

10 ans et + (âge indicatif)

Liste des jeux de société disponibles (par ordre alphabétique) :

- Visuel
- Descriptif
- Nombre de joueurs
- Durée d'une partie





6 qui prend

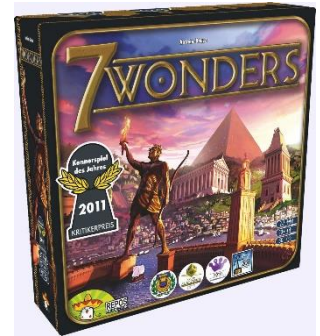
Déposez vos bêtes à cornes dans la bonne rangée, et, surtout, n'en ramassez aucune !

De 2 à 10 joueurs – Durée : 30 min

7 Wonders

Prenez la tête de l'une des sept grandes cités du monde Antique. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez à la marche en avant du progrès, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille architecturale qui transcendera les temps futurs.

De 2 à 7 joueurs – Durée : 30 min



7 Wonders Cities (extension)



7 Wonders : Cities, la deuxième extension pour 7 Wonders, comprend des règles optionnelles pour jouer en équipe, permettant ainsi d'ajouter un 8ème joueur avec de nouvelles cartes.

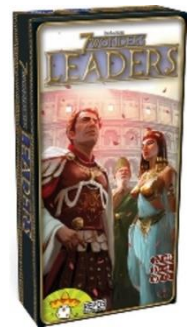
Cette expansion est plus agressive, avec une interaction grandement accrue entre les joueurs, qui essaient toujours de marquer plus de points que les autres.

De 2 à 8 joueurs – Durée : 40 min

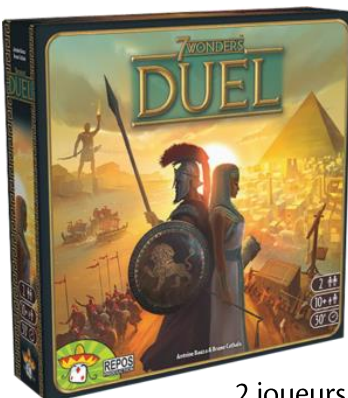
7 Wonders leaders (extension)

Cette extension de 7 Wonders vous offre la possibilité de placer de grandes personnalités à la tête de votre civilisation : les leaders. Représentés par 36 nouvelles cartes, ils vont influencer, chacun à leur manière, le développement de votre cité. Le déroulement de la partie est légèrement modifié, mais les conditions de victoire restent identiques à celles du jeu de base.

De 2 à 8 joueurs – Durée : 40 min



7 Wonders Duel



Ce qui est différent avec 7 Wonders Duel, c'est que, comme le titre le suggère, le jeu est uniquement pour deux joueurs. Les joueurs tirent des cartes à partir d'un mélange de cartes face cachée et face visible disposées en formation pyramidale au début de chaque âge. Un joueur ne peut prendre une carte que si elle n'est pas couverte par d'autres, donc le timing et les choix que vous allez faire sont cruciaux. Comme dans le jeu original, chaque carte que vous acquérez peut être construite, défaussée pour des pièces de monnaie ou utilisée pour construire une merveille.

2 joueurs – Durée : 30 min

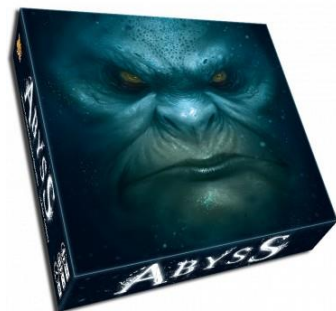
7 Wonders Duel : panthéon (extension)

7 Wonders Duel : Pantheon apporte les dieux du monde antique dans 7 Wonders Duel. Vous pouvez maintenant rechercher la faveur des divinités de cinq anciennes cultures différentes et les réunir pour veiller sur votre ville. Vous pourriez même construire vos dieux patrons et déesses des temples somptueux pour y habiter, ou leur consacrer l'une des deux nouvelles merveilles de l'expansion.

2 joueurs – Durée : 30 min



Abyss



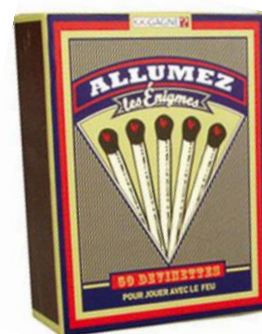
Le pouvoir d'Abyss est de nouveau vacant. Votre heure est venue de mettre la main sur le trône et sur ses privilèges. Usez de toute votre ruse pour recevoir ou acheter des voix au Conseil, recrutez les seigneurs les plus influents et abusez de leurs pouvoirs pour prendre le contrôle sur les territoires les plus stratégiques. Enfin, imposez-vous comme le seul capable de régner sur le peuple Abyssal !

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min

Allumez les énigmes

L'épreuve du feu ! À l'aide d'allumettes, trouvez les solutions à des énigmes variées, plus complexes les unes que les autres. Comment corriger des calculs en ne bougeant qu'une seule allumette, comment transformer vos quatre allumettes en quinze, sans en casser une seule ? Comment déplacer vos allumettes pour transformer une étoile en dix triangles ? Faites chauffer vos neurones avec logique et perspicacité pour trouver les solutions aux 50 énigmes proposées par ce jeu infernal.

1 joueur – Durée : 5 min



Azul

Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originellement 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, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min

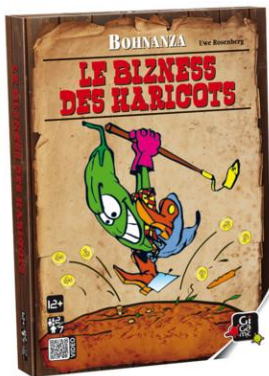
Bang : the bullet (avec 3 extensions)

Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West. Alors que les hors-la-loi veulent éliminer le shérif, le renégat a pour objectif de tuer les hors-la-loi et de prendre la place du shérif. Les rôles des joueurs sont secrets excepté celui du shérif, qui est dévoilé dès le début de la partie après la distribution aléatoire des cartes rôles.

De 4 à 7 joueurs – Durée : 30 min



Bohnanza



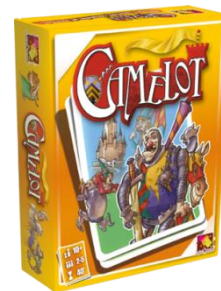
La Coopérative est toute puissante ! En tant que planteur de haricots, vous allez devoir planter les graines que la coopérative vous fournit. Même si vous n'en voulez-pas !!! Bohnanza est un jeu de carte assez simple où vous devez réunir des combinaisons de cartes identiques pour marquer le plus de points. Chaque carte représente une espèce de haricot : de Harry cochon à Harry comique, vous allez en voir de toutes les couleurs. Devant vous, vous possédez deux espaces libres qui représentent vos champs. Au début de la partie, ils sont vides. Ca va péter !

De 2 à 7 joueurs – Durée : 60 min

Camelot

Dans ce jeu de cartes et d'enchères, le premier ou la première à gagner cinq joutes emporte la victoire. Lances, épées et coups tordus seront autant d'armes à votre disposition pour prendre l'avantage sur les autres concurrents.

De 2 à 5 joueurs – Durée : 40 min



Catan



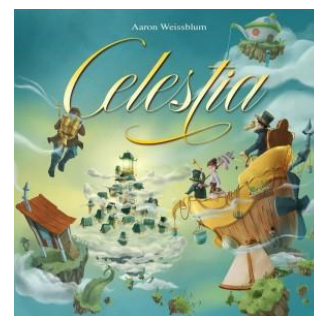
Incarnerez l'un des premiers colons de l'île de Catan. Explorez des territoires riches en ressources, commercez, construisez des routes et fondez des colonies qui deviendront par la suite de somptueuses villes. Mais vous n'êtes pas seul sur l'île. D'autres colons cherchent également à s'approprier les meilleures terres afin de développer leurs propres domaines.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 75 min

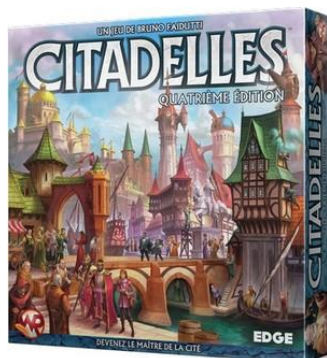
Celestia

Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux !

De 2 à 6 joueurs – Durée : 30 min



Citadelles



Dans Citadelles, votre but est de bâtir une cité prestigieuse avant que vos adversaires ne parviennent à construire la leur. Pour développer votre ville et ses nouveaux quartiers, il vous faudra de l'or, mais aussi le soutien des dames, seigneurs et notables locaux, qui ont tous leur rôle à jouer ...

Considéré comme l'un des grands classiques du jeu de société moderne, Citadelles est un jeu de cartes faisant appel au bluff, à la diplomatie et à la stratégie.

De 2 à 7 joueurs – Durée : 45 min

Cluedo

Le Dr Lenoir a été assassiné ... et c'est à vous de résoudre le mystère !
Elaborez vos propres hypothèses en posant des questions à vos adversaires.
Qui l'a tué ? Dans quelle pièce ? Et avec quelle arme ?

Un meurtre ... Six suspects.

De 2 à 6 joueurs – Durée : 30 min



Code Names



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 !

De 2 à 8 joueurs – Durée : 15 min

Colt Express

Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs.

Pas de pitié, pas d'alliance possible. Le Marshall patrouille dans le train et contre-carre les plans des bandits. Il est un danger supplémentaire dans cette folle entreprise. Qui obtiendra le titre d' "As de la gâchette" à la fin du jeu ? Qui aura le plus gros butin ?

De 2 à 6 joueurs – Durée : 40 min



Colt Express : Chevaux & Diligences (extension)

Les bandits reviennent plus en forme que jamais avec de nouvelles cibles en vue. En effet, la silhouette d'une diligence se découpe près du train, promettant de nouvelles richesses à s'emparer. Les hors-la-loi peuvent maintenant compter sur leur fidèle destrier ainsi que sur des petits remontants au cours de la partie. Mais gare à leur nouvel ennemi et aux nouveaux événements.

De 2 à 6 joueurs – Durée : 40 min

Concept

Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

De 4 à 12 joueurs – Durée : 40 min



Contrario

Retrouvez les Contrarios, ces expressions où les termes ont été contrariés comme la grande capeline verte pour le petit chaperon rouge.

Du plus évident au plus torturé, saurez-vous récupérer les expressions d'origine ?

De 3 à 10 joueurs – Durée : 20 min



Dice forge



Une place s'est libérée au Panthéon et les Dieux sont disposés à élever le plus prestigieux des héros à leur rang. Ça tombe bien, vous êtes un héros !

Dice Forge est un jeu de développement doté d'un matériel innovant : des dés aux faces amovibles. Retrouvez le plaisir des dés en choisissant vous-même les faces. Gérez vos ressources, réalisez les actions avant vos adversaires et explorez les multiples stratégies pour remporter la victoire.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min

Flamme rouge

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 !

De 2 à 4 joueurs – Durée : 40 min



Forteresse



Vous avez toujours voulu posséder cette magnifique forteresse ? Maintenant il est temps de la conquérir. Préparez-vous et soyez plus rapide que vos adversaires.

Forteresse est un jeu où le bluff et la prise de risque vous permettront de vaincre vos amis.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 min

Frayeur

Peur des fantômes ? Ou êtes-vous de ceux qui font face au danger et qui font peur à leurs adversaires ?

Frayeur est un jeu dynamique et simple pour chasseurs de fantômes.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 min



Fuis



« Vite, nous devons fuir ! », criez-vous à vos compagnons. « LE MONSTRE nous a presque rattrapés ! Cherchez de l'aide de tous les côtés, on ne sait jamais d'où il peut surgir ! » Votre petite équipe survivra-t-elle assez longtemps pour finir tous les chapitres de cette excitante histoire ?

Fuis est un jeu coopératif d'évasion pour les ambitieux amateurs de puzzles.

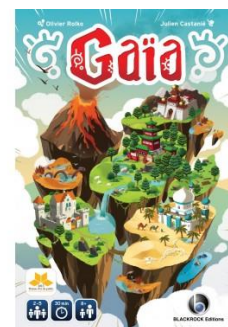
De 1 à 4 joueurs – Durée : 75 min

Gaïa

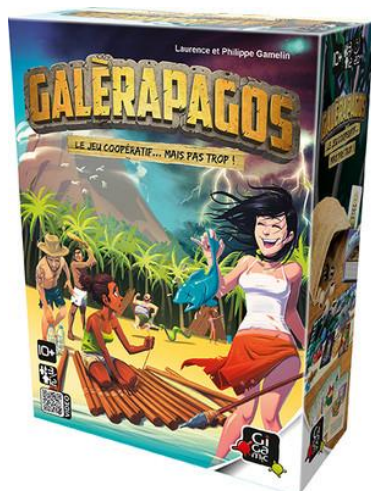
Facile à apprendre, Gaïa est un jeu intense où se mélangent placement de tuiles, contrôle de territoires avec une touche de cartes de pouvoirs.

Pas de points de victoires dans Gaïa : vous avez 5 pions « Peuple », soyez le premier à les placer sur Gaïa pour gagner !

De 2 à 5 joueurs – Durée : 30 min



Galerapagos



Coopérer pour lutter mais trahir pour gagner !

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...

Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie. Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !!

De 3 à 12 joueurs – Durée : 20 min

Imagine

Grâce aux 60 cartes transparentes, superposez, assemblez, combinez et même animez ! Des possibilités infinies ! Exprimez-vous, tout est permis !

Plus de 1000 énigmes à faire deviner ! Une seule limite : votre créativité !

De 3 à 8 joueurs – Durée : 30 min



Djam



Des thèmes classiques ou décalés, une poignée de dés et des lettres. Agitez bien, découvrez le thème et les lettres des mots à trouver et répondez aussi vite que possible !

De 2 à 8 joueurs – Durée : 15 min



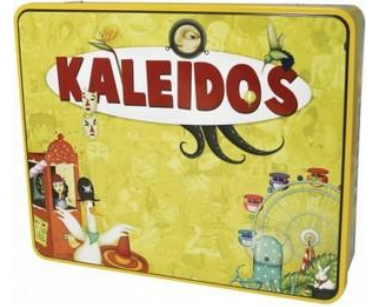
Jeu de tarot

Kaléidos

A votre avis, combien d'objets différents peuvent se cacher dans cette illustration ? Dites un nombre... multipliez-le par cent et vous approcherez de la vérité !

Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre. Jouez tranquillement en famille ou en équipes jusqu'à 12 joueurs pour des parties frénétiques.

De 2 à 12 joueurs – Durée : 45 min



King of Tokyo

Lancez les dés, améliorez votre monstre et affrontez ceux des autres joueurs pour remporter le titre très convoité de King of Tokyo !

De 2 à 6 joueurs – Durée : 30 min

Korrigans

Il n'y a pas que les enfants pour croire que les leprechauns cachent un chaudron rempli d'or au pied de l'arc en ciel, les korrigans y croient aussi et c'est d'ailleurs pour ça qu'ils se chamaillent souvent...

De 2 à 5 joueurs – Durée : 45 min



L'âge de pierre



À l'aube des civilisations, nos ancêtres travaillèrent sans relâche afin de survivre ne serait-ce qu'une journée. L'Âge de Pierre lance les joueurs dans cette époque rude et sans pitié. À l'aide d'outils, au départ rudimentaires, vous aurez à récolter bois, pierre et or. Ces ressources vous seront fort utiles dans vos négociations avec les villages voisins. Il vous faudra vous dépasser et vous débrouiller, tout comme vos ancêtres, afin d'atteindre la victoire !

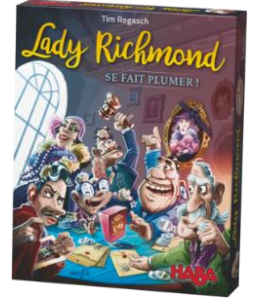
L'Âge de Pierre se dévoilera être une passionnante aventure dans le passé !

De 2 à 4 joueurs – Durée : 60 min

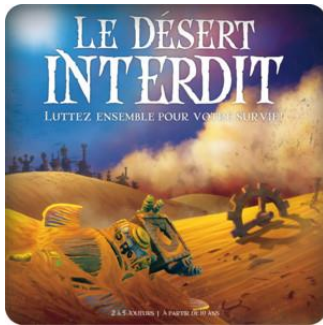
lady Richmond se fait plumer

Cela fait des mois que les héritiers de Lady Richmond se disputent ses quelques possessions. Dépassé, le notaire décide d'organiser une vente aux enchères entre les héritiers, non sans leur mettre quelques bâtons dans les roues, par pure mesquinerie.

De 2 à 5 joueurs – Durée : 30 min



le désert interdit



Préparez-vous à vivre une aventure palpitante !

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 de coopération, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun si vous espérez échapper à la chaleur et à l'insatiable tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périerez-vous enlisés dans le désert interdit ?

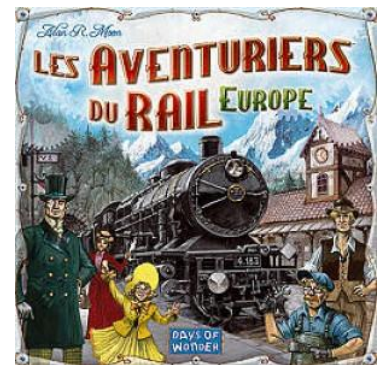
De 2 à 5 joueurs – Durée : 60 min

les Aventuriers du Rail : Europe

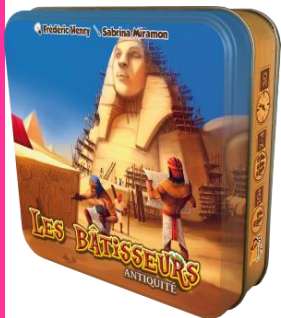
Les Aventuriers du Rail - Europe vous invite à bord d'une aventure ferroviaire sur le Vieux Continent. Collectionnez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant les différentes villes européennes. Plus longues seront vos routes, plus grand sera le nombre de points gagnés.

Les règles sont faciles à assimiler et conviendront à un public familial.

De 2 à 5 joueurs – Durée : 40 min



les Bâtisseurs : Antiquité



Des jardins suspendus de Babylone aux pyramides d'Égypte, en passant par le Parthénon Grec, l'Antiquité offre tout un panel de défis à ses bâtisseurs. C'est pour les relever que vous endosserez vos habits de maître d'œuvre. Entre l'embauche de vos ouvriers, leur formation, l'achat d'esclaves ou d'outils et le recours à l'emprunt, il vous faudra faire les bons choix pour réaliser votre rêve : devenir le plus grand bâtisseur qu'ait connu cet âge.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 30 min

les Bâtisseurs : Moyen-Âge

Serez-vous celui qui réussira à élever une cathédrale - l'oeuvre de toute une vie !

Les Bâtisseurs - Moyen-Âge est un jeu de cartes et de stratégie simple et rapide.

Choisissez vos ouvriers - compagnons et réalisez les bâtiments les plus audacieux pour devenir le maître d'oeuvre le plus renommé du royaume !

De 2 à 4 joueurs – Durée : 30 min





ChroniCards : les femmes célèbres

ChroniCards est un concept qui permet d'apprendre sérieusement, mais sans se prendre au sérieux, les dates et la chronologie des événements par la stimulation de la mémoire visuelle.

Scientifiques, femmes de pouvoir, sportives ou artistes, ce titre est l'occasion de vous faire découvrir ou redécouvrir, au travers des moments importants de leur vie des femmes d'exception qui ont marqué leur époque.

De 1 à 6 joueurs – Durée : 15 min

ChroniCards : les grandes dates du cinéma

De la première projection publique des frères Lumière à Paris en 1895 jusqu'au succès d'Avatar de James Cameron en 2009, ChroniCards - Les grandes dates du cinéma couvrent plus d'un siècle d'histoire du grand écran.

Que l'on soit amateur ou cinéphile, ce titre s'adresse aux personnes souhaitant approfondir ou tester leurs connaissances de façon ludique.

De 1 à 8 joueurs – Durée : 30 min



les inventeurs

Qu'aurait donnée la collaboration de Gutenberg et Marie Curie sur l'automobile ? Si Edison, Hippocrate et Fibonacci avaient ouvert ensemble sur le sablier, lequel en aurait obtenu la paternité ? Tesla serait-il devenu célèbre s'il avait inventé le zeppelin ?

De l'invention du feu à celle de l'ampoule électrique, d'Aristote à Einstein, c'est toute l'histoire du progrès technique que Les Inventeurs vous invite à revisiter.

De 2 à 5 joueurs – Durée : 30 min

les loups garous de Thiercelieux

Dans l'Est sauvage, le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loups-Garous. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés

Comment, vous ne connaissez pas Thiercelieux ? Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

De 8 à 18 joueurs – Durée : 30 min





Magicoa

Chaque année, les magiciens du monde entier se rendent au Grand Marché de MAGICOA pour acheter de nouvelles potions magiques. Vous devrez y faire preuve de ruse et de malice pour remporter les potions les plus convoitées et ainsi devenir le plus puissant des magiciens !

De 3 à 6 joueurs – Durée : 15 min

Mascarade

Pour être le plus riche à la fin de la partie, les joueurs utilisent à chaque tour les pouvoirs de différentes cartes Personnages placées face cachée devant eux. Mais au fil des échanges entre les joueurs, il sera vite difficile de savoir où se trouvent Roi, Reine ou Sorcière ! Celui qui bluffe et qui est démasqué joue gros... mais celui qui ne bluffe pas perdra encore plus si les autres joueurs décident de faire main basse sur sa fortune !

De 2 à 13 joueurs – Durée : 30 min



Mascarade (extension)

La Mascarade reprend de plus belle ! Succomberez-vous aux charmes de la Courtisane ou aux sortilèges du Nécromancien ? Cette extension contient 13 nouveaux personnages pour des parties encore plus tendues et pleines de rebondissements !

De 2 à 13 joueurs – Durée : 30 min

Méduris

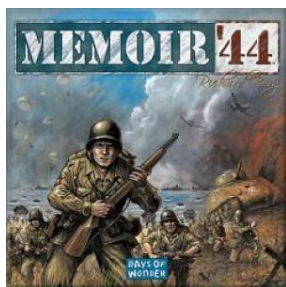
Pour répondre à l'appel des dieux, mettez-vous en route pour peupler le pied du mont Méduris. Pour vous assurer de la bienveillance des dieux, construisez des huttes, faites des offrandes au druide, collectez de précieuses pierres runiques et édifiez des temples monumentaux.

Seul celui qui parviendra à placer ses huttes et temples avec habileté tout en conservant suffisamment d'offrandes pour la grande finale parviendra à gagner cette partie.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 75 min



Mémoire 44



Mémoire 44 est un jeu de société destiné à transmettre aux jeunes générations la mémoire des événements des débarquements de 1944 et de la libération de la France.

Très facile à apprendre, rapide (30 minutes), Mémoire 44 offre une grande diversité de scénarios à travers une quinzaine de batailles reproduisant fidèlement le contexte historique. Ludique, pédagogique et divertissant, Mémoire 44 réunit toutes les générations autour de la table.

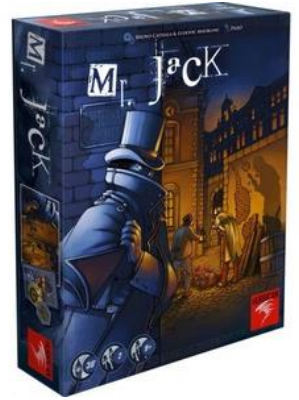
De 2 à 4 joueurs – Durée : 60 min

Mr Jack - london

La nuit recouvre les sombres ruelles de son manteau ténébreux et seules certaines zones sont éclairées par la lumière des becs de gaz. Huit enquêteurs se sont réunis pour traquer Mr Jack, toujours introuvable... Mr Jack est très malin, il se dissimule sous l'identité de l'un d'entre eux !

Mr Jack est un jeu asymétrique pour deux joueurs. Chaque joueur à un but différent. Un joueur prend le rôle de l'enquêteur l'autre celui de Mr Jack.

2 joueurs – Durée : 30 min



Munchkin

Souvenez-vous : vous rêviez de monstres à trucher, de dragons à étriller, de princesses à sauver et de donjons à piller ... mais la dure réalité vous apparait enfin : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventures sont des pitres, les monstres sont tous au niveau 1... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon.

De 3 à 8 joueurs – Durée : 60 min

Mystérium

Dans les années 20, M. MacDowell, brillant astrologue clairvoyant pénètre dans sa nouvelle demeure lorsqu'il ressent immédiatement une présence surnaturelle. Il décide alors de rassembler les plus éminents médiums de son temps pour une séance de spiritisme exceptionnelle. Ils auront 7 heures pour entrer en contact avec le fantôme et résoudre un très ancien mystère...

Mystérium est un jeu d'ambiance innovant, palpitant et immersif, qui revisite les jeux d'enquête et de coopération avec une mécanique de jeu asymétrique.

De 2 à 7 joueurs – Durée : 42 min



Odyssée-land



Odyssée-land ? C'est le royaume du roi Agamis, avec des villes prospères, ses immenses étendues de forêts et ses montagnes escarpées. Mais des dangers guettent dans le brouillard le long du grand fleuve : de mystérieuses créatures y vivent.

Seuls de valeureux aventuriers oseront les affronter. Celui qui avance ses aventuriers avec ingéniosité et fait preuve de courage au combat contre ces créatures maléfiques peut s'attirer la bienveillance du roi !

Un jeu, trois scénarios possibles : « frères d'armes », « les glorieux » et « fuite vers les villes »...

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min

Pandémie

Dans Pandemic, plusieurs maladies virulentes ont surgi simultanément dans le monde entier ! Les joueurs sont des spécialistes de la lutte contre la maladie dont la mission est de traiter les points névralgiques de la propagation des maladies tout en recherchant des remèdes pour chacun des quatre fléaux avant qu'ils ne dégènèrent.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min



Quadro Polis



Après une dure journée de travail, vous prenez quelques minutes pour admirer la ville à travers les baies vitrées de votre bureau. À cette heure, la plupart de vos administrés rentrent chez eux, dans les hautes tours qui vous font face. D'autres se promènent dans les parcs et jardins de la ville avec leurs enfants, et certains font leurs courses dans le nouveau centre commercial que vous avez ouvert il y a quelques semaines. Au loin, près du port, vous distinguez la fumée qui s'élève des cheminées des usines du quartier industriel. La ville ne dort jamais...

Chaque joueur construit sa propre métropole dans Quadropolis, mais ils sont en compétition les uns contre les autres pour les magasins, les parcs, les services publics et autres structures à y installer.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min

Quadropolis : services publics (extension)

Avec l'extension Services Publics, les joueurs vont pouvoir ajouter de nouveaux bâtiments publics à leurs parties. En tant que maire, choisiront-ils d'augmenter la population en construisant une maternité ou de protéger leurs citoyens à l'aide d'un nouveau commissariat ?

Une chose est sûre, la compétition sera féroce car édifier le services public de son choix au bon moment ne sera pas rendu facile par les autres joueurs.

De 2 à 4 joueurs - Durée : 45 min



Quarto !



L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : « QUARTO! ».

2 joueurs – Durée : 15 min

QueenDomino

Développez le plus prestigieux des Royaumes en contrôlant champs de blé, forêts, prairies, lacs, montagnes, marais et villes. Amassez les pièces grâce à vos Chevaliers. Ne négligez surtout pas les villes : vous pourrez y construire des bâtiments qui vous permettront d'accéder à de nouvelles stratégies. Tentez d'obtenir les faveurs de la Reine et... prenez garde au Dragon !

Indépendant de Kingdomino, Queendomino vous propose une expérience de jeu plus corsée. Cependant, ils peuvent tous deux être mélangés pour des parties à 6 joueurs.

De 1 à 4 joueurs – Durée : 30 min



Quoridor



Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.

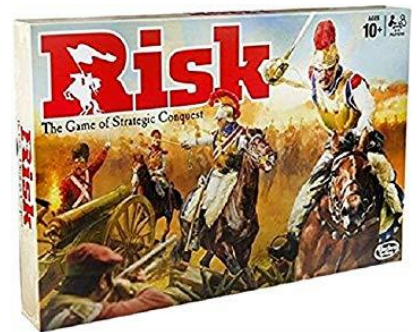
Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ? Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !

2 joueurs – Durée : 15 min

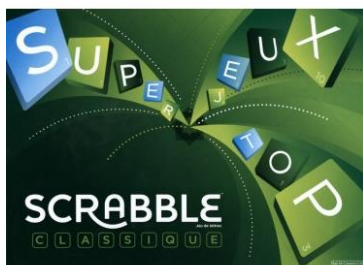
Risk

Vous rêvez de devenir le maître du monde, ce jeu est fait pour vous. Vos troupes devront s'emparer des pays les uns après les autres tout en défendant ceux conquis précédemment. Attention à ne pas disperser vos forces sinon vous serez impitoyablement débordé par vos adversaires.

De 2 à 6 joueurs – Durée : 120 min

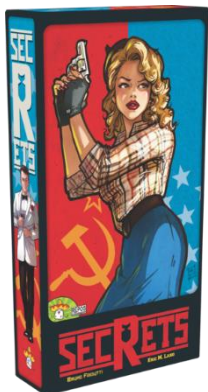


Scrabble



Scrabble est le plus célèbre des jeux de lettres. Idéal pour un moment de détente en famille ou bien pour un challenge en tête à tête. Toujours fascinant, chaque partie est la promesse d'un plaisir de jeu toujours renouvelé.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min



Secrets

Durant la guerre froide, vous dirigez une agence d'espions et devez recruter les meilleurs éléments. Trouvez vos équipiers, trompez vos ennemis et devenez l'agence la plus influente. Mais attention aux Hippies, ils pourraient bien sauver le monde !

De 4 à 8 joueurs – Durée : 20 min

Settlers

Quatre puissances découvrent de nouvelles terres riches en ressources et opportunités. Les Romains, les Barbares, les Égyptiens et les Japonais – tous ont chargé des colons de repousser les frontières de leur empire. Mais la région ne sera bientôt plus assez grande pour accueillir tout le monde, et la guerre éclatera inévitablement !

Settlers : Naissance d'un Empire est un jeu de cartes dans lequel chaque joueur prend le contrôle d'une de ces quatre puissantes civilisations. Vous avez cinq rounds pour explorer de nouvelles terres, construire des bâtiments, produire et échanger des ressources, vaincre vos ennemis, et ainsi marquer des points de victoire.

Les colons sont en route. Conduisez-les à la victoire !

De 1 à 4 joueurs – Durée : 60 min



Skull

Le retour du jeu de bluff suprême, épuré et décalé.

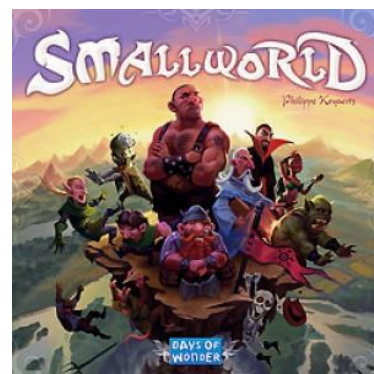
De 3 à 6 joueurs – Durée : 30 min

Smallworld

Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World !

À vous de choisir le bon Peuple au bon moment et de défendre la grandeur de votre empire face aux ambitions de vos voisins... car le monde est tout petit !

De 2 à 5 joueurs – Durée : 75 min



Souk



Au cœur du souk se trouve la place des épices. Les échoppes qui la bordent se livrent une compétition acharnée pour vendre les produits les plus rares au meilleur prix. A vous de miser sur les bonnes épices sans laisser à vos concurrents le temps de conclure leurs propres transactions. Mais attention : une simple poignée de main peut stopper les négociations dans l'instant !

De 3 à 5 joueurs – Durée : 15 min

Splendor

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.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 30 min



Splendor : les cités de Splendor (extension)



Les cités de Splendor rayonnent à travers le monde tandis que la richesse de l'Orient offre à tous des opportunités nouvelles. Les cités de Splendor contient 4 extensions indépendantes pour Splendor.

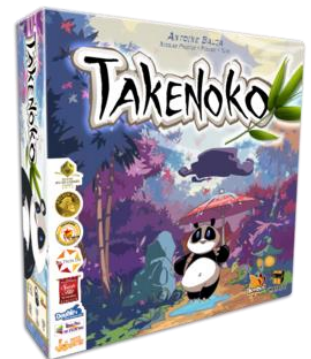
De 2 à 4 joueurs – Durée : 30 min

Takenoko

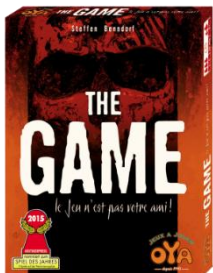
Il y a bien longtemps, l'empereur de Chine offrit à l'empereur du Japon un grand panda, symbole de paix. Votre délicate mission est de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie.

Vous allez cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser du bambou. Mais attention à l'animal sacré et à son goût immodéré pour les tiges croquantes.

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min



The game



Un jeu de cartes coopératif où les joueurs doivent s'efforcer de placer toutes les cartes du jeu dans 4 colonnes dont deux sont rangées par ordre croissant et deux décroissantes

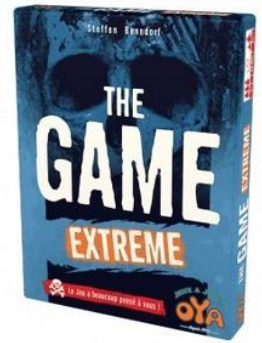
De 1 à 5 joueurs – Durée : 20 min

The game extreme

Tous les joueurs doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles : 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu, sachant que l'on ne peut communiquer la valeur de ses cartes en main ?

Certaines cartes portent maintenant des consignes qu'il faut respecter et qui bouleversent les règles habituelles, tel se taire, ou jouer toutes ses cartes sur la même pile...

De 1 à 5 joueurs – Durée : 30 min



The island



Début du XXe siècle. Une île mystérieuse au cœur de l'océan. La besace pleine de trésors, des explorateurs s'apprêtent à quitter les lieux, lorsque l'île commence peu à peu à couler. Pris de panique, les aventuriers tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceux feront le voyage en barque, alors que les infortunés devront partir à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins, requins et baleines qui peuplent les mers environnantes ! Qui parviendra à regagner la terre ferme ?

De 2 à 4 joueurs – Durée : 45 min

Time's up party

Time's Up Party reprend le meilleur de Time's Up pour animer vos soirées et vous faire passer des moments de folie !

De 4 à 12 joueurs – Durée : 45 min



Timeline : histoire de france



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. Etes-vous bien certain que Vercingétorix a rendu les armes à César après la prise de la Bastille ?

De 2 à 8 joueurs – Durée : 20 min

Timeline : inventions

« L'ouvre-boîtes a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique ? En tout cas sûrement après les lunettes... quoique... Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone » ?

Dans Timeline « inventions », c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez poser de l'une de vos cartes. Ici un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.

De 2 à 8 joueurs – Durée : 15 min



Timeline : multi-thèmes

Dans cette version, vous trouverez un mélange des thèmes précédents et les cartes sont compatibles pour jouer avec les autres versions. L'objectif est de poser, à son tour, une de ses cartes en main en respectant l'ordre chronologique des cartes déjà posées. Si on n'y parvient pas, on pioche une nouvelle carte. Le premier à ne plus avoir de carte a gagné.

De 2 à 8 joueurs – Durée : 15 min



Trivial Pursuit



Découvrez cette version du Trivial Pursuit pour jouer en famille. Le plus célèbre jeu de questions-réponses vous propose des cartes pour les parents et d'autres spécialement conçues pour les enfants !

Comme pour l'édition classique, le but est d'être le premier à remplir son camembert en répondant correctement aux six catégories de questions et en obtenant les triangles correspondants. Grâce aux cases Raccourci, vous pourrez gagner du temps et atteindre plus vite les quartiers généraux de catégorie.

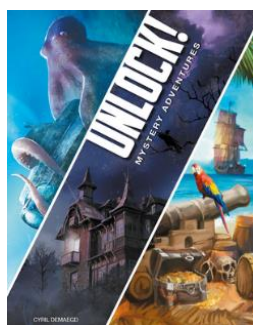
De 2 à 8 joueurs – Durée : 60 min

Unlock ! Escape adventures

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. 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 !

De 2 à 6 joueurs – Durée : 60 min



Unlock ! Mystery adventures

Le jeu de l'année 2017 revient dans une nouvelle boîte de 3 aventures palpitantes !

De 2 à 6 joueurs – Durée : 60 min

Wazabi

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

De 2 à 6 joueurs – Durée : 20 min



When I dream



La nuit est tombée et vous vous endormez paisiblement. C'est l'occasion parfaite pour les esprits du rêve de vous rendre visite et d'influencer, en bien ou en mal, vos songes. When I Dream est un jeu familial, au concept onirique fort, servi par des mécaniques simples et intuitives. Tous les joueurs jouent en même temps et le matériel magnifique participe à une ambiance exceptionnelle avec ses cartes imaginées par 20 illustrateurs différents.

De 4 à 10 joueurs – Durée : 30 min

Zombies !!! Junior

La Récré est terminée !

Vos familles, vos amis et vos voisins essayent de vous croquer et maintenant vous en avez assez ! Tout ce que vous vouliez c'était jouer un peu avec vos copains, pas avec une bande de zombies. Maintenant vous êtes prêts à tous les punir, et à prendre la fuite pendant que vous le pouvez encore. Vous avez une batte de baseball, un pistolet Narf et surtout, vous avez un plan. Ça va être leur fête !

De 2 à 6 joueurs – Durée : 45 min

