# Jeux d'ambiance

## 2 ans et +

### L'arbre magique

janod

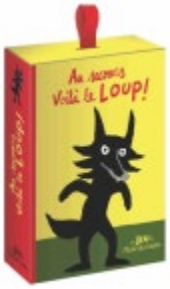
10 éléments à empiler pour reconstituer une magnifique pyramide : chaque élément doit être positionné de façon à ce que les illustrations coïncident entre elles. Au fur et à mesure que votre enfant empilera les blocs, il découvrira un arbre magique avec plein de surprises qui l'attendent à chaque recoin.

### Babar Loto

Le loto est un jeu pour apprendre à l'enfant à observer et à associer.

### Au secours voilà le loup !

Ramadier, Cédric (1968-....)




Le jeu consiste à faire avancer le loup sur un parcours semé d'embûches.

### Au feu les pompiers

Les Fées Hilares

Un jeu de bataille revisité pour 2 joueurs à partir de 4 ans. Le cantinier et la cantinière ont encore mis le feu aux cuisines et l'immeuble est en feu ! ! Qui déploiera la plus grande échelle pour atteindre ...

## Poulettes

Aide ta poulette à retrouver sa liberté ! Sois le premier à arriver en évitant de tomber sur le poulailler ! Il entraine l'enfant à reconnaître les couleurs, identifier un symbole et à compter jusqu'à 2.

## Bazar bizarre Junior

Zeimet, Jacques

Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

## Ballons

Shafir, Haim

Ce jeu est fait pour vous si : vous cherchez un premier jeu pour les plus petits. Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif : en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !

## Augustin

Fabre, Léa (1987-....)

Récolte le plus d'oeufs possible ! Regarde bien le motif et la couleur de l'oeuf déposé par Augustin. A-t-il un point commun avec l'oeuf posé devant toi ? Un jeu d'observation et de rapidité !

# 4 ans et +

## Anatole Latuile. Le sac qui craque

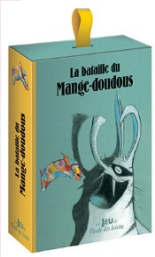
Tanguy, Fabien

Un jeu de stratégie et de bluff où il faut remplir deux sacs d'Anatole Latuile avec dix objets identiques.

## La princesse coquette

Naumann-Villemin, Christine (1964-....)

Un jeu de cartes dans l'univers de la princesse coquette qui consiste à récupérer des habits en tapant le plus vite possible sur les cartes posées au milieu de la table. Aux joueurs de ne pas se tromper entre les belles tenues de princesse et les vieux vêtements d'hiver.




## La bataille du mange-doudous

Béziat, Julien

Un jeu de bataille alliant chance et rapidité dont le but est de sauver les doudous du monstre qui veut les manger.

## La boîte de jeux du Père Castor

Tous les jeux traditionnels avec les personnages emblématiques du Père Castor pour enchanter petits et grands : Jeu de l'oie, jeu des 7 familles, bataille, kem's, jeux de dés....

## C'est qui le plus fort ?

Ramos, Mario (1958-2012)

"Promenons-nous dans les bois, tant que le loup n'y est pas !" Peut-être, mais plus pour longtemps ! Les joueurs doivent sauver Blanche-Neige, les trois petits cochons et tous leurs amis avant que le loup ne se réveille. Un jeu collaboratif où tout le monde joue contre le loup.

## Le jeu de l'oie de Cornebidouille !

Bonniol, Magali (1976-....)

"Si tu ne manges pas ta soupe, je mange ton doudou !". Attention, Cornebidouille est bien décidée à vous avaler tout cru ! Il va falloir parcourir le plateau le plus vite possible et déjouer les pièges tendus par la célèbre sorcière. Un jeu de l'oie original et rigolo où vous devez réaliser les mimes et les défis lancés par la sublime, la magnifique, la grandiose Cornebidouille !

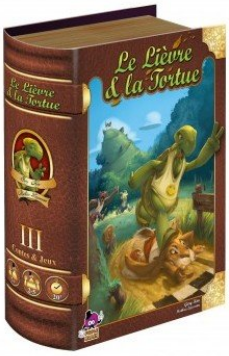
## Jungle zig-zag

Les Fées Hilares

Crée un chemin entre un parent et son enfant perdu dans la jungle afin de les réunir ! Retourne des tuiles, fais-les pivoter, agrandis le plateau de jeu... mais attention à ne pas tomber sur un serpent ! Un jeu d'astuce et de mémoire !

## Le lièvre et la tortue

Kim, Gary



La tortue releva le défi du lièvre revanchard et la nouvelle fit le tour du pays. La grande course allait commencer et tous les participants étaient enfin parés pour cette grande épreuve. Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera consacré comme le coureur le plus rapide de ces bois? Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas : rien ne sert de courir, il faut partir à point !

## Crazy cups

Shafir, Haim

Empilez ou alignez, sonnez et c'est gagné! Dès qu'une carte révèle sa combinaison d'objets colorés, reproduisez-la au plus vite à l'aide de vos gobelets.

## Time's up kids

sarrett, Peter

Amusez-vous à découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux en 2 manches et en coopérant !
Soyez vif, malin, inspirez et reprenez votre souffle entre deux fous rires !

## Le jeu du prince de Motordu

Les Fées Hilares

Trouver les mots demandés sur les cartes questions dans le temps imparti, pour obtenir des cartes Lisses Poires et gagner le plus de points possibles.

## Le labyrinthe magique

Baumann, Dirk

Les petits apprentis magiciens doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu !

## kikafé ?

Favre-Godal, Jonathan

« Ce n’est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c’est le lapin ! ».
Une crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d’un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d’innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes !

## Mimtoo famille

Bourgoin, Nicolas

Le jeu de mimes incontournable revient en version familiale. Rassemblez toute la tribu pour un délire collectif à base de mimes et de bruitages !

## Nom d'un renard !

Pena, Marisa

Les pouliciers (les joueurs) vont enquêter pour retrouver quel renard est coupable du vol de l’œuf d’or ! Pour cela, ils vont devoir consulter des indices à l'aide d'une carte de décodage pour éliminer des suspects et trouver le voleur avant que celui-ci ait effectué la totalité du chemin le menant à sa tanière.

## Ariol

Chaurand, Rémi (1970-....)

La boîte permet de jouer à six jeux : Le Mistiburge, Le mémoriol, le pétul'oie, le ramoto et le jeu des petits chevaliers.

## Décrocher la lune

Riffaud, Fabien

Lancer le dé
selon son résultat, placer délicatement une échelle
et tout faire pour éviter la chute

## Petit vampire. La maison hantée de Petit Vampire

Sfar, Joann (1971-....)

Qui sera le premier à réunir assez d'armes pour affronter le gibbous ? Visitez le manoir de Petit Vampire et déplacez-vous de pièce en pièce. Mais attention, le Gibbous rôde et peut vous provoquer en duel à tout moment. Gare aux bagarres de monstres ! Relevez des défis, réalisez des gages farfelus et baveux... et soyez réactif

## Jurassic Snack

Cathala, Bruno

Les jeunes Diplodocus (Diplos) sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes.
Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel aux féroces T.Rex pour éliminer tous les Dinos adverses de la prairie !

## Jeu d'équilibre

Un vrai jeu de patience et de technique ! Le but du jeu : monter la tour en plaçant les blocs par rangées de 3 et en mélangeant les couleurs.

## Vice & Versa

Shafir, Haim

Sur chaque carte, deux dessins pratiquement identiques sont représentés. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre elle est fermée. Au recto, le soleil se cache derrière les nuages, au verso, il est passé devant les nuages... À chaque tour, un joueur retourne secrètement une carte pendant que les autres joueurs ont les yeux fermés. Il annonce ensuite la phrase magique «1,2,3, on a changé quoi ?» puis, tout le monde ouvre les yeux. Le premier à trouver la carte qui a été retournée peut se débarrasser d'une de ses cartes.
Le premier à ne plus avoir de carte remporte la victoire !

## Au loup !

Les Fées Hilares

Il faut sauver tous les animaux de ta maison, avec un peu de mémoire mais en sachant aussi s'arrêter !

## Le mistigrouille de Cornebidouille

Bertrand, Pierre

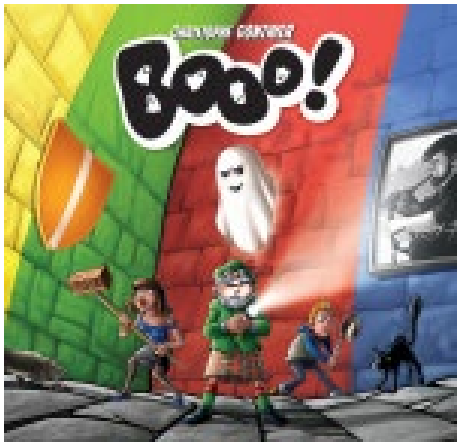
Un jeu d'association et mistigri d'après l'univers de la série de Magali Bonniol et Pierre Bertrand Mélangez 100 grammes de crottes de sanglier, deux cafards bien moelleux, une larme de bave de crapaud et vous obtiendrez une belle soupe préparée par Cornebidouille : la Mistigrouille ! Faites tourner 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 !

## Perlin Pinpin

Evarts, Miranda

La princesse Coccinelle, la princesse Chat, la princesse Lune et leurs amies ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil.
À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie.

## Booo !




Gonthier, Christophe

Vous participez avec votre clan au grand concours des apprentis fantômes au « Blackrock Castle » dans le nord de l'Ecosse. Vous devrez effrayer le plus grand nombre de visiteurs afin d'obtenir le titre très convoité de « Ghost Master ».
Allez-vous être le plus rapide des fantômes ?
Prenez les couloirs, les passages secrets, traversez les murs et changez de couleur pour trouver le bon chemin et effrayer les visiteurs du « Blackrock Castle ».

## Specific

Pellin, Jean-Claude

Vous connaissez les animaux ? Vous êtes sûr ?

## Mistigri

Jalbert, Philippe (1971-....)

Rassemble les 16 familles d'animaux (paires) en réunissant le papa et la maman avec son petit. . . Il ne faut surtout pas garder le petit chat noir car celui qui l'a toujours en sa possession à la fin de la partie a perdu ! Ce jeu d'association est idéal pour stimuler la concentration. Pour gagner, il vous faudra de la chance ! Un jeu plein de suspens !

## Pippo

Staupe, Reinhard

Sur la table, 25 cartes différentes sont exposées : chacune associe une couleur (jaune, violet, bleu, vert, rouge) et un animal (cheval, cochon, chat, chien, vache). Dans la pile, d'autres cartes représentent chacune une combinaison de 4 animaux et 4 couleurs. A chaque tour, on en découvre une nouvelle pour la mettre en jeu. Il faut alors chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui désigne du doigt la carte exposée qui correspond à cette combinaison gagne la carte mise en jeu. Puis on découvre une nouvelle carte et on recommence...

## Sushi dice

Kermarrec, Henri

Seuls les commis les plus rapides et les plus soigneux pourront rejoindre la prestigieuse brigade des cuisiniers en salle. Il vous faudra donc préparer des plateaux de sushis plus vite que vos adversaires et, surtout, traquer la moindre de leurs erreurs.

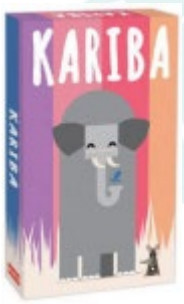
## Le prince de Motordu

Les Fées Hilares

Bouton, mouton, carton, chaton… Écris des mots, transforme-les, vole des syllabes, gagne des mots tordus. Avec le Prince de Motordu, fous rires garantis au Royaume des mots !

## Kariba

Knizia, Reiner




Le monde impitoyable de la savane Kariba est un jeu de cartes malin. Au cœur de la savane, les animaux viennent s'abreuver au bord du lac, mais la loi du plus fort domine ! Votre but sera de gagner le plus de cartes possibles. À votre tour, jouez la carte Animal qui chassera les autres au risque de vous faire chasser à votre tour. Dans ce jeu, l'éléphant est roi... sauf quand la souris passe par là. La boucle de la peur animale est bouclée. Le but du jeu Gagner le plus de cartes possible à la fin de la partie.

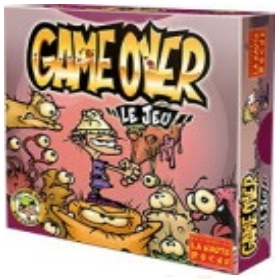
## Little panic island !

Boccara, Antonin

Un jeu d'ambiance coopératif pour tous les petits cro-magnons !
Bienvenue sur l'île Gouga ! Un magnifique gâteau a été préparé...Mais attention, si dans 2 minutes vous n'êtes pas rentrés, le gâteau sera entièrement mangé par les singes farceurs ! Alors, arriverez-vous à retrouver tous vos amis à temps ?

## Game over

Peytevin, Jérémy




Chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse perdue.
Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de blorks (monstres), trouver la clé de la prison de la belle et la libérer.

## La course farfelue des souris des champs

Renaud, Jean-Luc

En début de partie, tu tires au sort ton arrivée que tu gardes secrète. Les arrivées sont différentes, plus ou moins éloignées du départ et peuvent changer de joueurs en cours de partie. Le parcours est réalisé par des cartes "actions" posées au hasard face cachées. Ces cartes que l'on dévoilera une fois atteintes, vont écrire une partie du scénario de la course, la décision des joueurs écrira l'autre. Cependant, fais attention aux chats qui n'ont qu'une idée en tête : te renvoyer au départ. Mais pas de panique, comme c'est une course farfelue, une fusée t'attend pour te ramener en tête de la course .... Alors ne la rate pas !

## Dard Dard

Brand, Emely

Dans Dard-Dard, il va falloir faire preuve de discrétion pour tricher et même voler vos adversaires ! Débarrassez-vous au plus vite de vos cartes en les jouant au centre de la table ou en les jetant par-dessus votre épaule ou sous la table. Tant que le ver vigilant ne vous repère pas, tout est permis.

## Kang-a-roo

Knizia, Reiner

Un jeu de cartes rapide et à suspense de Reiner Knizia, permettant de manipuler des petits kangourous colorés.
Qui en aura le plus à la fin ?

## Coffret multi jeux

Nikao

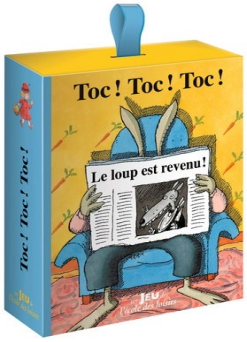
Lance les dés puis place tes acrobates de façon stratégique pour créer la tour la plus haute possible. Le premier à la faire tomber a perdu ! Ce jeu d'adresse est idéal pour stimuler la motricité fine, la stratégie et apprendre à associer les couleurs. Une bonne tactique et de la concentration vous permettront de gagner la partie !

## Concept Kids

Rivollet, Alain

On cherche un animal orange, rayé, qui vit dans la jungle et qui mange de la viande ?
Un tigre !
Concept Kids Animaux est une version du jeu Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans.
Utilisez les icônes du plateau pour faire deviner des animaux et gagner tous ensemble !

## Toc ! Toc ! Toc !




Pennart, Geoffroy de (1951-....)

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 rode ! Ne tombez pas sur lui pour ne pas que votre maison se vide... Un jeu de rapidité et de reconnaissance visuelle drôle et décapant.

## Jeux de dés

Jeux de dés permettant de jouer au Yam's, au 421 et au 5000

## Dobble

Blanchot, Denis

Dobble est un symposium de mini-jeux qui reposent sur un principe commun : l'observation-rapidité. Chaque carte représente 8 symboles (tête de clown, lune, toile d'araignée...) et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun.

## Jungle speed

Vuarchex, Tom

Jungle Speed est un grand classique des jeux de société qui allie simplicité, adrénaline, réflexes et observation. Jouez vos cartes et soyez le plus rapide à vous saisir du totem.

## Uno

Robbins, Merle

Le but ?
Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole.
Mais attention aux cartes Action... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant !

## Dominos double 6

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

## Sylladingo

Guély, François

SyllaDingo est un outil ludique malin pour apprendre tout en s'amusant ! Ce jeu de cartes évolutif est basé sur la combinaison de lettres et de syllabes. Le vocabulaire et l'orthographe des mots sont au cœur du jeu. En jouant à SyllaDingo, l'enfant apprend à : Construire des mots, Mobiliser son vocabulaire, Identifier de nouveaux mots, Lire de nouveaux mots, Valider l'orthographe des mots proposés par ses adversaires

## Texto

Treo Games Designer

Une lettre, un thème, un mot,illico texto ! Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour ! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. Texto ! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

## La gigantomaskmarade

Ponti, Claude (1948-....)

Les poussins chahutent, s'éclapatouillent et se courent après pour chopepiker le masque de blaise dans une gigantomaskmarade ! Qui deviendra Blaise, le poussin masqué et sera le premier reconstituer son puzzle pour remporter la partie ? Les poussins parcourent le plateau et réalisent des gages et des défis. Un jeu au rythme emBlaisé plein de bondissements et de rebondissements !

# 8 ans et +

## Lobo 77

Freudenreich, Olivier

un jeu de cartes riche, simple et rapide dans lequel on fait des maths sans s’en rendre compte!

## Imagine

Ono, Shintaro

60 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner l'une des énigmes (film, lieux, personnages...).

## Parade

Homma, Naoki

Intégrant une série de jeux de cartes classiques, Parade vous invite au pays des merveilles pour un événement haut en couleurs ! déguisés des pieds à la tête, les gens défilent dans les rues. Faîtes en sorte que leurs costumes soient tous différents les uns des autres, sinon ils quitteront la parade en faisant triste mine. N'y a-t-il donc aucun moyen de s'amuser tous ensemble ?

## Welcome to the dungeon

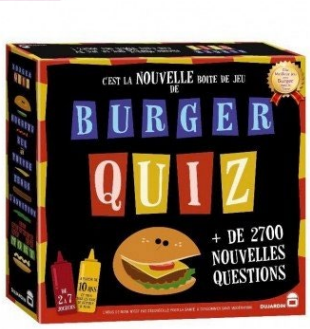
Uesugi, Masato

Dans Welcome to the Dungeon, tous les joueurs jouent avec le même héros, et tentent d'être celui qui l'entraînera dans les profondeurs du donjon en quête de trésors et de gloire. Placez l'Aventurier, objet de toutes vos convoitises, au centre de la table, avec les 6 armes et protections qui composent son équipement pour affronter les Monstres qui peuplent le Donjon.

## Riff Raff

Cantzler, Christoph

Le capitaine Oeil de Loup ne se soucie guère des pirates. Pour éviter que l'une de ces « jambes debois » ne s'approche trop près de sa cargaison, il la cache en hauteur, sur les vergues. Mais avec cette manière originale de protéger ses trésors, même certains vieux loups de mer redeviennent de simples moussaillons et perdent l'équilibre à peine franchi le milieu du mât. Tous les coffres en suspension sur les planches glissent alors, comme si un génie leur avait jeté un mauvais sort, jusqu'à ce que tout le navire, balloté par les vagues, menace de chavirer. Mais très vite, les meilleurs membres d'équipage du capitaine Oeil de Loup rattrapent la cargaison tombée du mât...




## Burger quiz

Burger Quiz, un jeu inspiré de l'émission culte Dans ce jeu fun et décalé, retrouvez l'atmosphère de cette émission culte qui nous a bien diverti au début des années 2000. Cette boîte reprend le jeu dans les moindres détails, autant d'éléments amusants qui nous ont fait aimer le jeu télévisé. Foncez tête baissée dans ce quiz qui recherche avant tout la rigolade.

## Decrypto

Dagenais-Lespérance, Thomas

2 équipes composées de 2 à 4 joueurs s'affrontent. Votre but est de transmettre des codes à vos coéquipiers sans que l'équipe adverse ne puisse les intercepter. Vos communications devront donc être à la fois assez claires pour que votre équipe vous comprenne et assez vague pour confondre vos adversaires. Vous cherchez également à intercepter les codes que s'échangent vos adversaires.

## C'est toute la question !

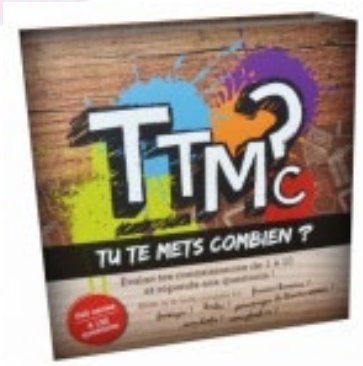
Chvatil, Vlaada

Les joueurs se retrouvent dans la peau de petits écureuils gravissant une montagne. Lors de leur ascension, ils se posent mutuellement des questions. Eh oui ! Comme tout le monde le sait, c'est le passe-temps favori des écureuils.

## Kontour

Sanchez Usera, Ignacio

1 Concept, 15 traits, 30 Secondes !
Les joueurs vont tenter de faire deviner aux autres un mot, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir !
Faites preuve d'imagination et d'un esprit de simplification pour remporter la victoire.




## TTMC ?

Burger, Vincent

Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. L'originalité réside sur le principe d'autoévaluation de ses connaissances de 1 à 10 sur une multitude de sujets. Des choses simples !
À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe. En cas de bonne réponse l'équipe avancera du nombre de cases correspondant à sa note autoévaluée. En cas de mauvaise réponse, l'équipe restera sur la même case jusqu'au prochain tour.

## Shabadabada

Barc, Sylvie

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. et vous ne jouez pas seul mais en équipe !

## 2 sans 3

Behre, Christoph

A leur tour les joueurs posent une carte dans l'une des rangées communes en respectant les règles de placement.
Si la carte d'un joueur est la 5ème de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes. Puis c'est au tour du joueur suivant etc... Prendre une carte d'une couleur c'est bien, en prendre deux c'est encore mieux ! mais en prendre trois c'est la cata !

## Level 8

Wagner, Arthur

Qui sera le plus rapide à réunir les combinaisons demandées : suites, cartes de même valeur ou couleur ? Qui viendra à bout des 8 niveaux le premier et l'emportera ?

## Pas de vacances pour l'inspecteur

Pelletier, Virginie

Un vol, un empoisonnement ou un chantage a eu lieu... Démasquez le coupable, découvrez son mobile et accusez-le !

## Skull

Marly, Hervé

Le jeu 100% bluff pour les âmes de bikers. Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes Roses parmi les cartes retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ? Skull est un jeu de bluff rapide et tendu qui mélange subtilement prise de risque et tactique. Faîtes preuve d'audace ! Avec ses règles simples, son design original et son caractère amusant dès la première partie, le jeu Skull s'impose comme un incontournable pour animer soirées et apéros.

## Munchkin

Jackson, Steve

Munchkin est un jeu de carte délirant qui reprend les bases du jeu de rôle classique : Porte, Monstre, Trésor. Chaque joueur est donc un aventurier qui devra ouvrir des portes dans un donjon, taper sur des monstres avec ou sans allié et enfin récupérer des trésors. L'humour est de mise avec ce jeu de cartes qui se moque gentillement des "gros-bills" de jeu de rôle.

## Skip bo

Le célèbre jeu de défausse !
le défi : être le premier à se débarrasser de toutes les cartes de son talon. le hic: il faut s'en débarrasser dans l'ordre.

## Time's up family

Sarrett, Peter

La version familiale du célèbre jeu du Time's Up pour que tout le monde puisse jouer ensemble, les petits ET les grands, avec sur les cartes des noms, des animaux, des métiers, ...

## De fil en aiguille

Halimi, Michael

Dans ce jeu coopératif de déduction par Associations d'Idées, entrez dans la peau du Chat, et menez la Famille jusqu'à votre Carte-Mystère, dissimulée parmi de Fausses Pistes, en choisissant les indices les plus judicieux à coups de Papattes !
Ou bien jouez la Famille, et tentez ensemble d'identifier la Carte-Mystère du Chat par intuition, logique et associations d'idées.

## Saboteur

Moyersoen, Frederic

Les joueurs jouent soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries dans la montagne, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la recherche d□or. Les deux groupes doivent se soutenir en essayant de savoir quel est le rôle de chacun.

## Trut

Boucher, Pascal

Le TRUT est un jeu de cartes dit « de comptoir » aux origines incertaines dont on aurait entendu parlé pour la première fois au XVIIe siècle, dans l'Ouest de la France. Il serait un descendant du jeu d'Aluette. De nos jours, il est encore pratiqué par quelques irréductibles dans les Deux-Sèvres, le Maine-et-Loire et la Sarthe, ainsi que dans certains pays de cultures hispaniques.

## Linq

Nielsen, Erik

Bluff et connivence dans le monde de l'espionnage : vos armes seront des mots, choisissez les bien pour retrouver votre partenaire sans vous faire repérer.

## Pict it

Sardaby, Pascal

Pict it est un jeu d'ambiance qui consiste à faire deviner à ses adversaires des titres de films, chansons, séries, BD, lieux, jeux vidéo, personnages... grâce à une combinaison de 1 à 7 cartes picto.

## Detrak

Knizia, Reiner

Lancez les dés et notez les symboles obtenus dans votre grille pour marquer le plus possible de points.
Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes, et tenter de créer des suites de 2, 3, 4 ou même 5 symboles identiques.
Des règles avancées sont incluses pour les joueurs en quête de nouveaux défis.

## Djam

Attia, William

Les joueurs doivent remporter un maximum de points en énonçant rapidement un mot devant correspondre à une thématique annoncée et comportant un maximum de lettres issues du jet de dés.

## Qwinto

Lach, Bernhard

Les joueurs dans Qwinto jouent en même temps en utilisant le même résultat de dés. Ils vont essayer de remplir les rangées de leur feuille de score le plus rapidement et avec le plus de points possibles ...

## Mixmo

Hatesse, Sylvain

Disputez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots, à l'aide de tuiles indiquant des lettres. Rivalisez d'ingéniosité pour être le premier à placer toutes vos lettres et crier « MIXMO ! ». À ce signal, tous les joueurs piochent de nouveaux jetons. La course continue

## Mostradamus

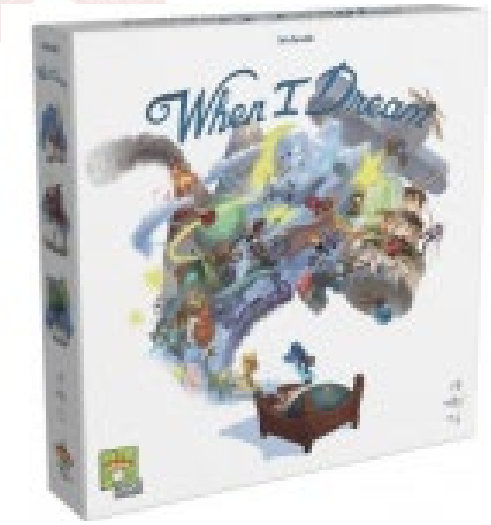
Chasseriaud, Christophe

But du jeu : obtenir un nombre prédéfini de divination (mostras) avant l'équipe adverse. Ces points se gagnent en devinant les mots que notre partenaire essaye de nous faire découvrir, ou en devinant combien de mots nos adversaires vont trouver pendant le temps qui leur est imparti.

## Mot pour mot

Degnan, Jack

But du jeu : la première équipe à capturer 6 lettres gagne la partie




## When i dream

Darsaklis, Chris

When I dream est un jeu onirique où tous les joueurs incarneront à tour de rôle un rêveur.
Ce dernier va devoir deviner le plus de mots possibles, le temps d'une nuit, représentée par le sablier.

## Perudo

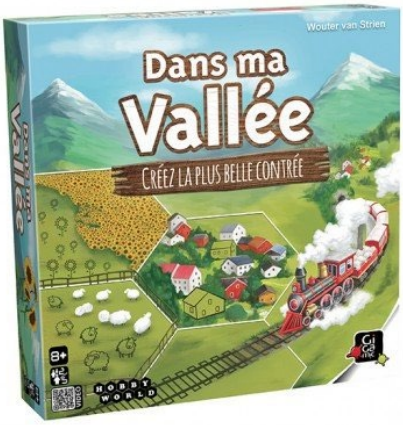
Fry, Cosmo

Empoignez votre gobelet, glissez-y vos dés, secouez le tout, et cachez bien le résultat à vos adversaires. Maintenant, il va falloir bluffer ! Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille ou votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance !

## Cardline animaux

Henry, Frédéric

Le premier joueur à eptre seul dans son tour à avoir posé sa dernière carte est déclaré vainqueur.
à chaque fois que c'est son tour de jouer, un joueur doit tenter de poser l'une de ses cartes à la bonne place.
s'il échoue, il range la carte dans la boîte et doit piocher une autre.




## Dans ma vallée

Strien, Wouter Van

Lancez les dés et faites les bons choix pour créer la plus belle contrée du pays. Placez des maisons et connectez aux rails de chemin de fer pour gagner des points de victoire. Gagnez des points supplémentaires en plantant des tournesols aux pieds des montagnes, en nourrissant des moutons et donc vos villages...mais attention, les autres joueurs voudront aussi tirer le meilleur parti des tirages de dés. A vos crayons pour construire la vallée de vos rêves !

## Timeline : Musique et cinéma

Henry, Frédéric

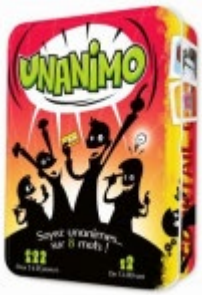
Placez dans l'ordre chronologique vos cartes de films, d'opéras, etc. Le premier joueur à être le seul à ne plus avoir de cartes en main l'emporte. Dans Timeline Musique et Cinéma, les joueurs doivent estimer les dates de leurs cartes de films, d'opéras (etc.) puis placer ces cartes sur une ligne chronologique.
Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie. Saurez-vous placer correctement Le Lac des Cygnes, Terminator, Creep ou Titanic ?

## Timeline

Henry, Frédéric

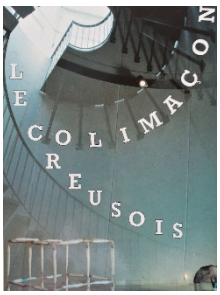
Le nouveau Timeline : cette version propose des cartes aux thèmes variés (événements, découvertes, inventions, musique, etc. ).
À vous de placer correctement toutes vos cartes sur la ligne de temps !

## Unanimo




Coster, Ora

Une carte est posée face visible au centre de la table chaque joueur écrit surs sa feuille 8 mots que lui inspire l'illustration
quand tout le monde a fini, tous les mots sont lus à voix haute et seuls ceux en commun avec les autres joueurs rapportent des points.

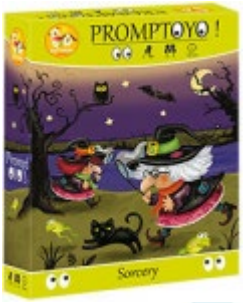



## Le colimaçon creusois

Association En-jeux Creusois (Guéret)

Un jeu de question sur la Creuse.

## Promptoyo !




Renaud, Jean-Luc

Tu es une petite grenouille qui tente d'échapper aux sorcières. Le but du jeu est donc d'arriver le premier au puits pour s'y cacher et ne pas finir dans la potion magique.

## Memoarrr !

Bortolini, Carlo

Sur l'île du capitaine Goldfish, le volcan se réveille ! Il faut évacuer l'île sans traîner et emporter le plus de trésors possibles. Mais le chemin est semé d'embûches... Des paysages et des animaux différents s'entremêlent et compliquent notre fuite. Faites preuve de concentration et de mémoire pour ne pas vous y perdre mais c'est sans aucun doute le sens tactique qui fera la différence et qui vous maintiendra sur le bon chemin. Mémorisez les indices pour vous frayer le chemin le plus malin à travers l'enchaînement des animaux et des paysages de l'île.

## Concept

Rivollet, Alain

Grâce à concept, plus besoin de parler pour communiquer ! Faites deviner des centaines d'objets, de personnages et de titres en combinant les icônes universelles !

## Compatibility

Browne, Craig

Est-ce que les grands esprits se rencontrent ? Amusez-vous en famille et entre amis et découvrez si vous êtes sur la même longueur d'ondes. Surprises détonantes garanties !

## Contrario

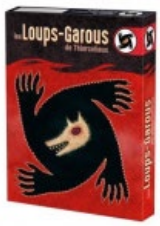
Epenoux, Matthieu d'

Retrouvez les Contrarios, ces expressions où les termes ont été contrariés comme la grande capeline vert pour le petit chaperon rouge. Du plus évident au plus torturé, saurez-vous récupérez les expressions d'origine ?

## 6 qui prend !

Kramer, Wolfgang

Déposez vos bêtes à cornes dans la bonne rangée, et, surtout, n'en ramassez aucune !




## Loups-garous de Thiercelieux

Pallières, Philippe des

Les nuits ne sont pas sûres dans le petit hameau de Thiercelieux. D'atroces meurtres sont commis par des villageois lycanthropes.

## Dixit

Roubira, Jean-Louis

Dixit est un jeu de société qui invite à se laisser porter par son imagination.
Un joueur conteur sélectionne une carte de sa main et énonce un thème en rapport avec l'illustration. Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur. Pour marquer des points, son thème ne doit être ni trop simple ni trop complexe.

## Suspend

Burley, Peter

Vous tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer (une baguette métallique plus ou moins longue avec d'une à cinq encoches pour s'accrocher). Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans les faire tomber ! Vous récupérez les pièces que vous faites choir : le premier qui n'a plus de baguettes à mettre ni dans sa réserve ni dans la réserve commune a gagné.