton tour, lance le dé, puis à l'aide de ta mémoire, retrouve le pion de la couleur demandée en soulevant un des chapeaux. Le premier à amener l'une des sorcières sur la dernière case du plateau de jeu gagne la partie.

😊 de 4 à 8 ans

🕒 15 mn

👤 2 à 4 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Galapa Go !



Galapa Go ! est un jeu facile et amusant où le joueur doit capturer des animaux le plus rapidement possible en respectant des critères de sélection précis. La majorité des animaux sont hybrides, ce qui rend le jeu à la fois drôle et compétitif. Un jeu idéal pour apprendre à raisonner rapidement, tout en passant un excellent moment.

😊 de 6 à 10 ans

🕒 15 à 30 mn

👤 2 à 6 joueurs

EDITIONS MJ GAMES

Speed



Le jeu, pour petits et grands, le plus rapide du monde ! Dans Speed, chaque partie dure de 30 secondes à 5 mn maxi. Les deux joueurs jouent en même temps et doivent se débarrasser de toutes leurs cartes le plus vite possible en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes : forme, couleur, nombre. Le premier à poser toutes ses cartes a gagné. 1, 2,3, c'est parti !

😊 de 5 à 99 ans

🕒 1 mn

👤 2 joueurs

EDITIONS ADLUNG

Charly



Une grande réception est organisée chez les animaux. Chaque joueur doit prévoir le repas préféré de chacun, ceux du chien, de la souris, de Coco le singe et du lapin, sans oublier le cochon Charly qui a toujours faim. Mais attention, à ce que tout le monde puisse manger... Jeu très sympa et rigolo que l'on peut partager entre amis ou avec les enfants.

de 6 à 99 ans

20 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS ABACUS

Garçon !



Montrez votre capacité à mémoriser les commandes de vos clients sans vous tromper ! Certaines rapportent plus de pourboires que d'autres ! Enchaînez les commandes, ne vous trompez pas pour les servir, et devenez le garçon de café le plus riche. *Garçon !* un jeu qui permet de travailler la mémoire en s'amusant.

de 7 à 99 ans

15 mn

2 à 10 joueurs

EDITIONS BLACKROCK

The boss



Qui saura faire régner la peur au sein des différentes villes pour y glaner le plus d'argent sans trop de pertes ? Parfois, le métier de « parrain » n'est pas de tout repos... Vous allez ainsi gagner de l'argent, envoyer un de vos hommes en prison, ou peut-être vous en faire tuer un ! Parfois même, vous aurez un médecin à portée de main qui s'occupera bien de vos ouailles une fois le canon de votre revolver présenté à sa tempe... Déduction, bluff et prise d'initiatives vous seront indispensables pour devenir « The Boss ».

de 10 à 99 ans

20 à 60 mn

2 à 4 joueurs

EDITIONS BLACKROCK

Shokoba



Shokoba est un jeu où les aventuriers partent à la recherche de pierres précieuses. Ils devront utiliser leur sens tactique et leur mémoire pour en obtenir le plus possible dans un maximum de catégories (Diamant, émeraudes, rubis et saphirs). À la fin de chaque manche, des points sont attribués aux joueurs ayant le plus grand nombre de cartes au total, ainsi que le plus de pierres dans chaque type.

de 8 à 99 ans

20 mn

2 à 4 joueurs

EDITION MJ GAMES

Shenke



Mémoire et réflexes seront déterminants dans ce jeu destiné à la famille et aux amis. Un univers ludique inédit qui vous permettra de façonner vos stratégies dans l'humour et la convivialité. Dans ce jeu, vous trouverez les éléments naturels asiatiques : le Bois, le Feu, l'Eau et l'Air. Tous ces éléments s'enchaînent grâce aux deux cycles ancestraux «shen» (engendrer) et «Ke» (contrôler). Les niveaux de jeu sont représentés par des ceintures de couleur. Tous, débutants ou joueurs confirmés, peuvent donc participer.

de 6 à 99 ans

30 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS ARPLAY

La Mamma



La Mamma est un jeu de cartes, d'observation et de tactique pour un repas réussi. 2 équipes sont face-à-face. Elles conviennent entre elles d'un signe discret (geste, parole...). Au cours de la partie, chacun essaie de constituer une famille en échangeant une ou plusieurs de ses cartes avec celle disposées sur la table. Dès que quelqu'un a une famille complète, il fait le signe convenu à son partenaire qui doit dire «À table». Mais un joueur adverse peut avoir repéré le signe et dit aussitôt «repas foutu»... Ambiance garantie !

de 10 à 99 ans

10 mn

4 joueurs

EDITIONS JEUX FK

Rök



Un matériel magnifique pour un jeu complètement Rök n'Roll ! Les runes sont des pierres sacrées d'origines celtes. Elles promettent protection et don de voyance à ceux qui en percent le langage ! Pour devenir le grand maître des runes il vous faudra éliminer vos ennemis jusqu'au dernier. Soyez sans pitié, pillez leur butin pour récupérer un maximum de pierres. Sens de l'observation, rapidité et agilité sont les atouts nécessaires de ce jeu mythiquement tumultueux !

de 5 à 99 ans

1 mn

2 joueurs

EDITIONS GOLDSIEBER

Charad'mania



Charad'mania est un jeu basé sur la résolution de charades classiques. A deux ou en équipe, un jeu amusant et original avec des indices, du bonus et malus, le but étant d'acquérir 300 points tout en se divertissant. Sept thèmes sont proposés : histoire géographie, politique, art, sport, animaux et showbiz, plus une case création, mimes et choix.

de 12 à 99 ans

45 mn

4 à 12 joueurs

EDITIONS VISA JEUX

Rapid Sushi



Vous avez un rêve : celui de devenir Chef cuisinier. Aujourd'hui, c'est le grand jour. Vous devez affronter un autre chef pour déterminer lequel de vous deux est digne de travailler au Rapid Sushi. Des cartes «ingrédients» sur fond jaune et orange pour l'un et l'autre joueur. Des sushis et makis sur fond bleu à préparer. Que le plus rapide l'emporte ! Et des cartes «tournoi» pour faire des tournois entre amis et en famille.

de 6 à 99 ans

5 mn

2 joueurs

EDITIONS SANDRA MOREIRA

Cheptel



Le jeu des vacheries ! Vous devez être le 1er à avoir constitué votre Cheptel de 10 vaches, veaux et taureau de la même couleur. Mais attention vos adversaires seront sans pitié et n'hésiteront pas à vous faire les pires vacheries ! Vous devrez donc déjouer leurs sales coups, sinon... au revoir les vaches !

de 7 à 99 ans

30 mn

2 à 4 joueurs

EDITIONS SANDRA MOREIRA

Mow



Vous incarnez des fermiers qui rassemblent leurs troupeaux de vaches afin de les mener à l'étable. Pour l'emporter, ne laissez pas les mouches les infester ! Le fermier dont l'étable comporte le moins de mouches l'emporte. Mow est un jeu rapide et drôle qui plaira à toute la famille.

de 7 à 99 ans

15 mn

2 à 5 joueurs

EDITIONS HURRICAN

Level up



Devenez des aventuriers et entreprenez un voyage de la Terre à la Lune avec votre équipage. Pour cela, soyez le premier à franchir huit étapes en réunissant différentes combinaisons de cartes (brelan, full, couleur, ...). Optimisez votre main de départ en piochant des cartes face visible dans votre défausse ou celle d'un adversaire ou en prenant une carte du talon face cachée.

de 10 à 99 ans

60 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Elixir



De toutes les contrées sont venus les magiciens ! Ils arrivent les bras chargés d'ingrédients étranges et colorés, les marmites remplies de décoctions exotiques, la barbe pleine d'un sourire malin ! Ils viennent participer au plus grand, au plus étonnant, au plus délirant des concours de magie. Un concours où il faudra amasser les ingrédients les plus saugrenus, tous nécessaires au bon lancement de sorts farfelus. D'autant plus farfelus qu'ils causeront les pires mésaventures à leurs adversaires du jour !

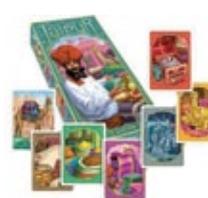
de 10 à 99 ans

60 mn

3 à 8 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Jaipur



Vous espérez devenir le marchand attiré du Maharaja en étant à la fin de chaque semaine (manche) plus riche que votre concurrent. Pour ce faire, récoltez et troquez des marchandises au marché, puis vendez-les pour amasser des roupies. Si vous parvenez à effectuer une vente extraordinaire, vous recevrez en plus une prime. Quant aux chameaux, ils servent principalement au troc lorsque l'on veut prendre plusieurs marchandises au marché.

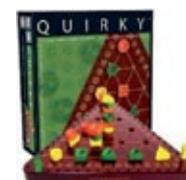
de 12 à 99 ans

30 mn

2 joueurs

EDITIONS GAME WORKS

Quirky



Dans ce jeu de compétition amusant et insolite, marquez le maximum de points en créant des triangles équilatéraux dont les pièces supérieures sont de votre couleur. A chaque tour, piochez une pièce dans le sachet et positionner la sur le plateau, sauf si vous tombez sur un «Quirk», qui pourrait bien bouleverser toute votre stratégie !

de 8 à 99 ans

15 mn

2 à 3 joueurs

EDITIONS FAMILY GAMES

Dobble



Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. 55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... et c'est parti ! Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Vous pouvez jouer à tous les mini jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser !

😊 de 10 à 99 ans

🕒 10 mn

👥 2 à 8 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Cro-Magnon Révolution



Depuis la nuit des temps, nous sommes abreuvés de théories sur l'évolution. Si certains prétendent que le combat pour la survie guidait le quotidien de nos ancêtres, d'autres ont imaginé que ceux-ci s'amusaient bien plus que nous le pensons. Chaussez donc slip et écharpe en poils de mammoth, bottes en (fausse) fourrure et gourdin, et remettons une couche de folie avec cette nouvelle version du jeu Cro-Magnon 100 % poilue ! Pré-hystérie garantie !

😊 de 8 à 99 ans

🕒 45 mn

👥 3 à 12 joueurs

EDITIONS BIOVIVA

Cartagena



À vos barques, prêts partez! Cartagena, 1672. Une poignée de pirates, bien décidés à se faire la belle, parcourent les couloirs suintant d'humidité de la prison. Armés de pistolets rouillés et de vieilles clés, ils progressent difficilement vers la sortie du tunnel où les attend une chaloupe et la liberté. Mais l'évasion est singulièrement compliquée par la concurrence qui règne entre les différentes bandes de pirates. C'est le sauve-qui-peut général : tous les coups sont permis pour être parmi les premiers à sortir...

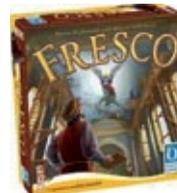
😊 de 8 à 99 ans

🕒 20 à 45 mn

👥 2 à 5 joueurs

EDITIONS OYA

Fresco



L'évêque attend des visiteurs de haut rang, mais la grande fresque ornant le plafond de la cathédrale a besoin d'urgence d'être restaurée. Les meilleurs peintres de fresques de la Renaissance sont recrutés et doivent prouver leur talent. Quel peintre saura redonner tout son éclat à la fresque de la cathédrale ?

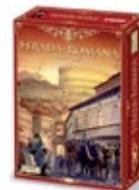
😊 de 10 à 99 ans

🕒 60 mn

👥 2 à 4 joueurs

EDITIONS QUEEN

Strada Romana



Rome, début du 2^{ème} siècle. Le cœur de l'Empire Romain est le théâtre d'importants échanges commerciaux. Afin de devenir le plus riche des marchands, vous devrez acquérir les meilleures marchandises en déplaçant habilement les chariots dans les embouteillages. Au cours de la partie, il va donc falloir manœuvrer au mieux des chariots sur une route bien trop étroite pour que tout le monde puisse circuler, tout en réussissant à faire du commerce. Avec des mécanismes simples et épurés, «Strada Romana» s'avère être un jeu hautement tactique où le ballet des chariots offre une scénographie étonnante !

😊 de 8 à 99 ans

🕒 30 à 45 mn

👥 2 à 5 joueurs

EDITIONS BLACKROCK

Evo



Evo est un jeu de conquête en milieu hostile. Pour l'emporter, vous devrez acquérir au cours d'enchères tournantes les gènes qui permettront à vos dinosaures d'affronter tous types de climats, de produire plus d'œufs, ou encore de survivre aux attaques adverses. Mais attention : ne dépensez pas trop de points de mutation lors des enchères, car à la fin de la partie, le joueur qui en aura le plus sera vainqueur !

😊 de 14 à 99 ans

🕒 60 mn

👥 2 à 5 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Safranito



Safranito est un jeu de plateau dans lequel vous devrez acheter des épices pour élaborer des plats raffinés. Mais pour obtenir ses mets, il vous faudra rivaliser d'adresse et de tactique. Bluffez, visez et cuisinez !

😊 de 10 à 99 ans

🕒 30 à 45 mn

👥 2 à 4 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Le monde du vin



Le jeu est destiné aux amis du vin et à ceux qui veulent le devenir. Le plaisir de répondre est au moins équivalent au plaisir d'apprendre. L'univers du vin est couvert dans sa globalité au travers de 900 questions rédigées par des spécialistes. Qui est Bacchus ? Le dieu grec du vin ou le dieu Romain du vin ? Est-il permis d'ajouter du soufre dans le vin ? Quel millésime fut le meilleur en Languedoc ? 2003 ou 2007 ? Vous explorerez les grands pays viticoles en répondant à des questions.

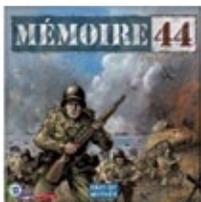
😊 18 ans et +

🕒 60 mn

👥 2 à 6 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Mémoire 44



Mémoire 44 est un jeu qui vous permettra de revivre les grandes heures de la reconquête de la France par les alliés. D'Omaha Beach à Paris, en passant par le Vercors et le Pont de Bénouville vous pourrez recréer les grands moments de cette épopée où il ne fut pas seulement question de supériorité matérielle mais surtout de courage et d'audace ! Le jeu dispose de règles simples, amusantes et astucieuses favorisant l'esprit tactique, le sang-froid et la vision stratégique et met en permanence les joueurs face à des décisions cruciales. Mémoire 44 dispose d'un matériel luxueux qui plongera instantanément les joueurs dans l'ambiance de l'époque.

Les plus jeunes pourront y jouer avec les plus anciens (et même des vétérans !) et prendront beaucoup de plaisir à découvrir les événements historiques qui ont façonné l'Europe moderne.

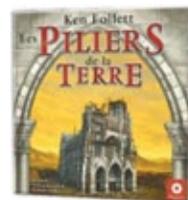
😊 de 12 à 99 ans

🕒 60 mn

👥 2 à 4 joueurs

EDITIONS DAYS OF WONDER

Les piliers de la Terre



Angleterre, début du XIIe siècle. Le prêtre Philip de Kingsbridge a un rêve : construire la plus belle des cathédrales du pays. Pour le réaliser, il s'entoure des bâtisseurs les plus expérimentés. Les piliers de la Terre est un grand jeu de stratégie, doté de mécanismes subtils et stratégiques. Chaque joueur dispose d'artisans de différents corps de métiers et de contremaîtres qu'il va utiliser pour participer à la construction de la cathédrale, tout en veillant à gagner de l'argent et à accroître son prestige. Évidemment, les autres joueurs ne l'entendront pas de cette oreille. Il faudra faire preuve d'habileté et d'un grand sens stratégique pour remporter la partie.

😊 de 12 à 99 ans

🕒 90 mn

👥 2 à 4 joueurs

EDITIONS FILOSOFIA

Hive Carbon



Placez judicieusement vos insectes rampants et volants et prenez le contrôle de la ruche ! Chaque joueur possède plusieurs pièces de scarabées, de criquets, d'araignées, de fourmis soldats, de coccinelles et de moustiques ainsi qu'une pièce unique représentant une reine abeille. Chaque type d'insectes se déplace d'une manière spécifique. La partie se termine lorsque la reine d'un des joueurs est encerclée par six insectes. *Hive Carbon* est un jeu tactique et subtil unique en son genre !

😊 de 9 à 99 ans

🕒 20 mn

👥 2 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Mr Jack



Mr Jack est le célèbre jeu sur Jack l'éventreur. *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 le capturer. Son adversaire, Jack fait tout son possible pour retarder l'enquête. Il essaie même de profiter de l'obscurité pour quitter définitivement les lieux. Discernement, intuition, logique et sang-froid, seront nécessaires pour chacun des 2 participants.

😊 de 9 à 99 ans

🕒 30 mn

👥 2 joueurs

EDITIONS HURRICAN

Ice Flow



Ice Flow est un jeu de stratégie qui se joue en famille. À vous de superviser 3 explorateurs qui traversent, à pied, les eaux glaciales du détroit de Béring séparant l'Alaska de la Sibérie. Il vous faudra bondir d'une plaque de glace à l'autre pour voyager d'est en ouest, escalader des blocs de glaces à l'aide d'une corde et éviter les ours polaires avec des poissons. Mais, attention ! Méfiez-vous des joueurs qui essaieront de vous ralentir.

😊 de 11 à 99 ans

⌚ 60 mn

👥 2 à 4 joueurs

EDITIONS
LUDORUM GAMES

Plan social



Munissez-vous d'un peu d'humour et d'une grosse envie de gagner : *Plan Social* est un jeu de cartes impitoyable qui réveillera vos instincts prédateurs et votre cruauté intrinsèque. Tous les joueurs sont actionnaires. Chaque carte représente un salarié : cadres supérieurs, techniciens, employés, ouvriers,...Le premier joueur qui parvient à se débarrasser de tous ses salariés réussit son «Plan Social» et gagne le droit de délocaliser dans un pays totalitaire où la main d'œuvre est bon marché.

😊 de 8 à 99 ans

⌚ 30 mn

👥 2 à 6 joueurs

EDITIONS ARPLAY

Caractères



Caractères vous dévoile et vous découvre... Plusieurs joueurs autour d'une table. Vous vous connaissez bien : prouvez-le ! Vous ne vous êtes jamais vus : devinez-vous ! Avec qui, parmi les personnes présentes, prendriez-vous le plus de plaisir à dîner en tête-à-tête ? Au réveil, vous êtes plutôt de bonne humeur, un peu mou, ou à prendre avec des pincettes ? Selon vous, qui est ici la personne la plus «cœur d'artichaut» ? Pour avancer sur le plateau, trouvez la réponse donnée par l'autre joueur... ou osez une contestation. Donnez vos arguments, lancez le débat, et tentez de convaincre les autres joueurs de votre bonne foi.

😊 15 ans et +

⌚ 45 à 90 mn

👥 3 à 16 joueurs

EDITIONS JEUX FK

Six pieds sous terre



Six pieds sous Terre est un jeu politiquement incorrect qui fait du bien !

Chaque joueur incarne un croque-mort et va devoir enterrer le plus possible de défunts afin de remporter le titre de meilleur croque-mort de la ville ! Vous devrez respecter les exigences des familles et réserver les stèles au cimetière avant de pouvoir enterrer les morts, mais vous n'êtes pas seul... la concurrence veille ! D'après négociations et enchères avec vos concurrents vous attendent ! Le croque-mort le plus malin et le plus riche à la fin du jeu remporte la partie.

Humour, stratégie et coups tordus sont les ingrédients d'une bonne partie !

😊 de 12 à 99 ans

⌚ 45 mn

👥 2 à 5 joueurs

EDITIONS
ECHEC PAT

Pur week-end



Pur week-end est un jeu d'ambiance où on se (la) raconte ! Racontez votre week-end, composé des «Purs Moments» que le hasard vous a fait piocher, et utilisez les cartes «Pires Moments» pour gâcher joyeusement les week-ends des autres joueurs ! Le premier joueur qui parvient à raconter son week-end jusqu'au bout, malgré les galères et les coups bas, a gagné !

😊 16 ans et +

⌚ 20 à 40 mn

👥 2 à 10 joueurs

EDITIONS DIALUDE

Sporz



Ce jeu est une enquête grandeur nature très rapide à mettre en place.

Coincés à bord d'un vaisseau spatial fuyant la Terre, certains de vos compagnons d'infortune ont contracté l'étrange maladie qui a ravagé l'humanité. Le « Spore » prend le contrôle des gens qui deviennent alors des « mutants ». Trouvez ces personnes ! Soignez-les ou tuez-les avant d'être contaminé à votre tour. À moins qu'il ne soit trop tard... et que vous ne soyez déjà l'un d'eux, menant ainsi les autres à leur perte.

😊 de 10 à 99 ans

⌚ 60 à 90 mn

👥 7 à 20 joueurs

EDITIONS
LA DONZELLE

Coupez !



Le jeu sur le cinéma à découvrir de toute urgence ! Grâce à *Coupez !*, redécouvrez vos films préférés à travers des questions, des quiz, des devinettes et des dessins, en jouant en équipe (jusqu'à 5 équipes de 2 joueurs ou plus). Le plateau de jeu représente une salle de cinéma dans laquelle vous vous déplacez de fauteuil en fauteuil numéroté pour arriver jusqu'à l'écran Fin. Mais attention aux cartes «coupez» ! Préparez-vous à d'intenses moments de suspense, de rires, de souvenirs et d'émotions !

😊 de 7 à 99 ans

🕒 60 mn

👥 2 à 10 joueurs

EDITIONS
SANDRA MOREIRA

Bluff Party



Avec *Bluff Party*, mettez le feu à vos soirées en relevant trois défis ! Chacun reçoit une carte secrète comportant trois défis cocasses et s'efforce de les réaliser devant témoin, sans se faire démasquer. Facile? Comment allez-vous dévier la conversation vers la lutte gréco-romaine ? Par quelle astuce décoifferez-vous quelqu'un ? Pour quel motif applaudirez-vous sans attirer les soupçons ? À l'heure convenue en début de partie, tous les participants comptent leurs points en soustrayant un point par défi non tenté. Le joueur qui a remporté le plus de points est déclaré vainqueur.

😊 de 12 à 99 ans

🕒 120 mn

👥 4 à 50 joueurs

EDITIONS
COCKTAIL GAME

Petits meurtres et faits divers



Petits meurtres et faits divers vous confrontera aux plus horribles ou aux plus loufoques des forfaits commis par des joueurs qui vont tout faire pour échapper au flair implacable de l'inspecteur ! Tour à tour, vous aurez le sentiment d'être ce brillant inspecteur, ce greffier glacial et incorruptible ou un de ces louches, étranges, mystérieux et excentriques suspects qui tentent de mystifier l'inspecteur à force d'abondants baratins et d'alibis alambiqués ! Au programme : 241 enquêtes truffées de jeux de mots improbables et de situations ubuesques!

😊 de 14 à 99 ans

🕒 45 mn

👥 4 à 7 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Casse toi pov'con



Vous incarnez un politicien en campagne. Votre objectif : multiplier les bains de foule tout en évitant de croiser trop de « fâcheux » réfractaires à vos idées politiques. Chaque joueur reçoit une carte Candidat comprenant les portraits des électeurs amis et opposants. Parmi les cartes Bain de foule, repérez et prenez celles qui comprennent le plus d'électeurs amis. Mais attention : ne cumulez pas trop d'électeurs adverses afin de ne pas atteindre un niveau de stress intolérable vous poussant à lâcher un malencontreux « Casse-toi pov'con ! », et à sombrer dans les sondages. Évidemment, comme tout le monde joue en même temps sur la scène politique, vous devrez repérer plus vite que vos adversaires les Bains de foule les plus avantageux ! Pour remporter les élections (et le jeu), soyez le candidat ayant la plus forte Cote de Popularité.

😊 de 12 à 99 ans

🕒 15 mn

👥 2 à 6 joueurs

EDITIONS
COCKTAIL GAME

Président Balayeur Général



Dans le monde impitoyable de l'entreprise, tout le monde veut sa promotion. Serez-vous assez malin pour survivre? Chacun va tenir un rôle représentant une fonction dans l'entreprise. À la fin de la manche, il percevra le salaire correspondant. Évidemment, plus on tient un rôle élevé dans l'entreprise, mieux on est payé, mais plus il est difficile de garder sa place ! Le but du jeu est d'être le plus riche à la fin de la partie.

😊 16 ans et +

🕒 20 à 40 mn

👥 2 à 10 joueurs

EDITIONS PBG LUDIK

Korsar



« Branle-bas de combat », Corsaire ! Emparez-vous des trésors cachés dans les cales des galions adverses ! Mais prenez garde à ne pas laisser vos propres navires marchands sans défense ou il pourrait vous en coûter cher. Soyez vigilant et opportuniste, ne faites pas de quartier et à l'abordaaaaaage ! » Dès qu'un joueur a fini son paquet et que la pioche est vide, on compte les pièces d'or accumulées et on retranche celle qu'on a encore en main. Le plus riche l'emporte ! La règle est très simple et s'explique en trois minutes. Korsar n'est pas dénué de hasard, mais se révèle vraiment agréable à jouer. De toute évidence, un jeu à emporter dans toutes les soirées..

😊 de 8 à 99 ans

🕒 10 à 30 mn

👥 2 à 8 joueurs

EDITIONS
HEDELGERGER

Linja



Linja est un jeu mêlant stratégie et réflexion, où les pions des deux joueurs servent à chacun. L'objectif est d'amener ses pions, le plus loin possible, dans le camp adverse. Utilisez judicieusement votre premier «pas», pour que votre deuxième soit des plus efficaces. Bien sûr, votre adversaire va faire de même : votre départ sera son arrivée et lorsque vous vous serez complètement croisés, la partie sera jouée. Celui qui aura su aller le plus loin sera le vainqueur.

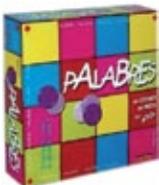
😊 de 8 à 99 ans

🕒 20 mn

👤 2 joueurs

EDITIONS STEFFEN SPIELE

Palabres



Palabres est un jeu de lettres, de mots et de rapidité ! Retournez 3 lettres au hasard. C'est parti ! Énoncez tous un maximum de mots contenant les 3 lettres (en respectant l'ordre s'il vous plaît). À chaque mot prononcé prenez un jeton violet et cela jusqu'à ce que le sablier sonne le glas. Vous en avez un max ? À vous le jeton doré, 5 jetons dorés et vous tentez le challenge final !

😊 de 8 à 99 ans

🕒 30 à 45 mn

👤 2 à 5 joueurs

EDITIONS JEUX FK

Octo Verso



Le jeu de lettres à double sens ! Chaque joueur compose à son tour un mot sur le rail, côté recto ou verso, en utilisant au minimum 2 lettres déjà présentes à l'une des extrémités du rail, soit à droite pour commencer un nouveau mot, soit à gauche pour en terminer un. Les lettres poussées de ce fait tombent et se rajoutent au jeu de l'adversaire.

😊 de 10 à 99 ans

🕒 15 à 45 mn

👤 2 à 4 joueurs

EDITION OCTO VERSO

Inversé



Inversé est un jeu de réflexion dans lequel il faudra placer plus de pièces que son adversaire, sachant que 2 pièces de la même couleur ou de la même hauteur ne peuvent se toucher, et que 2 pièces de la même couleur ne peuvent se trouver dans la même position. Des règles simplissimes pour un jeu de stratégie astucieux.

😊 de 8 à 99 ans

🕒 20 à 30 mn

👤 2 joueurs

EDITIONS AJAX GAME

Manitu



Le jeu de syllabes embrouillées ! L'une après l'autre, des cartes Syllabe sont retournées et doivent être lues à voix haute. Mais attention, pas seulement la dernière mais toutes les précédentes et dans le bon ordre ! Une longue chaîne de syllabes se forme, favorisant la lecture, le langage et la mémoire à court terme, de façon ludique et originale ! Si retenir Li-Pa-Sch est facile essayons avec Li-Pa-Sch-Lu-Si-Ma-Ku-Ti-Pa-Ti-Sch-Ho. Plus dur n'est-ce pas ? Et ce n'est là qu'un début !

😊 de 7 à 99 ans

🕒 20 mn

👤 2 à 6 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Kabaleo



Un jeu de bluff et de stratégie ! *Kabaleo* vous promet des parties intenses et des sensations de jeu vraiment uniques ! Chaque joueur a un objectif secret, une couleur qui devra être majoritaire à la fin de la partie. Si vos adversaires la découvrent ils bouleverseront tous vos plans ! À leur tour les joueurs placent une pyramide sur le plan de jeu. Les pyramides se superposent et seule la couleur de la pyramide supérieure d'une tour est prise en compte à la fin. Lorsque toutes les pièces ont été jouées le joueur dont la couleur est majoritairement représentée remporte la victoire.

😊 de 8 à 99 ans

🕒 10 mn

👤 2 à 4 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Pylos



Des règles simples, des parties rapides et des tactiques de jeu plutôt subtiles : *Pylos* est un des plus étranges et des plus beaux jeux abstraits récompensé par plusieurs titres de «jeu de l'année» dans le Monde. Il s'agit d'économiser ses billes pour être celui qui posera la dernière au sommet. Sa double fonction de jeu et d'élément décoratif fait de *Pylos* un objet irrésistiblement attirant.

😊 de 8 à 99 ans

🕒 15 mn

👤 2 joueurs

EDITIONS GIGAMIC

Le Temps presse



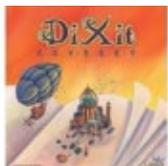
Le Temps Presse est un jeu d'ambiance convivial ! Faites deviner un mot, une expression à vos coéquipiers par le dessin, le mime, ou la parole, en associant des idées, dans un délai de 60 secondes. Le plus difficile est de rester sérieux !

😊 de 8 à 99 ans

👤 3 à 16 joueurs

EDITIONS PIATNIK

Dixit Odyssey



Un jeu extraordinaire qui vous emmènera plus loin que vous ne l'auriez imaginé, dans un monde onirique peuplé de petits êtres étranges. Ce nouveau *Dixit* amène avec lui son lot de nouveautés. Il propose 84 nouvelles cartes emmenant le joueur à la découverte de mondes étranges. En outre, *Dixit Odyssey* offre un matériel de jeu adapté pour jouer à *Dixit* jusqu'à 12 joueurs. Cette nouvelle extension est aussi un jeu indépendant.

de 8 à 99 ans

30 mn

3 à 12 joueurs

EDITIONS LIBELLUD

Mixmo



Mixmo est un jeu où vous disputerez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construira sa propre grille de mots. Il vous faudra rivaliser d'ingéniosité pour être le premier à placer toutes vos lettres et crier « MIXMO ! ». À ce signal, tous les joueurs piocheront de nouveaux jetons. La course continue ainsi au rythme des « MIXMO ! » jusqu'à épuisement des jetons. Heureusement rien n'est figé ! Vous pourrez modifier votre grille comme vous le voudrez pour placer vos lettres. Pour pimenter encore plus vos parties, *Mixmo* contient un joker malicieux qui risque bien de perturber vos plans... Alors, qui aura le dernier mot ?

de 8 à 99 ans

15 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS ASMODÉE

Pentago Mechanic



Placez une bille n'importe où sur le plateau. À la fin de votre tour, faites pivoter un des quatre mini-plateaux d'un quart de tour, dans n'importe quel sens, pour gêner votre adversaire et gagner la partie. Le but du jeu est d'aligner 5 billes de votre couleur sur le plateau.

de 8 à 99 ans

15 mn

2 joueurs

EDITION
MINDTWISTER

Syllabus



Une carte « Syllabus » avec 4 mots d'une syllabe est posée au centre de la table... Au top départ, l'un des joueurs retourne une de ses cartes. Tous les joueurs doivent alors trouver le plus vite possible un mot de 2 syllabes en mettant côte à côte les 2 cartes... Le premier qui trouve a le droit de retourner une de ses cartes et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes... Un jeu ultrarapide de lettres et de mots à consommer sans MOT-DE-RAT-SI-ON

de 12 à 99 ans

15 mn

2 à 6 joueurs

EDITIONS
COCKTAIL GAME

Scorpio



Scorpio est un jeu de questions réponses original. Pour arriver sous la queue du dragon, il faut progresser petit à petit en répondant à des questions de culture générale. Mais, attention, chaque seconde compte. Le suspens s'installe et l'ambiance monte ! Le minuteur astucieux permet de décider de donner un peu plus de temps de réflexion à une équipe junior, qu'à une équipe de cracks.

de 12 à 99 ans

4 à 16 joueurs

EDITIONS PIATNIK

Shazamm !



Vous incarnez un grand sorcier. Il va vous falloir prouver votre supériorité en défiant votre adversaire dans un duel maléfique. Misez, bluffez, anticipez, gérez correctement votre énergie et utilisez subtilement vos pouvoirs, pour devenir le sorcier le plus puissant.

de 10 à 99 ans

20 à 30 mn

2 joueurs

EDITION SHAZAMM

Point final



Point final est un jeu de lettres, qui promet des parties animées. Les joueurs construisent ensemble un mot en essayant de poser un maximum de cartes. Un soupçon de vocabulaire, un peu de réflexion, mais également du bluff et de la rapidité ! Soyez le premier à vous débarrasser de vos cartes en posant vos lettres au bout du mot central. Ayez toujours en tête un mot qui commence par les lettres de la table ou... Bluffez ! Soyez le plus rapide à poser le point final.

de 10 à 99 ans

30 mn

2 à 10 joueurs

EDITIONS PERCOT
RONDEAU



02 37 28 16 20

www.jeupetite.com

contact@jeupetite.com

33 rue du 16 juin 1940
28700 Houville La Branche

n° siret : 532 559 796

