

# JEUX

## La Cigale et la Fourmi

👤 à partir de 8 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 4 joueur(s)



Dans **La Cigale et La Fourmi** vous incarnez au fil des tours de jeu, successivement la Fourmi puis la Cigale (voire les Fourmis Rouges, à 3 ou 4 joueurs).

En tant que Fourmi, disposez vos fourmis les unes à côté des autres sur les tuiles Chemin afin de former une chaîne ininterrompue. Puis choisissez secrètement le chemin du garde-manger que vous emprunterez pour récolter les différentes provisions.

En tant que Cigale, tentez de deviner le chemin que va emprunter votre adversaire en plaçant votre pion sur l'une des cartes Chemin comportant un pion Fourmi. Si la Cigale trouve le bon Chemin, elle remporte toutes les cartes Chemin correspondant au choix du joueur Fourmi et sur lesquelles des pions Fourmi sont présents.

En revanche, si elle s'est trompée, c'est la Fourmi qui remporte la manche et qui collecte les cartes correspondantes.

Le premier joueur à remplir deux étagères de son garde-manger (ou à atteindre 4 objectifs) gagne la partie.

## Le Lièvre et la Tortue

👤 à partir de 7 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 5 joueur(s)



*Rien ne sert de courir, il faut partir à point !!!*

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 sacré 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 !

Un jeu de course pour toute la famille ! Pariez sur le bon animal et remportez la victoire ! 2 niveaux de règles pour petits et grands.

La fable est incluse.

## Les trois petits cochons

👤 à partir de 6 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 5 joueur(s)



Aidez les petits cochons à construire de belles, grandes et solides maisons capables de résister au souffle du loup. En lançant les dés, chacun tente de réaliser des combinaisons pour obtenir les portes, fenêtres et toits nécessaires à la construction des maisons. Obtenir des loups aux dés vous permet de mettre à l'épreuve de votre souffle les maisons de vos adversaires. A la fin de la partie, le petit cochon le plus entreprenant sera le vainqueur!

## Illusions d'optique



- Plus de 30 illusions d'optique étonnantes à découvrir sur ces fiches présentées dans une jolie boîte métallique.
- Des images surprenantes à tester autour de soi. À ne pas en croire ses yeux !
- Des explications fascinantes sur le fonctionnement de ces trompe-l'œil.

## Splendor

👤 à partir de 10 ans

🕒 30mn à 1h

👥 2 à 4 joueur(s)



Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands.

A l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Ces bonus réduisent le coût de vos achats et attirent les nobles mécènes.

Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Observez vos adversaires, anticipez et réservez les bonnes cartes.

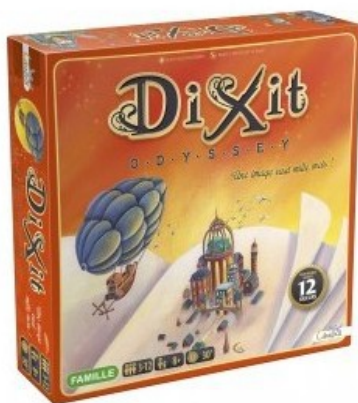
Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

## Dixit

👤 à partir de 8 ans

👥 3 à 6 joueur(s)

🕒 30mn à 1h



Un joueur est le conteur du tour et regarde les images sur les 6 cartes dans sa main. A partir de l'une d'entre elles, il invente une phrase et la prononce à haute voix (sans montrer la carte aux autres joueurs).

Chaque joueur choisit dans sa main la carte qui correspond le mieux à la phrase et donne la carte choisie au conteur, sans la montrer aux autres.

Le conteur mélange sa carte avec toutes les cartes reçues. Toutes les images sont montrées face visible et chaque joueur doit parier sur quelle image était celle du conteur.

Si personne ou tout le monde ne trouve la bonne carte, le conteur marque 0 et chacun des autres joueurs marque 2. Sinon, le conteur et celui qui a trouvé la bonne réponse 3. Les autres joueurs marquent 1 point pour chaque vote pour leur propre carte.

Le jeu se termine lorsque le paquet est vide ou si un joueur marque 30 points. Dans les deux cas, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

## Les incollables

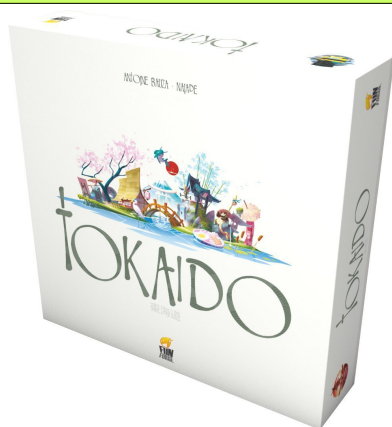
à partir de 7 ans    moins de 30mn



1 600 questions-réponses et 4 éventails pour jouer en famille, chacun à son niveau ! 5 thématiques de jeu (maths, français, histoire-géographie, sciences, loisirs), 7 niveaux différents pour que tout le monde s'amuse (du CP à la 6ème + niveau adulte). Et plein de défis rigolos: casse-tête, action, mimes, imitations, chants, etc...

## Tokaido

à partir de 8 ans    30mn à 1h    2 à 5 joueur(s)



Les joueurs sont des voyageurs du Japon d'autrefois. Ils vont arpenter le prestigieux Tokaido, la route de la Mer de l'Est et tenter de faire de ce voyage une expérience des plus enrichissantes.

Pour cela, ils vont être amenés à contempler de magnifiques paysages, à déguster de délicieuses spécialités culinaires, à acquérir des souvenirs, à profiter des vertus des sources chaudes et à faire des rencontres inoubliables.

## La boîte Charlie autour du monde



Dans cette toute nouvelle boîte Charlie autour du monde, cherchez et trouvez Charlie et Félicie, et répondez aux questions "géographie" de Pouah, "culture" de Blanchebarbe, et "nature" de Ouaf. 95 cartes réparties en 4 thématiques, un livret rassemblant les réponses ainsi qu'une foule d'informations passionnantes, pour des heures de jeux entre amis ou en famille !

## La famille Oukilé : Le jeu

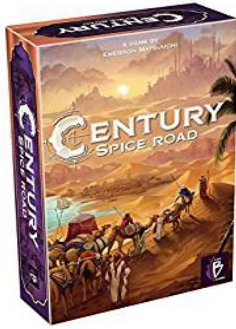
à partir de 3 ans    moins de 30mn    2 à 6 joueur(s)



1 plateau recto-verso et plus de 300 cartes pour jouer à être le premier à retrouver les éléments dans la grande image ! Ce jeu permet de développer les qualités d'observation, de concentration, de discrimination visuelle, de reconnaître des objets et d'enrichir son vocabulaire...

## Century : La route des épices

👤 à partir de 8 ans 🕒 30mn à 1h 👥 2 à 5 joueur(s)



Faites la découverte des beautés de la route des épices et de ses marchés colorés à travers les merveilleuses illustrations de Fernanda Suárez, artiste de renommée internationale.

Laissez-vous capturer par des mécaniques de jeux simples et pures, combinées à un système de deck-building. Des choix cruciaux à faire à chaque tour, d'infini stratégies possibles à chaque partie.

## Timeline I : Inventions

👤 à partir de 8 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 8 joueur(s)



L'ampoule électrique a-t-elle été inventée avant ou après les lunettes ? Avec **Timeline**, trouvez la réponse à cette question et à des milliers d'autres en confrontant vos connaissances ou intuitions à la réalité historique.

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. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Plus il y a de cartes placées, plus il est difficile d'en poser de nouvelles sans se tromper ! Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, ce dernier gagne la partie.

## Ghosts

👤 à partir de 7 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 6 joueur(s)



sez pénétrer dans la maison hantée de Ghosts. Vous y trouverez des fantômes de toutes sortes, certains plus effrayants que d'autres.

Dans GHOSTS, les joueurs doivent récupérer le moins de points de Peur possible. Ils vont donc tenter de faire ramasser les plis de cartes par leurs adversaires.

Augmenter le niveau de frayeur du tas de fantômes, changer le sens de jeu grâce à l'effet Miroir ou se dissimuler dans la brume pour échapper aux fantômes : les joueurs vont tout tenter pour que leurs adversaires récoltent les points de Peur.

## Deal gentlemen Collectionneurs

👤 à partir de 7 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 3 joueur(s)



Vous incarnez de très riches collectionneurs d'artefacts mystérieux en provenance des quatre coins du monde. Les enchères vous ennuiant, vous allez donc devoir vous mettre d'accord avec vos rivaux sur le partage de chaque chargement. Chacun prend les objets qu'il préfère. Enfin... il faudra négocier.

Deal ?

## Le secret des Sarens

👤 à partir de 9 ans 🕒 moins de 30mn 👥 2 à 6 joueur(s)



L'antique civilisation reptilienne des Sarens a disparu depuis des millions d'années. Ils savaient contrôler le temps, la matière et voyager à travers les galaxies.

Les vestiges de cette civilisation plongée dans l'oubli sont répartis sur toute la planète Héos et regorgent de reliques aux pouvoirs défiant l'imagination. Des expéditions se sont lancées dans cette course archéologique pour le compte de puissantes factions et les membres qui les composent useront de toutes leurs capacités pour parvenir à leurs fins.

Car la prophétie veut que lorsque suffisamment de reliques auront été retrouvées, un portail dimensionnel s'ouvrira permettant de se rendre sur la lune Win, pour connaître le Secret des Sarens.

Le Secret des Sarens est un jeu de carte qui met en scène l'affrontement de deux équipes parties à la recherche de reliques Sarens. Le joueur dont l'expédition a trouvé le plus de reliques remporte la partie.

## Viceroy

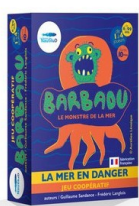
👤 à partir de 10 ans 🕒 30mn à 1h 👥 1 à 4 joueur(s)



Viceroy est un jeu d'enchère et de gestion de ressources dans un univers fantastique. Alors que les joueurs luttent pour le contrôle du monde de Laar, ils recrutent des alliés et promulguent diverses lois. Les cartes permettant de développer leur puissance militaire et magique, accroître leur autorité et obtenir les précieuses gemmes dont ils ont besoin pour continuer à développer leur nation.

## Barbaou

👤 à partir de 6 ans 🕒 , moins de 30mn 👥 1 à 4 joueur(s)



Faite de plastiques ou de polluants chimiques, cette pollution s'attaque à la faune et à la flore maritime. Dans Barbaou, les joueurs deviennent des plongeurs qui vont porter secours aux animaux encerclés par cette pollution tout en dépolluant la mer.

Barbaou vient du mot breton, barbaou, qui signifie Croque-mitaine et dans le jeu, ce monstre représente la pollution maritime grandissante.

## Azul

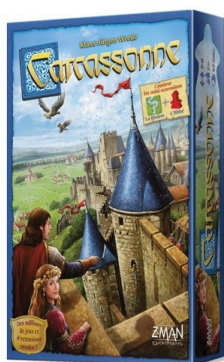
à partir de 8 ans 30mn à 1h 2 à 4 joueur(s)



Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, pour embellir les murs du Palais Royal de Evora !

## Carcassonne

à partir de 8 ans 30mn à 1h 2 à 5 joueur(s)



Carcassonne n'est pas seulement le nom d'une ville du sud de la France. En effet, elle symbolise, encore aujourd'hui, la lutte des hérétiques contre la politique de l'Eglise au Moyen Âge et ses remparts et ses fortifications ne cessent de nous impressionner.

Les joueurs créent le paysage en introduisant des cartes dans le jeu et essaient de faire fortune dans les environs de cette célèbre ville - sur les chemins et dans les villes, dans les prés et les abbayes.

Ils décident, eux même, comment ils veulent transformer le paysage en donnant à leurs partisans le rôle de voleurs, moines, chevaliers et paysans. Mais attention, l'heureux vainqueur sera celui qui aura le mieux su organiser ses partisans en utilisant la meilleure tactique.

## Unlock ! Escape Adventures

à partir de 10 ans 1 à 2h 2 à 6 joueur(s)



Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

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 ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal !

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 cartoonnesque.
- L'île du docteur Goorse : Visitez l'île d'un milliardaire excentrique collectionneur d'antiquités et triomphez de ses pièges.

## Escape Box - Minecraft

à partir de 7 ans , 30mn à 1h 3 à 6 joueur(s)



En pleine partie de votre jeu vidéo préféré, vous vous rendez compte que toutes vos constructions ont disparu !

Vous n'êtes plus en mode construction mais en mode survie et une armée de monstres fonce sur vous et sur vos amis.

Vous avez 45 minutes pour résoudre les énigmes avant que votre partie soit complètement effacée et pour trouver qui a piraté votre serveur ! Vite, le temps presse !

Recréez l'ambiance d'une escape room chez vous ! Vous avez 45 minutes pour trouver les indices dissimulés par le Maître du Jeu qui vous permettront de résoudre toutes les énigmes.

## Escape Box - Espion

à partir de 14 ans , 30mn à 1h 3 à 6 joueur(s)



L'agence vous a chargé d'arrêter le Dr. Kheyr, un savant fou qui a envoyé sur orbite une arme capable de détruire des cités entières. Il exige de diriger le monde !

À l'aide d'un contact sur place, vous avez pu vous introduire dans la base souterraine du dément afin de retrouver le code qui désactivera le dangereux satellite. Mais la malchance a frappé et vous voilà capturé et enfermé dans la salle des ordinateurs.

L'indicateur a dissimulé le code quelque part dans la pièce et vous aviez bon espoir de mettre la main dessus, quand le décompte a commencé : l'arme va faire feu dans 60 minutes...

Recréez l'ambiance d'une escape room chez vous ! Vous avez 60 minutes pour trouver les indices dissimulés par le Maître du Jeu qui vous permettront de résoudre toutes les énigmes.

## Escape Box - Enquête

à partir de 14 ans , 30mn à 1h 3 à 6 joueur(s)



La villa privée d'un riche propriétaire est réputée inviolable grâce à l'intelligence artificielle qui en assure la sécurité.

Même si quelqu'un parvenait à entrer, le système bloquerait toutes les issues d'un lourd rideau de fer qui empêcherait quiconque de s'enfuir. Pourtant, un cambrioleur a réussi l'exploit d'y pénétrer, de faire main basse sur des bijoux inestimables et de s'évader en moins de soixante minutes !

Vous êtes des policiers chargés de comprendre ce qui s'est passé, et vous allez devoir reconstituer la scène du délit et découvrir comment le voleur s'y est pris : vous vous laissez enfermer, et vous avez une heure pour sortir...

Recréez l'ambiance d'une escape room chez vous ! Vous avez 60 minutes pour trouver les indices dissimulés par le Maître du Jeu qui vous permettront de résoudre toutes les énigmes.