

## ListeJeux

Page 1 sur 32





Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0015	Carcassonne, par monts et par vaux	2	2 - 5	8+	45 mn		Promenez-vous dans cette vaste campagne en parcourant les sentiers qui longent les vergers ainsi que les champs de blés et de tournesols. Vous ne pourrez résister aux pommes juteuses et aux succulentes fraises que vous trouverez sur votre chemin. Cette version de Carcassonne, au thème rustique, vous fera vivre une expérience remplie de décisions captivantes.	Klaus-Jürgen Wrede	Doris Matthäus
	JS0016	Deep Sea Adventure	1	2 - 6	8 +	15 - 30 mn	Dés	Deep Sea Adventure est un jeu de Stop ou Encore dans lequel vous plongez à la recherche de trésors. Votre but est de ramener le plus gros butin à bord du sous-marin que vous partagez avec vos concurrents.	Jun Sasaki	Jun Sasaki
	JS0017	6 Qui Prend	1	2 - 10	10 - 18	45 - 60 mn	Stratégie	Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.	Wolfgang Kramer	
	JS0018	Les Aventuriers du Rail "Europe"	1	2 - 5	8 +	60 mn	Plateau, Stratégie	Les aventuriers du rail -EUROPE est sorti un an après son grand frère : on retrouve les mêmes mécanismes, cette fois-ci sur la carte de l'Europe. Mais cette version apporte également son lot d'innovations, avec notamment les tunnels ou les gares....	Alan R. Moon	Julien Delval
	JS0019	Le jeu des familles	1	2+	3+	15 - 20 mn	Observation, rapidité			
	JS0020	Canardage	1	3 - 6	10 +	20 mn	Cartes	D'innocents canards barbotent en file indienne, mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... A chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abris et canardez les volatiles adversaires car le dernier survivant sera le gagnant !	Keith Meyers	Randy Martinez

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0021	Timeline "Multi-thèmes"	1	2 - 8	8 +	15 mn	Cartes, Connaissances	Cette boîte contient 110 cartes sur différents thèmes comme, par exemple, les inventions, la musique, les grandes explorations ou encore le cinéma. Toutes ces cartes sont compatibles avec les cartes des autres thèmes de la gamme Timeline.	Frédéric Henry	Nicolas Fructus, Xavier Colletti
	JS0022	Magic Maze	2	1 - 8	8 +	15 mn	Plateau, Coopération	Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze le centre commercial du coin tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.	Kasper Lapp	Gyom
	JS0023	Dixit "Odyssey"	2	3 - 12	8 +	30 mn	Observation	Faites trouver votre carte à vos adversaires....mais pas à tous !	Jean-Louis Roubira	Piérô La lune, Marie Cardouat
	JS0024	Concept	2	4 - 12	10 +	40 mn	Plateau, Ambiance	Médaille d'or Festival des jeux Cannes 2014. 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	Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot	Éric Azagury, Cédric Chevalier
	JS0025	Caylus	2	2 - 5	12 +	120 mn	Plateau, Gestion	Pour consolider les frontières du royaume de France, le roi Philippe Le Bel a décidé de faire construire un nouveau château. Pour l'instant, Caylus n'est qu'un modeste bourg mais, bientôt, les ouvriers et les artisans affluent par dizaines, attirés par la fortune que peut leur apporter ce formidable ouvrage. Autour de ce chantier, une ville commence lentement à émerger...	William Attia	Arnaud Demaegd
	JS0026	Terraforming Mars	1	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Plateau, Stratégie	As d'Or "Expert" 2018. Dans les années 2400, l'humanité commence à terraformer la planète Mars. D'immenses conglomerats, sponsorisés par le Gouvernement Mondial Terrien, lancent des opérations pour augmenter la température, le niveau d'oxygène et la couverture aqueuse jusqu'à rendre la planète rouge habitable. Dans Terraforming Mars, vous incarnez un de ces conglomerats et travaillez ensemble à la terraformation, mais vous	Jacob Fryxelius	Isaac Fryxelius
	JS0001	Serpentina	1	2 - 5	4 +	15 mn	Cartes, Séquence	Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des	Brigitte Pokornik	

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0002	Les bâtisseurs "Moyen âge"	1	2 - 4	10 +	30 mn	Gestion	Devenez le meilleur bâtisseur du royaume !	Frédéric Henry	Sabrina Miramon
	JS0003	Dice Forge	1	2 - 4	10 +	45 mn	Dés, Gestion	Les Dieux s'ennuyaient (fatalement, ce genre de chose arrive quand on vit plusieurs éternités). Mais de tout temps, les Dieux avaient su tuer l'ennui en s'acharnant sur les petits mortels que nous sommes. Le temps n'étant plus aux guerres mais au tournoi, ils décidèrent donc de lancer un grand combat de héros contre monstres. Et quoi de plus sympa que de donner aux héros des dés pour armes et le pouvoir de les reconfigurer	Régis Bonnessée	Biboun
	JS0004	Pique Plume	1	2 - 4	4 +	15 - 20 mn	Plateau	Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont	Klaus Zoch	Doris Matthäus
	JS0005	Agricola	2	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Stratégie	Dans Agricola, vous prenez le rôle d'une petite famille paysanne devant développer sa ferme au cours de 6 ans. Vous devez gérer vos enclos, vos animaux, vos récoltes, votre maison et votre famille. A la fin des 14 tours du jeu, la ferme la plus diversifiée gagne la partie.	Uwe Rosenberg	Klemens Fran
	JS0006	Race for the Galaxy	1	1 - 6	12 +	30 - 60 mn	Cartes, Stratégie	Race for the Galaxy est, comme son nom l'indique, une course à travers la Galaxie. Il se présente sous la forme d'un jeu de cartes, chaque carte représentant soit un monde, soit un développement. Dès qu'un joueur pose sa douzième carte devant lui ou que les points de victoire sont tous dépensés, on termine le tour et la partie s'arrête.	Thomas Lehmann	Claus Stephan, Martin Hoffmann
	JS0007	Mysterium	2	2 - 7	10 +	45 - 60 mn	Enquête, Coopération	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 mediums 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...	Oleg Sidorenko, Oleksandr Nevskiy	Xavier Colletti
	JS0008	Gagne ton Papa	2	1 - 2	4 +	15 - 30 mn	Casse-tête	Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première	André Perriolat	Marjorie Noël

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0009	Crôa!	2	2 - 4	6 +	20 mn	Tuiles, Stratégie	Il ne peut y avoir qu'une seule reine au royaume des grenouilles.... Et ce sera la vôtre ! Faites bondir vos grenouilles sur les nénuphars pour vous déplacer, rejoignez les cases mâle avec votre reine pour créer d'autres bébés grenouilles, mais attention à ne pas tomber sur une case brochet ! Grâce à un plateau modulable et des parties rapides, Crôa ! Saura séduire toute la famille !	Igor Polouchine	David Cochard, Claire Wendling
	JS0010	Ballons	1	2 - 5	3 +	10 mn	Cartes	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 ! Contenu : 50 cartes, règle du jeu.	Haim Shafir	Oliver Freudenreich
	JS0011	Le Désert Interdit	2	2 - 5	10 +	45 - 60 mn	Coopération	Vous devez retrouver, dans un désert où les tempêtes de sable changent sans cesse le paysage, les pièces qui permettront de mettre en route une extraordinaire machine volante. Mais le sable recouvre inexorablement les lieux que vous découvrez.	Matt Leacock	C. B. Canga
	JS0012	Cthulhu In the House	2	3 - 6	8 +	10 - 20 mn	Bluff	Une collocation qui tourne mal... Cthulhu in the House est un jeu de bluff et de déduction, chaque joueur possède secrètement deux des douze personnages et le but est d'être le dernier dans la maison.	Olivier Saffre	John Kovalic
	JS0013	Les Chevaliers de la Table Ronde	2	3 - 7	10 +	90 - 120 mn	Plateau, Coopération	Un jeu de coopération dans l'univers des légendes arthuriennes.	Bruno Cathala, Serge Laget	Julien Delval
	JS0014	Century "La route des épices"	2	2 - 5	8 +	30 - 45 mn	Stratégie	Century: La route des épices est le premier d'une série de jeux qui explore l'histoire de chaque siècle avec le commerce des épices comme le thème de la première tranche. Dans Century: La route des épices, les joueurs dirigent des caravanes qui parcourent la célèbre route de la soie pour livrer des épices à l'extrême du continent pour la gloire et la réputation.	Emerson Matsuuchi	Fernanda Suarez
	JS0027	Dominion "L'intrigue"	2	2 - 6	8 +	15 - 45 mn	Cartes	Vous devez construire votre cité en achetant des cartes et en créant votre deck (vos piles de cartes). A force d'achats et d'actions, vous pourrez acquérir des cartes victoires pour remporter la partie. Cette deuxième boîte de jeu comporte les cartes de base et permet de jouer avec les différentes extensions.	Donald X. Vaccarino	

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0028	L'Age de pierre Junior	2	2 - 4	5 +	15 - 20 mn	Mémoire	Faites découvrir l'âge de pierre aux enfants ! Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront votre maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes. Un jeu de société vous permettra enfin de partager	Marco Teubner	Michael Menzel
	JS0029	Ice Cool	2	2 - 4	6 +	30 - 60 mn	Adresse	Dans ce premier jeu de pichenettes où les pièces peuvent prendre des courbes et sauter, les manchots font la course à travers les couloirs du collège ! Aller au collège n'aura jamais été aussi cool !	Brian Gomez	Reinis Petersons
	JS0030	Maitre Renard	2	2 - 4	7 +	20 mn	Mémoire	Maitre Renard, le célèbre goupil, souhaite prendre quelques vacances loin de son domaine de Grsibois. Mais avant de partir, il va choisir un remplaçant parmi les plus intrépides charpardeurs de la forêt. Afin de lui prouver votre valeur vous allez devoir accomplir les missions que vous confiera l'illustre roublard et ramener le plus gros butin possible de la ferme voisine. Serez vous à la hauteur ? Que deviendra le nouveau	Frédéric Vuagnat	Charlène Le Scanff
	JS0031	Nom d'un Renard	1	2 - 4	5 +	20 mn	Plateau, Coopération	As d'Or "Enfant" 2018. Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière...	M. Peña, S. Lyon, C. Tipton-Johnson	Mélanie Grandgirard
	JS0032	Monza	1	2 - 6	5 +	15 mn	Plateau, Course	Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinius
	JS0033	Karuba	2	2 - 4	8 +	40 mn	Parcours	Enfin ! Après un long voyage en bateau, vous arrivez enfin sur l'île de Karuba et pouvez vous lancer à la recherche des trésors cachés...	Rüdiger Dorn	Claus Stephar
	JS0034	Rhino Hero	1	2 - 5	5 +	5 - 15 mn	Adresse, Construction	C'est formidable : Rhino héro est de nouveau en tournée. Le super héros escalade les plus grandes maisons et surveille escrocs et malfaiteurs. Il est fort comme un lion, rusé comme un renard, mais lourd comme un rhinocéros et les gratte-ciel les plus solides se mettent à trembler sous son poids. Pourrez vous aider Rhino Hero à remplir sa mission vacillante en assemblant le gratte-ciel le plus stable possible.	Scott Frisco	Thies Schwarz, Steven Strumpf









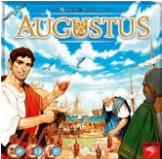
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0035	Gang de Castors	1	2 - 6	6 +	20 mn	Mémoire	Une bande de joyeux castors entreprend la construction d'un barrage, mais de vilains rats ont décidé de saboter leur travail : il faut s'en débarrasser au plus vite !	Monty Stambler, Ann Stambler	Björn Pertoft, Markus Wagner
	JS0036	The River	1	2 - 4	8 +	30 mn	Placement ouvrier	Un nouveau monde... De vastes terres à perte de vue... Votre navire s'engage sur un fleuve dont les rives fertiles constituent votre nouveau foyer. Étendez vos frontières, aménagez votre territoire et exploitez les gisements de ressources afin de construire les différents bâtiments qui feront de votre colonie la plus prestigieuse de la région.		
	JS0037	Time Stories	1	2 - 4	12 +		Coopération	Bienvenue à vous.  En tant qu'agents temporels, vous et votre équipe serez propulsés dans différents univers ou réalités, à l'intérieur du corps d'individus (ou « réceptacles »). Vous contrôlerez ces réceptacles pour mener à bien les missions qui vous seront confiées.		
	JS0038	Concept Kids Animaux	2	2 - 12	4 +		Observation	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.		
	JS0039	Exit le jeu : Le laboratoire secret	1	1 - 6	12 +	45 - 90 mn	Enquête, Coopération	En tant que volontaires pour une étude de recherche médicale, vous devez vous présenter à un laboratoire. Mais une fois arrivés, vous semblez être les seules personnes sur place ! De la vapeur s'échappe d'un tube à essai et vous commencez à avoir des vertiges. Lorsque vous vous réveillez, la porte est verrouillée et vous découvrez un carnet et un disque étrange...		
	JS0040	Les trois petits cochons	1	2 - 5	7 +	20 mn	Dés	Un jeu qui a du souffle ! En tant que petit cochon, votre plus grand désir est de construire une solide et belle maison pour y passer vos longues soirées d'hiver. Pour cela, pas besoin de truelle, ni d'échaffaudage car seuls les dés vous permettront de construire la demeure de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une seule idée en tête : souffler votre belle bâtisse !	Laurent Pouchain	Xavier Colletti
	JS0041	Augustus	1	2 - 6	8 +	30 - 45 mn	Cartes, Conquêtes	L'Empire romain à la mort de Jules César. Les joueurs tentent de devenir consul. Pour ce faire, ils doivent conquérir des régions et recruter de puissants personnages. Sur les cartes Objectif sont indiqués le nombre et le type d'armées à lever pour s'en emparer, les points de Victoire alors accordés et le Pouvoir Spécial lié à chaque région ou personnage.	Paolo Mori	Vincent Dutrait




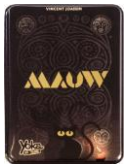



Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0042	A vos petits pois	1	2 - 5	6 +	10 - 15 mn	Cartes, Chiffres	Des petits pois ! Il y en a de partout... Quelle pagaille! Essayez de remettre dans le bon ordre de 1 à 6 en triant, comptant et échangeant les cartes "petits pois". Dès que vous finissez une rangée de 1 à 6, vous gagnez un petit pois géant en récompense. Mais attention aux voleurs de petits pois et aux petits pois qui portent malheur.	Thade Precht	Olivier Freudenreich
	JS0043	Les héros de Kaskaria	1	2 - 4	6 - 66	20 - 30 mn	Plateau, Stratégie	De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu de Kaskaria. Les habitants de Kaskaria redoutent désormais la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de vaillants héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur rapide arpenteur des crêtes en direction de la cachette des trolls, tapie au plus profond du cratère volcanique. Celui qui abattra ses cartes d'action avec ingéniosité,	Benjamin Schwer	Jann Kerntke
	JS0044	Mölkky	1	2 - 10	4 +	20 mn	Adresse	12 quilles numérotées de 1 à 12. Chaque joueur lance le bâton (le molkky) à tour de rôle. S'il fait tomber 1 seule quille, il marque un nombre de points correspondant au nombre inscrit sur la quille s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque un nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées. Puis on ramasse les quilles tombées, en les remettant debout à l'endroit où elles se sont arrêtées. Le jeu va donc		
	JS0045	Mauw	1	2 - 6	7 +	20 - 30 mn	Cartes	Lorsque les chats arrivèrent en Nouvelle-Zélande en 1640, les Esprits Maoris trouvèrent en cet animal un être d'exception. Le secret de ses 9 vies attisa la convoitise et les chats n'eurent d'autre choix que de devenir de puissants guerriers pour le préserver. Attaquer, se défendre et renforcer ses rangs deviendront pour vous les seules manières de gagner la partie.	Vincent Joassin	Vincent Joassin
	JS0046	10 minutes pour un Butin	1	2 - 5	14 +	10 mn	Cartes, Majorité	Votre bande de voleurs a décidé de s'attaquer à la Tour du Sorcier... Ce dernier possède de nombreux objets de valeur, et vous serez amplement récompensés si vous parvenez à les collecter ! Parcourez la Tour de pièce en pièce pour récupérer le maximum de tableaux, bijoux, fossiles, et autres réjouissances ! Mais attention, il paraît que certains objets sont maudits... il serait dommage que votre réputation en prenne un coup...	Nick Sibicky	Denis Martynets
	JS0047	Harvest Dice	1	2 - 4	8	30 mn	Dés, Placement	Lancez des dés et cultivez votre potager ! A tour de rôle, choisissez un dé, puis plantez le légume sélectionné dans votre potager, ou nourrissez votre cochon pour obtenir des bonus.	Danny Devine	Tyler Myatt
	JS0048	Ganymede	1	2 - 4	12 +	30 - 45 mn	Gestion	Les joueurs incarnent une corporation spécialisée dans l'envoi de colons terriens à destination de planètes à coloniser. Ces corporations se chargent d'organiser le long voyage des colons à travers le Système Solaire jusqu'à Ganymède, où se trouve la base de lancement des vaisseaux de colons ...	Hope S. Hwang	Oliver Mootoc


Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0049	Bohnanza	1	2 - 7	12 +	60 mn	Cartes, Ambiance	Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes de haricots. Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes, et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. C'est donc par de judicieuses transactions que vous	Uwe Rosenberg	Björn Pertoft
	JS0050	Mesozoic	1	2 - 6	8	20 mn	Cartes, Placement	Vous voici revenus à l'ère des dinosaures. Mais cette fois-ci, en sécurité derrière une vitre ! Le public se presse pour les apercevoir, et votre mission est de lui donner entière satisfaction en construisant le plus fabuleux dino-zoo !	Florian Fay	Atha Kanaani
	JS0051	Hanabi	1	2 - 5	8 +	30 mn	Coopération	Hanabi est un jeu coopératif où les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seuls ses compagnons de jeu les voient. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indications pour poser les cartes dans la bonne séquence. Le	Antoine Bauza	Gérald Guerlais
	JS0052	Cocotaki	1	2 - 10	5 +	15 mn	Cartes	Cocotaki est un jeu de 112 cartes avec sept séries d'animaux : chien, chat, coq, âne, vache, abeille et lion. Chaque série propose l'animal en quatre couleurs : rouge, vert, jaune et bleu. Quatre cartes spéciales représentent un papillon multicolore. Cocotaki se joue suivant le principe du Huit américain, popularisé par le jeu Uno. Au début de la partie, les joueurs ont le même nombre de cartes Animaux. Leur but étant de se	Haim Shafir	Oliver Freudenreich, Ran Arieli
	JS0053	Fiesta de los Muertos	1	4 - 8	12 +	15 mn	Coopération	Célébrez les morts dans Fiesta de los Muertos ! Aujourd'hui, c'est le 2 novembre, le jour de la fête des morts. Lors de cette journée si particulière, les âmes défuntées sont célébrées joyeusement pour ne pas être oubliées. En ce jour sacré, les morts sont de retour et n'ont peur que d'une seule chose : que les vivants ne se souviennent plus d'eux. Un mort n'est vraiment mort que s'il est oublié. Il erre alors pour l'éternité !	Antonin Boccara	Margo Renard, Michel Verdu
	JS0054	Bazar Bizarre Junior	1	2 - 6	3 - 6	15 mn	Observation	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	Jacques Zeimet	Gabriela Silveira
	JS0055	Panic Island !	1	1 - 8	8 +	2 - 5 mn	Cartes	Nous voici dans l'île Gouga, à cette époque les Cro-Magnon vivent en harmonie avec les célèbres dodos. Seulement, un matin, le volcan entre en éruption ! Vite ! Il faut quitter l'île ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'oeufs de dodo ! Bonne chance !	Antonin Boccara	Michel Verdu










Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0056	Solenia	1	1 - 4	10 +	30 - 45 mn	Plateau, Exploration	Depuis plusieurs millénaires, le cycle du jour et de la nuit s'est figé sur la minuscule planète Solenia, plongeant son hémisphère nord dans une obscurité permanente et son hémisphère sud dans une clarté ininterrompue. Votre mission est de poursuivre la noble tâche de vos ancêtres en livrant aux habitants de la planète les ressources qui leur font cruellement défaut. Les hommes du jour attendent vos livraisons de	Sébastien Dujardin	Vincent Dutra
	JS0057	Risk "Edition Napoléon"	1	2 - 5	10 +	60 - 120 mn	Plateau, Affrontement	Vivez les plus grandes batailles de Napoléon dans cette version limitée du Risk.	Pascal Bernard, Albert Lamorisse	
	JS0058	Monopoly "Edition Disney"	1	2 - 8	8 +					
	JS0059	Disney Quizz	1	2 - 10	5 +					
	JS0060	Ca suffit le gâchis	1	2 - 6	6 +	10 - 15 mn				
	JS0061	Rubik's Sudoku	1	1	10 +					
	JS0062	Petits chevaux	1	2 - 4	5 +					

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0063	Crokitoo	1	2 - 6	4 +	10 - 15 mn		Crokitoo est le jeu de rapidité et de mémoire idéal pour les gourmands ! Tout en s'amusant follement, les enfants se familiarisent avec différents types d'animaux et leurs habitudes alimentaires. Un âne, un ver, un cochon, un lapin, un singe et un petit garçon sont attablés. Le menu est alléchant...		
	JS0068	Wingspan	1	1 - 5	10 +	60 mn	Dés, Gestion	Dans Wingspan, vous incarnez des amateurs d'oiseaux, chercheurs, ornithologues, collectionneurs, etc. Votre but : découvrir et attirer les meilleurs oiseaux dans votre réseau de réserves sauvages. Chaque oiseau vous permet de développer une chaîne de combos puissantes dans un des habitats que vous contrôlez. Ces habitats permettent d'effectuer des actions de différents types : Gagner des jetons nourriture via des	Elizabeth Hargrave	Beth Sobel
	JS0069	Saboteur	1	3 - 10	8 +	30 mn	Cartes	Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.	Frederic Moyersoen	Andrea Boeckhoff
	JS0070	Bambino Lotto	1	1 - 4	3 - 8					
	JS0064	Loto de l'aquarium	1	1 - 6	4+					
	JS0066	Scotland Yard	1	3 - 5	10 +	45 mn	Déduction	Dans le centre de Londres il n'est pas difficile de disparaître dans la cohue et la circulation. Lorsque quelqu'un cherche à se rendre invisible, la perspicacité des célèbres détectives de Scotland Yard est nécessaire pour le dépister. Un des joueurs est "Mister X" et se cache dans sa fuite dans tous les quartiers de Londres. Il joue en restant invisible et il ne se montre qu'à intervalles déterminés. Tous les autres joueurs sont les	Michael Schacht	Franz Vohwinkel
	JS0067	Puzzle Découverte	1		4 - 6		Observation	Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir ! Commence par assembler le puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise dans l'image centrale.		

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0071	La vallée des Mammouths	1	3 - 6	12 +	120 mn	Plateau	Peupler la Terre en cette période préhistorique n'est pas chose facile. Il y a les mammouths, les rhinocéros laineux, et, surtout, les autres tribus. Réussirez-vous à survivre au froid, aux attaques, pillages et autres éruptions volcaniques ?	Bruno Faidutti	Gérard Mathieu
	JS0072	Miam, Miam! "Lecker, Lecker!"	1	1 - 2	3 +	15 mn	Dés	À son tour de jeu, le joueur lance le dé et si celui-ci tombe sur sa couleur, il peut faire sortir d'un cran sa chenille de sa pomme, sa prune, sa poire. Le premier joueur qui fait entièrement sortir sa chenille gagne la partie. Il faut tomber 10 fois sur sa couleur pour y parvenir. "Description TricTrac"	Anja Wrede	
	JS0073	Qwirkle Anniversaire	1	1 - 4	6 +	30 mn		Jouer à Qwirkle ? C'est très simple ! Il suffit d'aligner des formes et des couleurs ! Mais Qwirkle c'est aussi un jeu tactique où vous devrez planifier vos prochains coups pour marquer le maximum de points. Vous avez une ligne de 6 tuiles ? Bien joué, c'est un Qwirkle !	Susan McKinley Ross	
	JS0074	Marrakech	1	2 - 4	8 +	20 mn		Attention où vous posez vos babouches !  Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis ! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné ! Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la	Dominique Ehrhard	Marie Cardouat
	JS0075	Catan	1	3 - 4	10 +	60 - 120 mn		Explorez l'île de Catane et utilisez vos ressources pour construire villes et routes. Contrôlez le plus grand territoire et remportez la partie. Catan est un jeu mêlant la gestion et la négociation.	Klaus Teuber	
	JS0076	Mr Wolf	1	1 - 4	4 +	30 mn	Mémoire	Mr. Wolf est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire des enfants. Le but du jeu de mettre à l'abri tous les animaux de la ferme avant l'arrivée imminente du loup. Le jeu a été primé à Cannes en 2019, où il a reçu l'As d'or dans la catégorie Enfant.	Marie Fort, Wilfried Fort	Gaëlle Picard
	JS0077	SOS Dino	1	1 - 4	7 +	25 mn		SOS Dino est un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent unir leur force pour sauver les gentils dinosaures menacés par les volcans en éruption. A chaque extrémité du plateau de jeu se trouve une grande montagne capable d'accueillir un dinosaure. Chacun son tour, un joueur pioche une tuile au hasard, la dépose près d'un volcan et réalise l'action inscrite. Si les tuiles font progresser la lave, elles permettent aussi de	Ludo & Théo	Mathieu Leyssenne





Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0078	Welcome to... : New Las Vegas	1	1 - 50	10 +	30 - 60 mn		Le jeu se joue avec un set de deux feuilles différentes, l'une dédiée à la carte et l'autre utilisée pour suivre le score et les objectifs.  Dans ce dernier opus, construisez la ville la plus grande et la plus divertissante pour remporter la partie.	Alexis Allard, Benoit Turpin	Anne Heidsieck
	JS0079	Celestia	1	2 - 6	8 +	30 mn		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 !	Aaron Weissblum	Gaetan Noir
	JS0080	7 Wonders	1	3 - 7	10 +	60 - 120 mn	Cartes	Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique. Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Le futur des cités légendaires comme Babylone, Éphèse ou encore Rhodes dépend de vos talents de gestionnaire. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement. Exploitez les ressources naturelles	Antoine Bauza	Miguel Coimbra
	JS0081	Azul - Pavillon d'été	1	2 - 4	8 +	30 - 60 mn		Dans Azul - Pavillon d'été, les joueurs ont pour tâche de garnir les planchers du pavillon d'été selon les volontés du défunt roi Manuel 1er.  Utilisez au mieux les matériaux les plus raffinés pour embellir l'édifice tout en évitant le gaspillage de vos précieuses ressources. La concurrence sera rude. Un tel projet attire les artisans de tout le pays. Mais un seul d'entre	Michael Kiesling	Chris Quilliams
	JS0082	Just One	1	3 - 7	8 +	30 mn	Coopération	Just One est un party game coopératif dans lequel les joueurs jouent tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Pour obtenir le score le plus élevé, vous devrez trouver le meilleur indice pour aider votre équipier. Mais attention, vous devrez impérativement être original, car tous les indices identiques seront annulés ! Les joueurs doivent faire deviner un mot Mystère à l'un des joueurs en	Bruno Sautter, Ludovic Roudy	
	JS0083	Sushi Roll	1	2 - 5	8 +	30 mn	Dés	Lancez vos dés appétissants, dégustez celui qui vous rapportera le plus de points, puis faites tourner les autres dés sur le tapis roulant vers votre voisin...	Phil Walker-Harding	Nan Rangsim
	JS0103	Quoridor	1	2 - 4	8 +	10 - 20 mn	Plateau, Stratégie	Quorridor est un jeu en bois qui se joue à 2 ou 4 joueurs. Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie) Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé derrière, si cela est possible (il le	Mirko Marchesi	

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0104	Shadow Hunters	1	4 - 8	9 +	30 - 60 mn	Plateau, Rôle	Etes vous une créature des ténèbres. Un Shadow? Ou plutôt un chasseur de démons. Un Hunter? A moins que vous ne soyez qu'un simple civil. Happé malgré lui au cœur de la lutte éternelle entre le bien et le mal? Gardez votre nature secrète... Vous la dévoilerez bien assez tôt en déployant vos pouvoirs personnels! En attendant restez sur vos gardes et évitez que la vision de l'ermite ou vos propres actions ne trahissent votre	Yasutaka Ikeda	
	JS0105	Splendor Marvel	1	2 - 4	10 +	15 - 30 mn	Stratégie	Splendor Marvel est une adaptation du célèbre Splendor transposé au monde des super héros ! Regroupez vos héros et emparez-vous des cinq gemmes de l'infini !	Marc André	Pascal Quidault
	JS0106	La Conquête de Grâaloth	1	2 - 4	7 +	20 - 30 mn	Cartes, Stratégie	Sois le premier à conquérir et à prendre le contrôle de quatre châteaux en remportant des combats avec les lions de Lothar ou les Ecorcheurs du Nord.		
	JS0107	Undo : Prisonnier du passé	1	2 - 6	10 +	60 mn	Cartes, Coopération	Jeu coopératif et très immersif qui permet à ses joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir.		
	JS0108	Equilibre dans l'espace	1	1+	2 - 6	10 - 15 mn	Equilibre, manipulation			
	JS0099	Time Bomb	1	4 - 8	8 - 88	15 mn	Bluff	Un jeu de bluff et de déduction rapide et fun où vous ressentez la tension monter tout au long de la partie.	Sato	Biboun
	JS0097	Pickomino	1	2 - 7	7 +	20 - 30 mn	Dés, Ambiance	Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écarter et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour... En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !	Reiner Knizia	Doris Matthäus









Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0109	The Crew	1	3 - 5	10 +	15 - 30 mn	Cartes, Coopération	"As d'Or 2021 catégorie Expert" Les scientifiques semblent avoir détecté une mystérieuse planète aux confins de notre système solaire... Votre équipage parviendra-t-il à confirmer son existence ? Dans le jeu The Crew, les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais le périple s'annonce épique, car il faudra accomplir 50 missions de plus en plus périlleuses avant de pouvoir	Thomas Sing	Marco Armbruster
	JS0110	Sub Terra	1	1 - 6	14 +	45 - 75 mn	Plateau, Coopération	Avec jusqu'à cinq amis, vous faites partie d'un groupe d'explorateurs de cavernes, des spéléologues qui, suite à un incident, se retrouvent piégés dans les profondeurs souterraines. Ensemble, vous devez trouver la sortie avant que vos lampes ne soient épuisées et que vous ne soyez perdus pour toujours dans les ténèbres. Vous devrez travailler en équipe pour entreprendre rapidement l'exploration des cavernes et éviter une	Tim Pinder	Diana Franco Campos, Zak Eidsvoog
	JS0111	Bande de Canaille	1	2 - 4	4 - 99	10 - 15 mn	Coopération	Les animaux de la ferme de Franz aiment bien prendre la poudre d'escampette et avec de la chance au dé et en s'entraînant, les joueurs doivent essayer de les faire rentrer à l'étable. Si les joueurs parviennent à empêcher les animaux de quitter la dernière case du sentier, ils gagnent tous ensemble !		
	JS0112	Le bain de Trempette	1	2 - 4	2+	10 - 20 mn	Mémoire	Le lapin Trempette s'amuse dans la baignoire en compagnie de ses deux canards. Et plouf ! Les jouets ont disparu sous la mousse. Dans cette collection de jeux HABA, 2 à 4 enfants aident Trempette à retrouver le seau, la baleine ou le bateau. Cette collection de jeux renferme des jeux de mémoire, de devinettes et de langage autour du thème du bain. Les enfants classent des couleurs et des symboles et mémorisent les jouets		
	JS0113	Munchkin Zombies	1	3 - 6	10 +	60 mn	Cartes	Tuez les vivants et mangez leurs cerveaux ! Cerveeeeeaaaaaax !!!  Munchkin Zombies est un jeu de la gamme Munchkin. Il peut être joué seul ou avec n'importe quel jeu de la gamme Munchkin.		
	JS0114	Jeu de reconnaissance tactile - Memory Touch	1	2 - 5	3 - 6	10 - 15 mn	Mémoire	Pris la main dans le sac ! Ce jeu de reconnaissance tactile en bois va permettre aux enfants dès 3 ans de développer leurs sens et notamment le toucher. Le but du jeu est simple, chaque joueur choisit un carton de jeu. Ensuite, tour à tour ils devront mettre la main dans le sac qui		
	JS0084	Horreur à Arkham	1	1 - 6	10 +	90 - 120 mn	Coopération	Massachusetts, 1926. La ville d'Arkham vit depuis trop longtemps sur sa paisible île d'ignorance, au cœur des noirs océans de l'infini. Seule une poignée d'investigateurs malchanceux ose plonger dans cet abîme pour combattre les maux antédiluviens qui menacent la réalité depuis chaque recoin de cette bourgade de Nouvelle-Angleterre.	K. Wilson, R. Launius, N. Wilson	Anders Finér

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0085	Sherlock Holmes - Les meurtres de la Tamise	1	1 - 8	12 +	60 - 120 mn		Sherlock Holmes Détective Conseil est un jeu coopératif dans lequel vous enquêtez avec vos partenaires sur les mêmes affaires que le plus fameux des détectives.  Recueillez les indices et tentez de rivaliser avec Sherlock Holmes en résolvant les enquêtes à votre façon.	G. Grady, S. Goldberg, R. Edwards	Neriac, B. Bittler, A. Demaegd
	JS0086	Winnie l'ourson Pic Pic Hop	1	2 - 4	3+			Jeux donné, boîte en carton abîmée		
	JS0087	Mastermind	1	2+	8+			Jeu donné		
	JS0088	Qui est-ce ?	1	2	6 +			Jeu donné		
	JS0090	Croque-carotte	1	2 - 4	4-8			Jeu donné		
	JS0092	DaVinci Code le jeu	1	2 - 6	12+			Jeu donné		
	JS0094	Clipe Junior	1	1+	2 - 4			Jeu donné		

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0095	Bandido	1	1 - 4	6 +	15 - 30 mn	Cartes, Coopération	Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Jouez vos cartes pour bloquer tous les tunnels et empêcher Bandido de s'échapper de prison.	Martin Nedergaard Andersen	Lucas Guidetti Perez
	JS0096	La Vallée des Vikings	1	2 - 4	6 +	15 - 20 mn	Plateau, Adresse	La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien. Celui qui peut amasser le plus de pièces d'or gagnera la partie ! Nominé As d'Or 2020 (Tout public)	Wilfried Fort, Marie Fort	Maximilian Meinzold
	JS0098	Apprentis cuistots	1	2 - 4	2+					
	JS0100	Rafle de chaussettes (Socken zocken)	1	2 - 6	4 +	10 - 20 mn	Cartes, Rapidité	Le prétexte de ce jeu est de ranger des chaussettes. Mais comme on est dans la famille Maso, elles se ressemblent toutes, bien qu'il n'existe qu'une seule paire de chaque sorte. Au signal, chacun se précipite sur le tas au centre de la table, mais avec une seule main, l'autre étant dans le dos. Le premier à assembler cinq paires convenables gagne une magnifique pince à linge.	Michael Schacht	Martina Leykamm
	JS0101	Unlock! Escape adventures	1	2 - 6	10+					
	JS0102	Takenoko	1	2 - 4	8 +	45 mn	Plateau	Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine. L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicate mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie. Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés	Antoine Bauza	Nicolas Fructus
	JS0115	Love Letter	1	2 - 4	8 +	15 - 30 mn	Cartes, Défausse	Love Letter est un jeu de prise de risque, de déduction et de chance pour 2-4 joueurs. Votre but est de parvenir à ce que votre lettre d'amour arrive dans les mains de la princesse Annette tout en détournant les lettres des prétendants concurrents.	Seiji Kanai	Andrew Hepworth, Jeff Himmelman

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0116	Punto	1	2 - 4	7 +	20 mn	Cartes, Combinaisons	A son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacentes à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le premier à créer une suite ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (suivant le nombre de joueurs), en une rangée, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous.	Bernhard Weber	
	JS0117	Bioviva Le Jeu	1	2 - 6	8 +	30 - 60 mn	Plateau, Connaissances	Bioviva vous emporte à la découverte de l'incroyable histoire de la Vie sur Terre, dans un voyage plein d'humour et de rebondissements. Un jeu original, drôle et instructif, à partager en famille et entre amis. But du jeu : Vous devez atteindre les différents milieux naturels de la Terre pour répondre à de surprenantes questions sur la Nature et l'Environnement. Une bonne réponse, et vous tirez une carte " " dans l'espoir de récupérer	Jean-Thierry Winstel	
	JS0118	Tokyo Highway	1	2 - 4	8 +	30 mn	Construction, Adresse	Construisez un incroyable réseau routier qui s'entremêle avec celui de vos adversaires. Gagnez des points pour chaque passage en-dessous ou au-dessus des autoroutes adverses et chaque nouvelle sortie. Variez les hauteurs, créez des branches et des sorties, "tricotez" un réseau pour marquer un maximum de points. Et pour ne rien gâcher, le résultat est toujours très esthétique!	Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka	Yoshiaki Tomioka
	JS0120	Pictionary	1	3 - 16	8 +	40 mn	Plateau, Dessin	Prenez une carte et dessinez un mot que votre équipe doit deviner.	Rob Angel	
	JS0122	La Chasse aux Gigamons	1	2 - 4	5 - 10	15 - 30 mn	Mémoire	Dans « La chasse aux Gigamons », chaque joueur essaye d'invoquer des Gigamons. Pour cela il devra trouver 3 Elemons identiques. Mais les elemons ne se capturent que par paires et disposent chacun d'un pouvoir magique spécial...	Karim Aouidad, Johann Roussel	Marie-Anne Bonnetterre
	JS0123	Le hérisson qui roule à pic !	1	1 - 4	4 - 9	20 mn	Adresse	Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !		
	JS0124	Dungeon Academy	1	1 - 6	10 +	20 - 30 mn	Dés, Ambiance	Créez votre propre donjon en secouant les dés et relevez les défis de cet incroyable labyrinthe!  Incarnez un valeureux apprenti héros et parcourez le donjon afin		

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0125	Cascadia	1	1 - 4	10 +	30 - 45 mn	Tuiles, Placement	Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre zone de terrain et la peuplent avec la faune disponible. Les joueurs doivent ainsi créer un écosystème diversifié et harmonieux car chaque espèce possède des préférences de zone, et chaque habitat doit être placé judicieusement pour réduire la	Randy Flynn	Beth Sobel
	JS0126	Café	1	1 - 4	10 +	30 mn	Cartes, Gestion	Dans ce jeu, les joueurs dirigent des entreprises qui produisent, torréfient et livrent de précieux grains dans les cafés les plus exquis de la Belle Epoque portugaise.	Costa, Rôla	Marina Costa, David M Santos-Mendes
	JS0127	Kluster	1	1 - 4	14 +	10 mn	Adresse	Kluster est un jeu d'adresse rapide, facile à transporter, diaboliquement amusant, extrêmement simple, accessible à tous et pourtant débordant de stratégie! Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps: Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte.	Robert Henning, Paula Henning	
	JS0128	Splito	1	3 - 8	8 +	10 - 20 mn	Cartes, Ambiance	Basé sur un principe de draft, dans le jeu Splito, à chaque tour, vous posez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !	Luc Rémond, Romaric Galonnier	Maud Chalme Maud Chalme
	JS0129	Akropolis	1	2 - 4	8 +	30 mn	Tuiles, Placement	As d'Or 2023 catégorie "Jeu de l'Année" Construisez des logements, des temples, des marchés, des jardins et des casernes, afin de développer votre ville et de la faire triompher des autres. Augmentez son prestige grâce à une planification harmonieuse conforme à des règles spécifiques, et mettez-la en valeur en construisant des places. La pierre est une ressource essentielle, alors veillez à ne pas la négliger.	Jules Messaud	Pauline Détra.
	JS0130	Skyjo	1	2 - 8	8 +	20 - 30 mn	Cartes	Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.	Alexander Bernhardt	Alexander Bernhardt
	JS0131	Gobbit	1	2 - 8	7 +	15 mn +	Rapidité	Rapide, simple, efficace, Gobbit fera sans aucun doute l'unanimité autour de vous. Construit sur le schéma connu de la chaîne alimentaire (le plus gros mange le plus petit), le concept est simple : selon que vous êtes proie ou prédateur, tapez ! Tapez, tapez, tapez ! Sur les cartes de vos adversaires pour les attaquer, et sur vos propres cartes pour vous défendre. Fous rires garantis !	Paul-Adrien Tournier;Jean-Baptiste Frémeaux;Thomas Luzurier	Michel Verdu



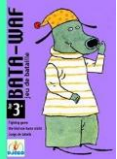






Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0132	Bata-Waf	1	2 - 4	3 - 7	10 - 20 mn	Cartes	C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !		Eric Héliot
	JS0133	So Clover !	1	3 - 6	10 +	30 - 45 mn	Lettres, Coopération	So Clover ! est un jeu d'ambiance coopératif et d'association de mots. Obtenez des mots-clés et écrivez secrètement leurs caractéristiques communes sur votre tableau Clover : ce sont vos indices. Ensuite, travaillez ensemble pour essayer de trouver les mots-clés de chaque joueur. À la fin du jeu, additionnez votre score en fonction du nombre de mots-clés que vous avez trouvés et inscrivez-les dans le registre des	François Romain	
	JS0134	Cubosaurs	1	2 - 5	8 +	20 mn	Cartes, Collection	Chaque type de dinosaures que vous piochez a ses propres règles de scoring, en gagnant ou dépensant des points en fonction du nombre de de cartes que vous avez rassemblées à la fin du tour. Pour marquer plus que vos adversaires, vous devez décider à chaque tour si vous voulez jouer la main de cartes qui vous a été proposée, ou la passer au joueur suivant. Refusez une main a un coût : vous devez pouvoir y ajouter une	Fabien Tanguy	Kristiaan der Nederlanden
	JS0135	Le Petit Bourriquot	1	2 - 4	5 +	5 - 10 mn	Adresse	Attention à ne pas trop charger le bourriquot sinon il ne pourrait pas le supporter et tout envoyer à terre. Alors soyez attentif et plus malin qu vos adversaires. Facile à ranger et facile à transporter dans son coffret métallique Quand le petit âne de bois n'en peut plus de porter toutes ces bûchettes de couleur, il se cabre et les jette par terre. Celui qui doit toutes les prendre n'a vraiment pas de veine.	Kätrin Abfalter	
	JS0136	Cheptel	1	2 - 4	7 +	20 - 30 mn	Cartes, Stratégie	Votre objectif : être le premier à avoir constitué votre cheptel de 10 vaches, veaux et taureau de la même couleur. Mais attention, vos adversaires seront sans pitié et n'hésiteront pas à vous faire les pires vacheries (sécheresse, chien fou,...) ! Vous devrez donc déjouer leur sales coups, sinon... au revoir les vaches !!!	Sandra Moreira	Sandra Moreira
	JS0137	Flashback "Zombie Kidz"	1	1 - 4	7 +	30 mn	Cartes, Coopération	As d'Or 2023 catégorie "Enfants" Dans le jeu coopératif Flashback Zombie Kidz, vous allez mener une enquête en reconstituant des souvenirs ! Sautez du point de vue d'un personnage à un autre, observez les cartes pour récolter des indices, découvrez de vrais gadgets et élucidez les mystères qui se dévoileront tout au long de l'histoire. Partez à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans un voyage figé	Baptiste Derrez, Marc-Antoine Doyon	Laure de Chateaubourg, Jennifer Mati, Michel Verdu
	JS0138	Mysterium Kids "Le Trésor Du Capitaine Bouh"	1	2 - 6	6 +	20 - 25 mn	Plateau, Coopération	Ce jeu coopératif revisite les jeux d'enquêtes tout en développant la créativité et la concentration chez les enfants. Courageusement, vous décidez de passer la nuit dans un vieux manoir à l'extérieur de la ville. Selon la légende, il renferme un fabuleux trésor ! Alors que vous vous endormez, le fantôme du capitaine Bouh apparaît pour vous aider à trouver son trésor. Comme tout fantôme qui se respecte, il ne peut pas	Yves Hirschfeld, Antonin Boccara	Olivier Danchin



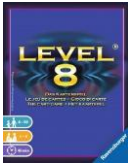



Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0139	Trek 12 "Himalaya"	1	1 +	8 +	20 mn	Dés, Roll and Write	Partez à l'assaut des grands sommets de l'Himalaya ! Cartographiez et posez des chemins de cordes ! Grimper les montagnes et faites votre ascension avec 3 modes de jeux différents !	Bruno Cathala, Corentin Lebrat	Olivier Derouetteau, Jonathan Aucomte
	JS0140	TTMC 2 "Tu te (re)mets combien ?"	1	4 - 12	14 +	20 - 45 mn	Cartes, Question-Réponses	Dans TTMC, le but est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Dans ce jeu de quiz, l'originalité réside sur le principe d'autoévaluation de ses connaissances sur une multitude de sujets.	Vincent Burger	
	JS0141	Level 8	1	2 - 6	8 +	30 - 45 mn	Cartes, Rapidité	Réédition du jeu Level Up. Soyez le plus rapide à réunir les combinaisons demandées pour monter de niveau : suites, cartes de même valeur ou couleur ? Vous pouvez aussi être le premier à vous débarrasser de vos cartes pour gagner des niveaux supplémentaires. Mais attention, plus vous montez et plus les combinaisons deviennent difficiles. Qui viendra à bout des 8 niveaux le premier et l'emportera ?		Arthur Wagner
	JS0142	It's a Wonderful World	1	1 - 5	14 +	45 mn	Plateau, Draft	Dans It's a Wonderful World, incarnez un Empire en plein développement. Affrontez vos adversaires et réglez en maître sur le monde. Dans ce jeu de draft de cartes et de moteur de ressources, vous êtes à la tête d'un Empire en expansion. La finance, la guerre, la science ou alors une toute autre voie. Quelle sera votre stratégie pour vous imposer face à vos concurrents ? Développez votre Empire pour qu'il devienne le meilleur	Frédéric Guérard	Anthony Wolf
	JS0143	Pic Pic et chenilles (Jeu de couleurs)	1	1 - 5	2+	10 - 15 mn	Adresse	C'est l'heure de la becquée pour notre gourmand pic épeiche ! Et c'est aux enfants de le nourrir avec attention ! Une chenille verte, une chenille orange ? Qu'est-ce que ce bel oiseau va réclamer ? Pour le savoir, on lance le dé qui va déterminer la couleur du vers et il faudra jouer de dextérité pour attraper le bon avec la pince en bois pour le placer dans le bec de l'animal. Le premier à donner toutes les chenilles de son jeu a		
	JS0144	Tri des formes, tailles et couleurs - Les Oiseaux	1	1 - 4	2+	10 - 20 mn	Adresse	Les formes, tailles et couleurs n'auront plus de secrets pour vos petits malins grâce à ce joli jeu éducatif en bois pour les enfants à partir de 2 ans. Les oiseaux sont de sortie et il y en a de toutes les sortes ! Apprenons à les différencier en fonction de leur particularité tout en s'amusant ! Qui sera le champion du tri ? 72 oiseaux en bois composent		
	JS0145	Combo gagnant	1	3 - 5	8 +	20 mn	Cartes			

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0146	GEO Escape Game.	1	1 - 5	12+	45 mn	Déduction	Au coeur des grands sites et monuments du monde. 3 enquêtes : Le trésor caché du Colysée Piégés dans la pyramide de Khéops Le poème perdu du Taj Mahal		
	JS0147	Le lynx	1	1 +	6 +	5 mn +	Observation			
	JS0148	Domino avec image	1	2+	2+		Observation			
	JS0149	Gravitem	1	2	5 +	20 - 30 mn	Stratégie			
	JS0150	Chasse aux Marsupilami !	1	3 - 5	7+	15 mn	Observation, rapidité			
	JS0151	Jeu du Moyen-âge	1	2 - 4	7 +	20 mn	Cartes, Collection	Jeu des 7 familles		
	JS0152	Olémaines !	1	2+	7 +	10 - 15 mn	Cartes, Ambiance			

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0153	Pente	1	2	8 +		Plateau, Stratégie			
	JS0154	Chroniques du château d'Avel	1	2 - 4	8 +	60 - 90 mn	Plateau, Coopération	Bienvenue à Avel, terre pleine de créatures et de lieux incroyables, entourée de dizaines de lunes magiques. Avel a besoin de votre aide ! Kurodar, la lune noire s'est levée dans le ciel et l'ancien pouvoir qu'elle dégage réveille les forces du mal. Seuls les vrais héros et héroïnes seront capables de protéger le trésor le plus précieux d'Avel - le joyau de la Guérison - de la destruction. Serez-vous capable de sauver Avel?	Przemek Wojtkowiak	Bartłomiej Kordowski
	JS0155	Jamaïca	1	2 - 6	8 +	40 - 50 mn	Plateau, Course	Comment fêter dignement les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque par l'honorable Henry Morgan ? Par une course de bateaux autour de l'île perdue ! Chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée.	Bruno Cathala, Sébastien Pauchon	Mathieu Leyssenne
	JS0156	Taco Chat Bouc Cheese Pizza	1	2 - 8	8 +	10 mn	Cartes, Défausse	Taco, Chat, Bouc, Cheese, Pizza, Taco, Chat, Bouc, Cheese, Pizza !! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse	Dave Campbell	
	JS0157	Trio	1	3 - 6	7 +	15 mn	Cartes, Déduction	"As d'Or Jeu de l'année Tout public 2024" Soyez le plus rusé pour déduire quels numéros sont dans les mains adverses et sur la table. Trouverez-vous les trios de cartes identiques ? Dévoilez 2 cartes Numéro soit sur la table, soit dans la main d'un joueur (les cartes y sont classées du plus petit au plus grand). Attention, seulement le plus petit numéro ou le plus grand. Si les 2 cartes sont identiques, rejouez ! Trouvez les 3	Kaya Miyano	Laura Michaux
	JS0158	A la manière d'Arcimboldo	1	3 - 6	7 +	20 - 30 mn	Construction	Dans ce jeu de défi créatif, les joueurs vont utiliser des fruits, légumes, céréales et fleurs magnétiques pour créer des oeuvres. Au début d'un tour, le Maître Arcimboldo prend une demi-étiquette "Nom", puis une demi-étiquette "Complément". Les joueurs vont créer des œuvres à l'aide des éléments magnétiques. Dès qu'un joueur a terminé son œuvre, il pivote son plateau cadre afin que les autres joueurs puissent la visualiser	Marie Fort, Wilfried Fort, Nathalie Saunier, Rémi Saunier	Maud Chalme
	JS0159	Team 3 "Rose"	1	3 - 6	8 +	30 mn	Cartes, Coopération	Team 3 est un jeu coopératif qui fera autant plaisir aux joueurs qu'aux spectateurs ! Les joueurs doivent travailler ensemble pour construire le plus rapidement possible une structure à l'aide de pièces en 3D.	Matt Fantastic, Alex Cutler	Benis Petersons



Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0160	Similo "Contes"	1	2 - 8	7 +	10 - 20 mn	Cartes, Coopération	Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon. Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.	Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi, Martino Chiacchiera	Naïade
	JS0161	Cartaventura "Vinland"	1	1 - 6	10 +	60 mn	Cartes, Coopération	Arriverez-vous à prouver l'innocence de votre père ? Prendrez-vous la mer vers les terres de l'ouest ou commanderez-vous votre colonie au Groenland ? Resterez-vous fidèle aux dieux nordiques ? Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble	Thomas Dupont, Arnaud Ladagnous	Guillaume Bernon, Jeanne Landart
	JS0162	Le Pendule des Morts	1							
	JS0175	2 Pommes 3 Pains	1	2 - 5	8 +	15 mn	Cartes, Observation	Avec le jeu d'observation et de rapidité 2 Pommes 3 Pains, vous avez du pain sur la planche... Retournez une carte et posez-la sur une des trois piles. Annoncez les Pommes puis les Pains que vous voyez ! Simple non ? Sauf quand les "Pommes deux Pains" viennent pimenter la partie. Si vous vous trompez, ya un pépin et vous ramassez les cartes en pénalité.	Clément Gustave, Tommy Paupe	Clara Louise Martin
	JS0176	Courtisans	1	2 - 5	8 +	20 mn	Cartes, Gestion de main	Ce soir a lieu le banquet de la reine. Un évènement majeur où les familles du royaume veulent se montrer à leur avantage. Les manœuvres vont bon train et tous les coups sont permis pour placer son favori sur le devant de la scène. À chaque tour, vous jouez 3 cartes : une au banquet pour influencer le statut d'une famille, une chez vous et une chez un adversaire. En fin de partie, c'est le rapport de force au banquet qui	Romarc Galonnier, Anthony Perone	Noémie Chevalier
	JS0177	Tower Up	1	2 - 4	8 +	30 - 45 mn	Plateau, Gestion de ressources	Dans ce jeu lancez-vous dans une course à la construction en milieu urbain. À votre tour, choisissez une carte et prenez les ressources correspondantes ou utilisez vos ressources pour construire un nouveau bâtiment. Pour cela, choisissez un emplacement vide, payez le coût des bâtiments adjacents et placez un toit pour gagner des points de victoire. Ayez toujours un oeil sur les travaux de vos adversaires, car ils ont,	Frank Crittin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon	Nadege Calegari, Laurent Escoffier, Geoffrey Stepourenko
	JS0178	Kingdomino	1	2 - 4	8 +	15 mn	Tuiles	Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...	Bruno Cathala	Cyril Bouquet









Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0179	Pina Coladice	1	2 - 4	7 +	10 mn	Dés, Combinaisons	Dans ce jeu inspiré du célèbre Yam's, vous lancez les dés pour tenter de réaliser l'une des combinaisons permettant de réaliser le meilleur des cocktails. Usez de stratégie pour vous placer judicieusement avant vos adversaires et remporter de précieux points vous rapprochant de la victoire... ou réalisez un PINA COLADICE !;	Yann Dupont	Crocotame
	JS0180	World Wonders	1	1 - 5	10 +	60 mn	Plateau, Placement	Construisez la cité la plus prestigieuse du monde antique en y plaçant de superbes monuments. Après des années de troubles, l'ère des grands empires a commencé. Dans le monde entier, rois et empereurs dépensent des sommes considérables pour bâtir la cité la plus prestigieuse de tous les temps. À la tête de votre empire, vous devez choisir quels bâtiments et monuments seront les plus à même de satisfaire vos ambitions. Ces	Zé Mendes	Odysseas Stamoglou
	JS0181	Unlock! "Game Adventures"	1	1 - 6	10 +	60 - 180 mn	Cartes, Coopération	Unlock ! Game Adventures comprend trois scénarios distincts se déroulant dans un univers de jeux de société connu différent : - Mysterium : résolvez le meurtre grâce aux cartes de vision du fantôme. - Les Aventuriers du Rail : un voyage en train à travers les États-Unis où de nombreuses surprises vous attendent. - Pandemic : votre équipe d'experts médicaux (virologue, médecin, répartiteur...) doit faire face à	Cyril Demaegd, Jeremy Koch, Mathieu Casnin	A. Kanaan, C. Quilliams, J. Pélissier, M. Mottet
	JS0182	Diluvium	1	1 - 4	10 +	15 - 60 min	Plateau, Exploration	À la tête d'une puissante civilisation, vous devez explorer et coloniser les îles qui s'offrent à vous, afin d'en retirer le plus de richesses possibles. À son tour, chaque joueur effectue une action parmi les 4 suivantes : explorer, conquérir, exploiter ou combattre. Chacune de ces actions vous amènera, en définitive, à obtenir de l'or. Lorsqu'une réserve de ressources sera épuisée, la partie prendra fin et la	Antoni Guillen	Maud Chalmel; Henri Kermarrec
	JS0183	L'Imposteur	1	4- 6	10 +	15 - 30 mn	Cartes, Déduction	L'Imposteur est une d'association d'idées, de bluff et de suspicion conçu pour passer un bon moment tout en réfléchissant de manière créative.  Le but du jeu est de démasquer l'Imposteur sans dévoiler le mot secret.  Si vous êtes l'Imposteur, votre mission est de vous fondra dans la masse,		
	JS0184	Ernest et Célestine	1	2 - 6	5 +	15 - 20 mn	Plateau, Coopération	Ernest un un ours marginal, clown et musicien. Célestine est une souris orpheline qui a fui le monde souterrain des rongeurs. Ces deux solitaires se soutiennent et se réconfortent, bousculant ainsi l'ordre établi. À chaque tour, piochez une tuile et reproduisez le symbole sur le dos d'un de vos partenaires de jeu. Si vos partenaires le devient, alors Ernest et Célestine se rapprochent. Mais en cas d'erreur, la police pourrait bien	Rémi Loyer	Gabrielle Vincent
	JS0185	Jooky Jooky	1	2 - 5	6 +	15 mn	Observation	Dans Jooky Jooky, les joueurs observent la carte défi dévoilée et doivent être le plus rapide à taper sur Jooky le cafard ou sur la bonne carte, avec leur tapette. Conçu pour les familles avec enfants de 6 ans et plus, ce jeu d'observation et de rapidité est adaptable à l'âge et à la capacité de chaque public.	Koby Ben-Aroush	Chris Setra

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0186	Nicodemus	1	2	14 +	45 - 60 mn	Plateau, Gestion de main	Nicodemus Gideon prend sa retraite ! Pour prendre sa place, deux assistants de la Dream Factory - c'est-à-dire vous et un autre - s'affronteront dans un duel dans lequel vous réparez des machines et terminez des projets le plus rapidement possible afin de marquer 20 points ou plus en premier. Dans le jeu Nicodemus, les deux joueurs doivent se bloquer à plusieurs reprises, avec des avantages oscillant dans	Bruno Cathala, Florian Sirieix	Felideus Bubastis
	JS0163	Moutown	1	2 - 5	7 +	20 mn	Tuiles, Stratégie	Toute l'originalité de ce jeu familial réside dans un savant mélange de communication entre les joueurs, de rapidité et d'observation. Moutown est un jeu « presque » coopératif dans la mesure où chaque joueur partage ses 2 bergeries avec ses voisins de gauche et de droite. Vous l'aurez compris, l'objectif est de tirer son épingl... aiguille à tricoter... du jeu, sans se laisser tondre la laine sur le dos !	Romarc Galonnier, Gregory Audebran	Pascal Boucher
	JS0164	Igloo Pop	1	2 - 6	7 +	20 - 30 mn	Plateau, Observation	Secouez les igloos pour deviner combien de billes se cachent à l'intérieur. Un jeu dans la lignée de Zap Zerapp.	Klaus Zoch, Heinz Meister	Victor Boden
	JS0165	QueenDomino	1	2 - 4	8 +	25 - 30 mn	Plateau, Placement	La Reine est informée de vos talents de construction du royaume de Kingdomino et projette de venir le visiter. En son honneur, vous allez maintenant bâtir des villes. Utilisez vos travailleurs et votre or pour construire le royaume le plus prestigieux de Queendomino! Queendomino n'est pas une extension de Kingdomino mais un jeu à part entière. Toutefois, vous pouvez le combiner à Kingdomino pour jouer dans un tout	Bruno Cathala	Cyril Bouquet
	JS0166	Splendor	1	2 - 4	10 +	30 mn	Cartes, Stratégie	Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands de la Renaissance. Votre seule objectif : le prestige ! Vous choisissez des jetons qui permettent d'acheter des cartes. Toutes les cartes achetées deviennent des crédits pour vos achats ultérieurs. Certaines cartes rapportent des points. Dès qu'un joueur atteint quinze points, il a gagné.	Marc André	Pascal Quidault
	JS0167	Hagakure	1	3 - 5	10 +	25 - 30 mn	Cartes	Hagakure est jeu de plis rapide, dans lequel chaque décision compte. Les cartes donnent vie aux puissants samourais et aux malicieux villageois du Japon féodal. À tour de rôle, les joueurs jouent une carte de leur main. La seule contrainte de pose est de jouer un Samourai si la première carte jouée du pli en était un. Le joueur avec la plus haute valeur remporte le pli et ouvre le suivant. Les Vieux Fous joués seuls ont une valeur nulle,	Frank Crittin, Grégoire Largey	Claire Conan
	JS0168	Les aventures de Robin des Bois	1	2 - 4	10 +	60 - 90 mn	Coopération	Dans Les Aventures de Robin des Bois, les joueurs incarnent Robin et ses compagnons, dans une épopée innovante et captivante, se déroulant à la fois sur plateau et dans un recueil relié. Tout au long des 7 chapitres, le plateau se transforme et se souvient de vos choix précédents, vous permettant de découvrir de nouveaux événements. L'astucieuse mécanique de fenêtres à dépuncher directement sur le plateau entretient	Michael Menzel	Michael Menzel

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0169	MicroMacro - Crime City	1	1 - 4	10 +	20 - 45 mn	Observation	Un matériel minimaliste. Une carte géante de la ville en noir et blanc, une loupe, et des cartes pour vous guider dans vos enquêtes. Micro-macro fait dans le simplissime mais le terriblement efficace. Dans ce jeu à mi-chemin entre le « Où est Charlie ? » et « Cluedo », vous incarnez des détectives et vous devrez résoudre ensemble seize enquêtes à Crime city où le crime rôde à tous les coins de rue.	Johannes Sich	
	JS0170	MicroMacro - Crime City Full House	1	1 - 4	10 +	20 - 45 mn	Observation	Enfin ! Le deuxième Opus de Micro-Macro est sortie et il porte le nom de Full House. On reprend le même concept que pour le premier. Une carte géante en noir et blanc, une loupe, et des cartes pour vous guider dans vos enquêtes. La recette fonctionnait pour le premier, pas de raison de changer. La seule différence vous évoluez dans un nouveau quartier de la ville où de nouveaux crimes ont été commis.	Johannes Sich	
	JS0171	Pour le Roi et moi	1	2 - 5	10 +	30 mn	Cartes, Majorité	Pour Le Roi (et moi) se joue en deux phases distinctes : Draft et Enchères.  Lors de la première phase, les joueurs piochent des cartes et décident de les attribuer à leur main, à la défausse ou au marché commun, dans lequel tous les joueurs sont ensuite obligés de prendre des cartes. Une	Steve Finn	Znthony Weinstock
	JS0172	Sur les Traces de Darwin	1	2 - 5	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Placement	Voyagez autour du monde et étudiez les animaux du monde entier. Sur les Traces de Darwin est un jeu où des naturalistes complètent leur carnet en sélectionnant des tuiles Animal et Personnage depuis le plateau commun de Voyage. Mais attention, seules les tuiles situées en face du navire du Beagle peuvent être choisies ! Les naturalistes devront faire des choix entre publier des théories, observer les animaux d'une même	Gregory Gard, Matthieu Verdier	Maud Briand
	JS0173	Harmonies	1	1 - 4	10 +	30 - 45 mn	Plateau, Placement	Dans le jeu Harmonies, construisez un paysage sur votre plateau en posant des séries de 3 pions et faites apparaître des forêts, des montagnes, des champs et des villes. Sélectionnez ensuite les bonnes cartes Animal et reproduisez leur habitats pour qu'ils viennent peupler votre région. Créez un monde miniature dans lequel les animaux vivent en parfaite harmonie avec la nature ! Qui obtiendra la plus belle faune ?	Johan Benvenuto	Maëva Da Silva
	JS0174	Captain Flip	1	2 - 5	8 +	20 mn	Plateau, Pose de tuiles	Ohé, Capitaine ! Les joueuses sont des capitaines pirates qui recrutent un équipage pour voguer et accumuler de l'or. La joueuse qui aura le plus de Pièces à la fin de la partie sera victorieuse. A votre tour, tirez une tuile du sac. Elle vous plaît ? Gardez-la ! Vous ne l'aimez pas ? Retournez-la ! Placez-la ensuite sur votre plateau pour former votre équipage Avec ses neuf personnages et ses quatre plateaux aux tactiques différentes,	Remo Conzadori, Paolo Mori	Jonathan Aucomte
	JS0187	Look at the Stars	1	2 - 4	10 +	20 - 45 mn	Flip and Write	La nuit est belle et étoilée. Et si vous en dessiniez les constellations avant que le jour se lève ? Révélez une carte nuit, puis tracez tous la forme sur votre fiche, simultanément. À la fin de la partie, marquez les points des constellations de différentes tailles que vous avez créées, des planètes, des étoiles filantes et autres bonus...	Romain Caterdjan	Adrien Le Coz




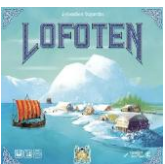



Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0188	Evolution	1	2 - 6	12 +	60 - 90 mn	Plateau, Stratégie	Notre planète est peuplée de plus d'un million d'espèces animales différentes. La théorie de l'évolution tente d'expliquer les causes d'une aussi incroyable biodiversité. Dans évolution, les joueurs font évoluer leurs espèces en leur donnant des traits génétiques qui leur permettront de survivre dans un écosystème en perpétuelle transformation. La nourriture est rare et les carnivores rôdent. Vos choix détermineront le	Dmitry Knorre, Sergey Machin, Dominic Crapuchettes	Kurt Miller, Catherine Hamilton, John Ariosa, Jacoby O'Connor
	JS0189	Smart Cookies	1	1 - 2	6 +	10 - 15 mn	Plateau, Observation	À partir d'indices visuels, placez correctement vos neuf cookies sur le plateau. Certains indices fournis concernent la forme du biscuit à placer sur une case spécifique du plateau, d'autres sa couleur. Un sens de la déduction aigu permettra à petits et grands de venir à bout des énigmes les plus ardues du jeu !	Polina Sabinin, Michel Lyons	
	JS0190	Tea for 2	1	2	10 +	20 - 30 mn	Cartes, Deckbuilding	C'est l'heure du thé ! Rejoignez Alice et la Dame de Cœur dans ce jeu de cartes, qui mêle les règles de la Bataille à des mécanismes tactiques de deckbuilding ! Les joueurs doivent figoler la construction de leurs decks, activer leurs pouvoirs au bon moment et accumuler des points de victoire en atteignant des objectifs qui changent à chaque partie.	Cédric Chaboussit	Amandine Dugon
	JS0191	Lofoten	1	2	12 +	40 - 45 mn	Plateau, Gestion	Les îles Lofoten sont considérées comme l'un des plus beaux archipels du monde, et ce fut également l'un des plus importants territoires viking. Leurs chefs étaient dénommés Jarl et dans le jeu Lofoten, vous allez tenter de devenir le Jarl le plus puissant de l'archipel aujourd'hui norvégien. Prenez la tête de votre clan et soyez malin pour tirer du commerce des 4 ressources essentielles de la région. Transportez ces	Sébastien Dujardin	Luis Francisco, Weberson Santiago
	JS0192	Maui	1	2 - 4	8 +	25 - 30 mn		Dans le jeu familial compétitif Maui, le vacancier peut apparaître en vous. Placez les serviettes sur toute la plage pour donner les plus belles couchettes et points.	Grégoire Largey; Frank Crittin; Sébastien Pauchon	Chris Quilliams
	JS0193	World of Warcraft : Wrath of the Lich King	1	1 - 5	14 +	45 - 60 mn		Dans cette aventure épique de l'univers de World of Warcraft®, les joueurs se rendront sur le continent gelé du Norfendre pour affronter les armées du roi-liche. Ce jeu de Pandemic System présente des mécanismes et un gameplay familiers, désormais adaptés à l'univers de Wrath of the Lich King. Des forts, des temples, des champs de bataille et bien d'autres choses encore peuplent le plateau de jeu tandis que vous et	Alexandar Orloff; Justin Kempainen; Michael Sanfilippo	
	JS0194	Timeline - Histoire de France	1	2 - 6	8 +	15 - 20 mn		Estimez les grands moments de l'Histoire de France puis placez les cartes sur une ligne chronologique ! Timeline Classique est un jeu de connaissances et de déduction dans lequel vous devrez classer des cartes dans le fil de l'histoire. Un jeu malin qui en apprendra beaucoup aux enfants et aux parents.	Frédéric Henry	









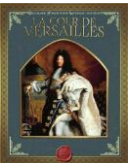
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0195	Fous à lier	1	4 - 8	10+	20 mn		Dans Fous à Lier, chaque équipe est composée d'un dessinateur et d'un devineur. À l'aide d'un crayon, le dessinateur doit relier des icônes sur son chevalet pour dessiner le mot mystère. Ensuite, en faisant des sons et des mimes à son coéquipier, il doit lui faire deviner les icônes à relier pour reproduire son dessin. Il faut être rapide puisque l'objectif est d'être la première équipe à trouver le mot mystère.	Jay Cormier; Chase Disher	Chris Setra
	JS0196	Bataille à Poudlard - Défense contre les forces du Mal	1	2	10+	20 - 30 mn		Bataille à Poudlard - Défense contre les Forces du Mal, un jeu de deckbuilding pour 2 joueurs dans l'univers d'Harry Potter  Face à la recrudescence des manifestations de magie noire, le directeur Albus Dumbledore a autorisé les étudiants à suivre des cours pratiques de	Kami Mandell	
	JS0197	Port Royal big box	1	1 - 5	8 +	20 - 45 mn		Louez des navires et des équipages, accomplissez des missions et partez à la conquête des redoutables pirates d'Ares.  Au milieu de l'agitation du Port Royal, vous comptez bien réaliser l'affaire de votre vie. Mais ne prenez pas trop de risques ou vous ne réussirez	Alexander Pfister	
	JS0198	Jungle Speed-Koh Lanta	1	2 - 10	7 +	15 - 20 mn		Totem d'immunité ! Jungle Speed s'associe à Koh-Lanta, dans cette nouvelle version exclusive et responsable. Soyez le premier à attraper le totem lorsque deux symboles identiques apparaissent, et débarrassez-vous de toutes vos cartes. L'aventure commence ici !		
	JS0199	Rubik's Perplexus Fusion	1	1				Rubik's Perplexus Fusion 3 x 3 réunit deux casse-tête en un seul ! Faites rouler la bille d'acier jusqu'à l'espace START et faites tourner le Rubik's Perplexus pour aligner les pistes et manœuvrer la bille dans le labyrinthe intérieur. Passez devant des nombres croissants le long de la piste pour atteindre la ligne d'arrivée sans tomber de la piste. Mettez vos compétences à l'épreuve! Sortez du labyrinthe, arrivez au bout du cube.		
	JS0065	Très Futé !	1	1 - 4	8 +	30 mn	Dés	Un jeu de dés, de combinaison et de prise de risque... pour les futés ! Chaque partie de votre grille correspond à un dé spécifique et à une façon de scorer particulière. Chaque lancé de dés sera donc l'occasion d'un choix stratégique, et vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires. À vous de faire les bons choix pour bien remplir votre	Wolfgang Warsch	Leon Schiffer
	JS0091	La Cour de Versailles	1	2 - 5	14 +	20 mn	Cartes, Draft	Vous êtes un ou une jeune noble et venez d'arriver à Versailles. Votre but est d'intégrer la Cour du Roi et d'avoir la plus grande renommée en élargissant votre cercle d'amis à des personnes de plus en plus haut placées. Ainsi, vous parviendrez sûrement à obtenir les faveurs de Louis XIV ! Choisissez la carte Personnage de votre main qui entrera dans votre cercle d'amis, puis donnez toutes les autres cartes à votre voisin de	Léo Blandin	Peintres du Grand Siècle



Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0089	Les Jardins Suspendus	1	1 - 5	10 +	30 mn	Plateau, Pose de cartes	Le couple impérial vous a mandaté pour créer le plus somptueux des Jardins Suspendus. Avec votre équipe de jardiniers, partez à la recherche d'essences d'arbres rares, d'animaux exotiques et de fleurs aux mille couleurs. Émerveillez vos visiteurs et devenez le plus grand paysagiste de Babylone ! Vous construisez votre jardin suspendu avec l'aide de vos jardiniers. Collectez vos cartes qui seront autant de parcelles de vos	Grégory Grard, Matthieu Verdier	Miguel Coimbra
	JS0093	Time Trouble	1	2 - 4	9 +	15 - 45 mn	Plateau, Coopération	Attrapez les Fluffys et sauvez la ligne du temps !  Dans Time Trouble vous faites voyager quatre adorables personnages à travers différents niveaux en plaçant des cartes transparentes les unes sur les autres.	Carlo Rossi; Alessandro Zucchini	Edu Valls
	JS0119	Traq - Tu réponds à quoi ?	1	3 - 10	12+	20 - 25 mn	Cartes, Ambiance	TRAQ, l'art de répondre n'importe quoi  TRAQ est un jeu de questions dans lequel il n'y a besoin d'aucune connaissance. Vous savez dire votre prénom et donner la couleur du cheval blanc d'Henri IV ? Alors vous avez tout ce qu'il faut pour jouer !	Clovis Berot	Vincent Burger
	JS0121	Double Seven	1	2 - 4	8 +	20 - 25 mn	Tuiles, Stratégie	Un jeu intergénérationnel qui modernise le Rummy avec un twist qui ravira les familles, des enfants aux seniors !  Posez, échangez et agrandissez des familles d'animaux. Chaque tuile posée rapporte un point. Et tentez d'obtenir des familles d'au moins 7 tuiles pour gagner des bonus.	Michael Schacht	Christine Alcouffe
	JS0200	Horti Color	1	2 - 4	10+	40 mn	Cartes, Collection	Tentez de réaliser le meilleur jardin ! On n'imagine pas tout ce qu'un jardin vivant peut abriter... En ajoutant d'autres espèces végétales aux cultures de fruits et de légumes, on voit arriver les abeilles, les syrphes ou les cétosines, toutes bénéfiques au jardin.	Julk	Mathieu Clochard; Benjamin Treilhou
	JS0203	Once Upon A Draft	1	3 - 6	10 +	20 - 30 mn	Cartes, Draft	Le jeu Once Upon a Draft est un jeu stratégique basé sur la mécanique du draft. Ici, vous êtes dans un monde où tous les contes de fées s'entremêlent... Vous faites désormais partie de cette histoire, alors accrochez-vous ! Au fil des tours et des échanges de mains de carte, sélectionnez secrètement des cartes personnages pour former votre équipe de légende. Chacun de ces personnages possède des niveau de	Joe Hout	Jan Bintakies
	JS0201	Mot Malin	1	2 - 6	7 +	10 mn	Cartes, Lettres	Trouvez le mot juste qui aidera votre équipier à vous retrouver... Jeu d'ambiance et de coopération. Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun.	Grégory Grard	Simon Douch




Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0202	Mimose et Sam "Et le Voleur de Fruits"	1	2 - 4	5 +	15 - 20 mn	Plateau, Affrontement	Nos amis Mimose et Sam sont une fois de plus appelés en renfort afin de démasquer le ou la coupable. C'est un jeu de déduction facile d'accès de type "un contre tous" pour les jeunes enfants comme les adultes. Un joueur tient le rôle du voleur qui doit trouver tous les beaux fruits mûrs et qui doit retourner dans sa cachette avant de se faire pincer. Les autres jouent les détectives et travaillent en équipe. Ils devront se répartir les	Thomas Dagenais-Lespérance	Cathon
	JS0204	Les Tours Ambulantes	1	1 - 6	8 +	30 mn	Plateau, Placement	Piégez les sorciers sous les tours pour que les vôtres atteignent le château du corbeau en premier. Dans Les Tours Ambulantes, vous devrez ramener tous vos sorciers au château des corbeaux avant tout le monde. Les Tours Ambulantes peut être joué en équipe, avec ou sans variante Maître magicien qui rend de nombreux sorts disponibles.	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer	Michael Menzel
	JS0205	Ukiyo - Créer des paysages harmonieux	1	1 - 4	8 +	15 mn	Cartes	Ukiyo est un jeu tactique de 18 cartes pour 1 à 4 joueurs. Les joueurs posent les cartes horizontalement ou verticalement pour créer des motifs de symboles dans une grille de 6x6.  En mode multi-joueurs, les joueurs tentent d'accomplir la tâche avec la dernière carte qui leur reste en main. En mode solo, les joueurs tentent	Ian Walton	Sylvain Leroy
	JS0206	Cocou la girafe	1	2 - 4	5 +	10 mn	Cartes	Dans Cocou la Girafe, jeu de prise de risque et de rapidité, les joueurs et joueuses devront réussir à nourrir un maximum de Girafes à l'aide de feuilles colorées.  À chaque tour de jeu un joueur retourne des cartes représentant des cous de girafe sur la table, autant qu'il y a de joueurs. Puis il retourne des	Gricha German, Johan Benvenuto	Yan Moussu
	JS0207	Le Loup et les sept Chevreux	1	1	3 - 7		Casse-tête	Le Loup et les Sept Chevreux est un jeu amusant aide les enfants de 3 à 7 ans à développer leur logique et leur esprit de déduction, ainsi que leurs capacités d'orientation et de reconnaissance des formes. Résolvez les 48 défis et plongez dans l'histoire du loup et des chevreux avec le magnifique livre illustré inclus.		
	JS0208	100 Limit	1	2 - 8	7 +	20 - 45 mn	Cartes	Additionnez les cartes sans dépasser 100 !  Trois cartes en main, un tas commun, trois vies perdues et c'est la fin.  Rythmez vos parties avec des cartes spéciales aux multiples effets : inversez le sens, ciblez vos adversaires, ramenez la pile à zéro et bien	Elouan Brault; Fabien Maussin	Ylonith; Ykanor
	JS0209	Les Derniers Droides	1	1 - 4	10 +	30 - 45 mn	Cartes, Gestion de ressources	Incarnes des réparateurs de robots dans un monde aux ressources naturelles épuisées. Votre but : aider l'humanité à survivre en recyclant les derniers droides. Sélectionner les meilleures épaves de robots, gérer vos ressources et réaliser la collection de droides la plus efficaces !	Fabien Gridel	Anne Heidsieck

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	JS0210	Viva Catrina	1	2 - 6	8 +	30 mn	Plateau, Pose de tuiles	Créez le plus beau Village pour célébrer le Día de los Muertos en collectant ballons, chimères, visiteurs et papillons à travers un astucieux placement de tuiles. Le joueur ou la joueuse ayant accumulé le plus de points de victoire l'emporte. Viva Catrina propose une expérience de placement stratégique où chaque tuile posée façonne l'évolution de votre Village. À chaque tour, vous devez choisir avec soin parmi les tuiles	Frédéric Boule, Grégory Grard	Jérémie Fleur
	JS0211	Sea Salt and Paper	1	2 - 4	8 +	30 - 45 mn	Cartes, Stop ou encore	Quelques papiers délicatement pliés et tout un univers marin prend vie. Constituez votre main, posez des cartes pour appliquer leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir: stopper immédiatement la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...!	Bruno Cathala, Théo Rivière	Pierre-Yves Gallard, Lucien Derainne
	JS0212	Scout	1	2 - 5	9 +	15 - 20 mn	Cartes, Gestion de main	Scout est un jeu de cartes dans lequel vous êtes nommé à la tête d'un cirque. Débauchez les artistes de vos adversaires et créez le plus grand des spectacles de cirque. Jeu d'escalade dans lequel les cartes ont deux valeurs potentielles, les joueurs ne peuvent pas réarranger leur main de cartes, et les joueurs peuvent passer leur tour pour prendre une carte du jeu de cartes le plus élevé dans leur main.	Kei Kajino	Jun Sasaki, Rie Komatsuzaki, Sinc
	JS0213	Symbiose	1	2 - 4	10 +	10 - 20 mn	Cartes, Combinaisons	Dans le jeu Symbiose, vous ne jouez pas simplement avec des cartes : vous façonnez un écosystème, une Mare vivante et vibrante où chaque plante, chaque créature et chaque élément s'entrelace en une danse délicate. Au fil des tours, vous sélectionnez avec soin les espèces qui peupleront votre Mare. Huit cartes, pas une de plus, pour créer un équilibre parfait et faire prospérer votre petit coin de nature. Mais	Christelle Partinico, Jérémy Partinico	Baptiste Pere:
	JS0214	Panda Spin	1	2 - 5	14 +	20 - 40 mn	Cartes, Gestion de main	La légende raconte qu'un panda, assis au milieu des bambous, mâchait les feuilles avec délectation et tournait sur lui-même lorsqu'elles étaient toutes mangées. En regardant le ciel étoilé, il a senti qu'il devait rejoindre les 12 animaux du zodiaque. C'est ainsi qu'est né "Panda Spin"... Dans le jeu Panda Spin, le but du jeu reste de se débarrasser de ses cartes plus rapidement que les autres en gagnant des tours. Mais il y a une	Carl Chudyk	Cmym, Wenjue Zhuang
	JS0215	Traîtres à Bord !	1	3 - 8	10 +	20 mn	Cartes, Bluff	Plongez dans l'univers tendu de ce jeu d'ambiance où la communication, le bluff et la stratégie sont les clés de la victoire. Les participants doivent user de discussions animées, poser des questions pertinentes, et partager des informations, qu'elles soient véridiques ou fausses. Ces éléments sont cruciaux pour coordonner des actions avec les alliés ou les trahir au moment opportun. La perspicacité est nécessaire pour identifier les	Jean-Xia Chou	Laura Bazzon
	JS0216	Space lab	1	2 - 4	10 +	20 - 30 mn	Cartes, Combinaisons	Space Lab plonge les joueurs au cœur d'une course scientifique interstellaire. À la tête d'une station spatiale modulaire, chaque joueur doit recruter les meilleurs spécialistes des quatre grandes agences mondiales pour mener à bien des projets ambitieux.  Entre gestion de main, optimisation de placement et objectifs secrets,	Corentin Lebrat; Johannes Goupy	Weirdloop

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
-------	----------	------------	-----------	------------	-------------	-----------	----------	-------------	---------	---------------

Il y a 216 jeux référencés