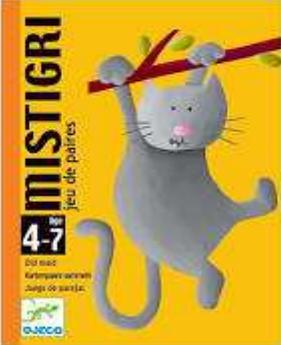
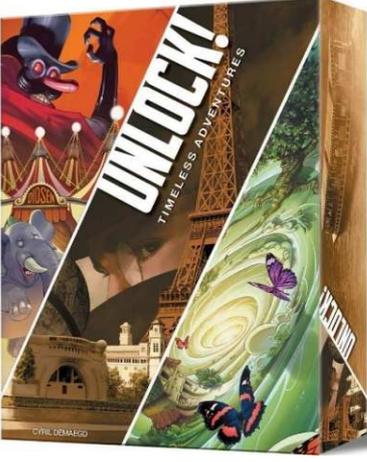
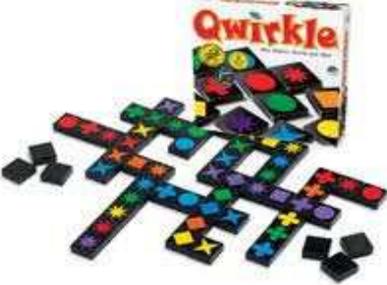


jeu	genre	âge mini	nbre joueur mini	nbre joueurs maxi	descriptif
	ambiance	4	2	4	<p><b>mistigri.</b> Retrouvez un classique des jeux de cartes. Des règles connues et simples, associées à un graphisme plein d'humour.</p>
	ambiance	3	2	4	<p><b>cui cui.</b> Un jeu de collecte très mignon aux règles faciles à expliquer et à comprendre et aux illustrations particulièrement réussies. Les oisillons sortent de leur œuf et ont déjà très faim ! Chaque joueur possède 4 cartes, correspondant aux étapes de la croissance de leur oiseau</p>
	casse tête	3	1	2	<p><b>gagne ton papa.</b> Ce jeu et casse-tête évolutif devenu culte est un formidable outil pédagogique. En duel, l'enfant doit être le plus rapide à remplir son espace avec les pièces imposées. En solo, il forme un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, il peut même réaliser des figures en 3D ! Seul ou à deux, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille</p>

	coopératif/déduction	5	2	4	<p><b>Nom d'un renard.</b> Nom d'un renard ! L'oeuf d'or a été dérobé par un renard mais lequel, il y en a tellement ? Dans ce jeu coopératif, les joueurs cherchent ensemble des indices et retournent des cartes renards pour déduire celui qui a volé l'oeuf d'or ! Une bonne communication sera nécessaire pour couvrir l'ensemble du poulailler et récupérer les indices le rapidement. Quelle fierté d'insérer son indice dans le scanneur ! Si l'indice passe au vert alors le renard coupable possède l'objet. Si c'est blanc, il ne le possède pas. Il suffit de procéder par élimination pour écarter un par un les suspects et déduire progressivement qui est le coupable. Mais attention, Nom d'un renard est aussi une course contre la montre car le coupable avance vers sa tanière pour s'échapper avec son butin. Heureusement, la poulice mène l'enquête !</p>
	escape room	10	1	6	<p><b>Unlock.</b> 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 !</p> <p>Vous pouvez combiner les objets pour obtenir des résultats :</p> <p>Par exemple, la carte "11" est une clef et la carte "35" est une porte.  <math>11+35 = 46</math> : cherchez la carte 46.  Elle s'y trouve ? La clef ouvre la porte : retournez la carte et avancez dans l'aventure ! Sinon, c'est que la clef n'est pas la bonne. Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !</p>
	jeu de mots	12	2	8	<p><b>Code name.</b> Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !). 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 ! Si une équipe tombe par malchance sur ce vil personnage, la partie s'arrête et l'autre équipe remporte la mission.</p>

	jeu de mots	10	2	12	<p><b>mot pour mot.</b> On forme 2 équipes et on place les lettres sur la ligne centrale du plateau de jeu. A son tour, une équipe tire une carte Catégorie et retourne le sablier. Les joueurs de l'équipe doivent trouver ensemble un mot respectant la catégorie tirée. Le capitaine de l'équipe déplace alors les lettres utilisées vers son équipe. Puis c'est à l'autre équipe de jouer. Une lettre est capturée par une équipe lorsqu'elle est sortie du plateau depuis la case la plus près du bord de l'équipe. Pour gagner il faut capturer six lettres. Les catégories sont très variées et on prend en compte la position des lettres sur le plateau pour choisir les mots efficaces. Un excellent jeu adapté au niveau de tous les joueurs !</p>
	placement/famille	6	2	4	<p><b>Qwirkle.</b> Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle ! Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.</p>
	placement/stratégie	8	2	4	<p><b>king domino.</b> Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Vous devrez explorer toutes les parcelles afin de sélectionner celles qui correspondront le mieux à votre domaine. Champs de blé, lacs, mines, prairies ou encore forêts, les possibilités sont infinies. Mais attention, toutes ces zones ne se valent pas. Certaines seront âprement disputées. Il faudra alors être rusé et féroce. La splendeur de votre Royaume en dépend !</p> <p>Kingdomino, un jeu aussi simple qu'efficace. Jeu de dominos dont la difficulté s'adapte au niveau des joueurs. Le but du jeu est simple : vous devez constituer un Royaume de 5 cases par 5 autour de votre château tout en engrangeant un maximum de points. Toutes les tuiles n'ont pas la même valeur. Pour vous rapporter des points, celles-ci doivent comporter une couronne. Combinez alors les différentes zones pour constituer un domaine avec une forte valeur. Sélectionnez bien vos tuiles et refroidissez les ardeurs des autres Seigneurs !</p>

	rapidité	4	2	6	<p><b>ramasse trésor.</b> Ramasse Trésor est un jeu simple et rapide qui conviendra parfaitement aux petits flibustiers vifs comme l'éclair, et qui peut également se jouer en famille. Dès le départ donné, les joueurs saisissent une carte et en révèlent la face blanche. Ils doivent alors trouver une carte qui comporte sur sa face jaune l'élément découvert. Le joueur s'empare de cette carte, et la pose alors face blanche visible sur sa pile, révélant un nouvel élément et ainsi de suite. Quand un joueur n'a plus de possibilité de jouer, il s'empare de la bombe, et on regarde qui a ramassé le plus de cartes.</p>
	stratégie	8	2	5	<p><b>les aventuriers du rail Europe.</b> 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. Adultes et plus jeunes trouveront le même intérêt à participer à cette aventure ferroviaire autour d'un plateau et d'un matériel de qualité.</p>
	stratégie/hasard	10	2	10	<p><b>6 qui prend.</b> Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de boeufs» chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières... et toutes leurs têtes de boeufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses boeufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.</p>
	ambiance	7	3	5	<p><b>dard dard.</b> Il va falloir faire preuve de discrétion pour tricher et même voler ses 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. Volez les sauterelles des autres pour leur offrir des cartes supplémentaires. Une Abeille débarque ? Attention, tous au abris, si le joueur qui l'a piochée vous touche avec la carte vous allez devoir piocher... et attention à ne pas mettre la main sur le dard d'une guêpe !</p>

	jeu ambiance	6	2	8	<p><b>Hands up.</b> Jeu animé et très amusant d'observation et de réflexe. Chaque carte représente 1 ou 2 mains dans une position précise. On retourne 1 carte et tout le monde prend la position indiquée. Le joueur le plus lent reçoit la carte en guise de gage. Mais les positions des mains sont parfois impossibles à imiter. Il faut alors croiser les mains sur la poitrine. On joue jusqu'à épuisement des cartes. Le gagnant est celui qui en a reçu le moins. Fous rires garantis!</p>
	jeu familial / placement	7	2	4	<p><b>Guerre des moutons.</b> De mémoire de paysan, on n'avait jamais vu ça !</p> <p>Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelles chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins.</p> <p>La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !</p>