




Jeux pour les 8 ans et +

	<p style="text-align: center;">La bande de voleurs</p> <p>Référence : H-5485 6,00 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 4 De 6 A 12 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p>Jeu d'observation et de rapidité? On retourne une carte "avis de recherche" qui donne un indice. Tous les joueurs prennent alors leurs cartes en main et comptent le nombre de voleurs qui ont la caractéristique recherchée (boucle d'oreille, chapeau, moustache, balafre, billets de banque, lunettes de soleil). Le premier qui a fait le compte attrape le butin. Si le décompte est exact il gagne une carte. <i>Pour compliquer la partie on peut rechercher un voleur selon plusieurs indices.</i> Contenu: 52 cartes (5,5 x 5,5 cm - 46 cartes "voleur" et 6 avis de recherche), 1 petit butin en bois, règle et variante.</p>
	<p>Bazar bizarre</p> <p>Ref : G-BAZA 15,00 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 8 De 8 A 120 ans Durée de la partie : 25 mn</p> <p>Jeu de rapidité et d'ambiance génial! On dispose au milieu de la table la bouteille verte, le fantôme blanc, le fauteuil rouge, le livre bleu et la souris grise. Un joueur retourne une carte sur laquelle il y a 2 objets et il faut être le premier à attraper la bonne figurine en fonction des couleurs des objets de la carte: - si la carte présente un objet de la bonne couleur (livre bleu), il faut vite l'attraper, - mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur (fantôme rouge et souris verte), alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte: ni l'objet, ni la couleur (livre bleu)! <i>Un grand succès lors de nos animations!</i> Contenu: 5 figurines en bois (fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris), 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets, règle et variantes.</p>
	<p>Carcassonne</p> <p>Référence : AS-CAR 28,00 EUR Editeur : Hans im Glück Nombre de joueurs 2 – 5 De 10 A 120 ans</p> <p>Jeu de placement stratégique et captivant. Chaque joueur à son tour tire une carte paysage et la place en accord avec les autres cartes, de sorte à avantager ses partisans. Ces derniers, représentés par des pions en bois, deviennent chevalier, voleur, paysan ou moine, suivant la carte sur laquelle ils sont placés. Quand leur territoire est complet (château, chemin, abbaye) ils marquent des points et repartent en conquête. Le jeu s'achève quand toutes les cartes paysages sont placées. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points. Contenu: 72 cartes paysage (4,5 x 4,5 cm) en carton fort + 40 partisans en 5 couleurs + 1 tableau pour compter les points + règle illustrée.</p>
	<p>Clac clac</p> <p>Référence : G-CLA 26,80 EUR Editeur : Amigo Nombre de joueurs 2 – 6 De 4 A 120 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p>Jeu de discrimination visuelle et de rapidité aimanté. On pose sur la table tous les disques aimantés qui combinent 3 symboles et 3 couleurs. Chaque joueur à son tour lance les 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Tous les joueurs ensemble s'emparent alors d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. On joue avec une seule main et on empile les bons disques les uns par-dessus les autres. <i>Comme ils sont aimantés ils s'accrochent les uns aux autres et on peut ramasser les bons disques très rapidement!</i> Contenu: 32 disques magnétiques (diam. 4,1 cm), 1 dé symbole, 1 dé couleur, règle du jeu</p>

Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Cir Kis Référence : WM-567 21,44 EUR Éditeur : Winning Moves Nombre de joueurs 2 – 4 De 8 A 120 ans Durée de la partie 20 mn</p> <p>Jeu de placement stratégique inspiré des pavages de Penrose, basés sur les triangles d'or et leurs dérivés. Pour gagner, il faut marquer 40 points en complétant les cercles et les étoiles sur le plateau avec des pièces de formes différentes. Les règles sont simples: chaque pièce doit toucher la dernière pièce posée, les pièces posées doivent s'emboîter parfaitement dans les rainures du plateau. Chaque joueur joue avec une seule couleur. La couleur majoritaire dans un cercle ou une étoile fait marquer 10 points. Le joueur qui termine un cercle ou une étoile marque 5 points. Le score par joueur pour un cercle et une étoile est plafonné à 10 points. <i>On entre rapidement dans le jeu et les parties sont passionnantes!</i> Contenu : Un plateau plastique en relief (29 x 29 cm), 4 ensembles de 20 pièces plastiques (une couleur par joueur), 4 pions marqueurs de points (à faire avancer autour du plateau, très astucieux), règle illustrée. <i>Grand prix du jouet 2009 dans la catégorie jeu de réflexion.</i></p>
	<p>Cocotaki Référence : G-COCOFB 11,20 EUR Éditeur : Amigo Nombre de joueurs 2 – 10 De 4 A 120 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p>Jeu de cartes très amusant, demandant attention et réflexe! Chaque joueur a 8 cartes en main. A son tour il dépose une carte sur la dernière carte déposée, de la même couleur ou avec le même animal. Il doit imiter le cri de l'animal en question, sauf s'il s'agit d'un animal rouge. Une exception: il faut dire 'Cocotaki' pour le coq rouge. En cas d'erreur il faut piocher 2 cartes. <i>En classe on peut jouer sans les cris des animaux, le jeu fonctionne très bien aussi...</i> Contenu: 112 cartes, 1 règle (modulable en fonction de l'âge), dans une boîte en fer.</p>
	<p>Contrario Référence : AS-CONTR03 19,80 EUR Éditeur : Cocktail games Nombre de joueurs 3 – 10 De 12 A 120 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p>Jeu d'ambiance autour d'expressions détournées qu'il faut retrouver. Les 1000 expressions du jeu sont issues de thèmes comme le cinéma, l'histoire, la géographie, la littérature, la musique, etc. Pour les retrouver on remplace les mots par un contraire (plein - vide), un synonyme (seul - isolé) ou un mot de la même famille (vert - bleu). Quelques exemples: Le petit rouge pour Le grand bleu, Les auberges de l'âme pour Les restos du coeur, etc... Chaque joueur à son tour prend une carte et lit la première expression déformée. Si personne ne trouve l'expression d'origine il lit un premier indice, puis un deuxième. Le joueur qui trouve la bonne réponse tape sur le buzzer et gagne la carte. <i>C'est un jeu qui s'apprend en 2 mn et qui peut se jouer en équipe, de manière structurée ou informelle.</i> Contenu: 200 cartes contrario (5 expressions par carte), 1 buzzer, sac de rangement en tissu, règle.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Croc! Référence : AS-CRO 15,00 EUR Editeur : Bombyx Nombre de joueurs 3 – 6 De 7 A 120 ans Durée de la partie 20 mn</p> <p>Jeux de bluff et de prise de risque stratégique et amusant. On pose les pirates en file et le requin au bout de la file. Tous les joueurs reçoivent des cartes de même valeur, de la couleur de leur pirate. A chaque tour tous les joueurs choisissent une carte de leur main et la pose face cachée sur la table. Celui qui a joué la plus petite carte déplace son pirate au début de la file. Celui qui a joué la plus grosse carte abandonne un membre de son pirate au requin, le place en première position et récupère toutes ses cartes. Quand il ne reste plus que deux pirates en jeu, le requin croque celui qui est à côté de lui et le dernier pirate remporte la partie. Contenu: 6 figurines pirates articulées qui se démontent au fur et à mesure de la partie, 1 requin affamé, 2 planches d'autocollant, 42 cartes, règle.</p>
	<p>Dames chinoises Référence : SC-88105 22,00 EUR Editeur : Schmidt Nombre de joueurs 2 De 6 A 120 ans</p> <p>Jeu de stratégie L'objectif est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Chaque joueur reçoit 10 pions et joue à son tour un seul pion, dans n'importe quelle direction. Au cours du même tour un pion peut avancer de plusieurs cases, par sauts successifs au-dessus d'un pion d'une couleur quelconque, de façon symétrique par rapport à ce pion. A la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie. On se sert donc des pions des autres joueurs pour progresser le plus vite possible. <i>Un jeu classique toujours aussi passionnant!</i> Contenu: 1 plateau de jeu en bois (diam. 28 cm, épaisseur: 1,7 cm), 60 pions en bois de 6 couleurs différentes (ht: 2,7 cm), règles.</p>
	<p>La danse des œufs Référence : H-3448 18,00 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 4 De 5 A 120 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p>Jeu d'animation endiablé Les œufs sont dans leur boîte ouverte sur une table dégagée. On lance le dé rouge qui indique, selon la face, comment gagner un œuf : être le premier à attraper le dé rouge, à crier "cocorico", à attraper l'œuf qui est en train de rebondir sur la table, à revenir à sa place après avoir fait le tour de la table, etc. On lance ensuite le dé blanc qui indique où placer l'œuf : sous le menton, sous le bras, entre les jambes, etc. La partie est terminée dès qu'un œuf tombe. Celui qui a le plus d'œufs gagne. <i>Les enfants adorent!</i> Contenu: 9 œufs sauteurs en caoutchouc (ht 6,5 cm), 1 œuf en bois, 2 gros dés, 1 règle, 1 boîte à œufs.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Dobble Référence : AS-DOBB Éditeur : Asmodée Nombre de joueurs 2 – 8 Durée de la partie 10 mn 14,80 EUR De 6 A 120 ans</p> <p>Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes. Pour la première on donne une carte à chaque joueur et on pose au milieu le tas de cartes, faces visibles. Dès qu'un joueur repère un symbole identique entre sa carte et celle du tas central, il nomme le symbole et prend la carte. Une nouvelle carte est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à épuisement du tas de cartes. Les autres règles combinent les actions de manières différentes. Cela renouvelle le plaisir de jouer et certaines règles semblent plus faciles ou plus difficiles selon les joueurs. <i>Une merveille!</i> Contenu: 55 cartes rondes (diam.8,5 cm) avec 8 symboles par carte et un seul symbole identique entre chaque carte (50 symboles différents), 5 règles de jeu, dans une boîte en fer.</p>
	<p>Enigmes de la nature - Monde végétal Référence : BIO-ENIV Éditeur : Bioviva Nombre de joueurs 2 – 6 Durée de la partie 20 mn 9,00 EUR De 7 A 12 ans</p> <p>Jeu de devinettes pour apprendre des anecdotes et découvrir des fruits, des légumes, des arbres, des fleurs et des plantes aromatiques. Chaque joueur à son tour tire une carte et annonce la famille concernée. Il lit le premier indice, puis les suivants jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse. Exemple, dans la famille des arbres: 1- Je suis un arbre fruitier 2 - Mon petit fruit ovale est violet foncé ou vert 3 - La mirabelle est l'une des variétés de mes fruits 4 - Si tu es très remué, on dit que tu es secoué comme moi 5 - Mon fruit est la prune Réponse: leprunier! Le joueur qui trouve la bonne réponse gagne la carte. Le premier qui a une carte de chaque famille remporte la partie. <i>Les enfants adorent et cela fait de petits exercices de lecture!</i> Contenu: 40 grandes cartes illustrées recto-verso, soit 80 énigmes, règle.</p>
	<p>Fantasy Référence : AS-KG03 Éditeur : Asmodée Nombre de joueurs 2 – 4 Durée de la partie 15 mn 10,00 EUR De 8 A 12 ans</p> <p>Jeu de cartes rapide et simple, dans un univers magique, nécessitant mémoire et tactique. Chaque joueur reçoit 5 cartes appartenant à l'un des 8 peuples du jeu (farfadets, elfes, korrigans, fées, gnomes, etc). Chaque peuple dispose d'un pouvoir magique. Chaque joueur à son tour pose une de ses cartes devant lui et applique le pouvoir de la carte (subtiliser des cartes à un adversaire, échanger des cartes, etc). Le gagnant sera le joueur qui aura le plus grand peuple à la fin de la partie. <i>Plébiscité par les enfants!</i> Contenu: 55 cartes, règle</p>
	<p>Fort comme un dragon Référence : H-3468 Éditeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 4 Durée de la partie 15 mn 11,80 EUR De 5 A 10 ans</p> <p>Jeu de mémoire sur le thème des dragons. Il s'agit d'être le premier à réaliser le tour du volcan et à rentrer dans sa grotte. Sur chaque case du parcours sont dessinés une salamandre, une araignée, un dragon ou une chauve-souris. Ces animaux sont également représentés par 1, 2 ou 3 sur des jetons qui sont posés à l'envers au centre du volcan. Pour se déplacer il faut retourner un jeton portant le même animal (si possible en plusieurs exemplaires) que celui de la case où se trouve son dragon. Mais attention à ne pas retourner un dragon pirate, car il faut alors reculer! Contenu: 8 cartes volcan pour le parcours circulaire (diam. 50 cm), 4 grottes, 16 jetons, 4 dragons en bois (ht 5 cm), règle.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Home sweet home Ref : G-HOM 10,90 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 4 De 8 A 120 ans Durée de la partie : 15 mn</p> <p>Jeu de collecte alliant hasard, stratégie et calcul. Les joueurs disposent les cartes Scaphandre devant eux en ordre croissant, de 1 à 5, et reçoivent 4 cartes Animaux. Chaque joueur à son tour choisit une carte de sa main, additionne le nombre d'animaux qu'il vient de poser aux précédents et annonce le nombre d'animaux total. Dès qu'un joueur annonce 12 ou plus, il ramasse toutes les cartes et les classe sur ses cartes Scaphandres, en assortissant les valeurs. Il y a deux sortes d'animaux : les poulpes et les crabes qui ne peuvent pas être rangés ensemble. La stratégie consiste donc à faire en sorte d'éviter par exemple les cartes crabes 4 quand on a déjà beaucoup de cartes poulpes 4. Car une carte de même valeur mais d'une famille différente fait perdre toute la collection. Quand toutes les cartes ont été jouées, il faut être celui qui a le plus grand nombre d'animaux dans ses scaphandres! Contenu: 80 cartes (30 Crabes, 30 Poulpes, 20 Scaphandres), règle, boîte de rangement en fer.</p>
	<p>Lobo 77 Référence : G-LOBO 10,90 EUR Editeur : Amigo Nombre de joueurs 2 – 8 De 8 A 120 ans</p> <p>Un jeu simple et passionnant ou l'on additionne sans cesse. Le but est de ne pas être celui qui atteint ou dépasse 77. Chaque joueur reçoit 5 cartes, qu'il remplacera au fur et à mesure, et 3 jetons. Chacun à son tour dépose une carte, additionne son nombre au résultat précédent et donne le nouveau total. Il ne faut pas obtenir de multiple de 11 sous peine de perdre un jeton. Quand on se rapproche de 77 il faut ruser en utilisant des cartes actions (valeurs négatives ou nulles, changement de sens). Celui qui dépasse 77 perd la partie et donne un jeton. <i>Très agréable à jouer à tout âge !</i> Contenu: 55 cartes + 24 jetons + 1 règle dans une boîte en fer.</p>
	<p>Mille sabords! Référence : G-MI 15,00 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 5 De 8 A 120 ans Durée de la partie : 30 mn</p> <p>Jeu de dés et de prise de risque très amusant sur le thème des pirates. Chaque joueur à son tour retourne une carte qui va lui apporter un bonus, doubler les points ou être un challenge qui peut faire perdre des points. Puis il lance les dés, met de côté ceux qui l'intéressent et rejoue les autres. Plus on obtient de faces de dés identiques, plus on marque de points. Les faces pièces d'or et diamants apportent des points supplémentaires. Mais si l'on a 3 têtes de mort, son tour est terminé et on ne marque pas de points. <i>Le mélange des défis lancés par les cartes et des jets de dés rend le jeu captivant!</i> Contenu: 35 cartes Pirates, 5 cartes Résumé, 8 dés Corsaires, règles.</p>
	<p>Mölkky Référence : TA-40790 38,00 EUR Editeur : Tactic Nombre de joueurs 2 – 8 De 6 A 120 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p>Jeu d'extérieur et d'adresse convivial. Toutes les quilles sont placées serrées les unes contre les autres. La ligne de départ est fixée à une distance de 3 à 4 mètres des quilles. Chaque joueur à son tour lance le Mölkky sur les quilles avec pour objectif de les faire tomber. Il marque alors la somme des points indiqués sur les quilles à terre. Après un lancer les quilles sont redressées à l'endroit où elles viennent de tomber. Un joueur qui ne marque aucun point 3 fois de suite est éliminé. Pour gagner il faut arriver à 50 points exactement. <i>Un bon jeu familial que tout le monde adore!</i> Contenu: 13 quilles en bouleau (12 numérotées de 1 à 12 - ht. 13,5 cm - et 1 Mölkky - ht.21 cm), règle sur la boîte.</p>




Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Monza Référence : H-4416 19,60 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 6 De 5 A 12 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p>Tactique, réflexion et logique sont nécessaires pour gagner cette course de voitures. Le joueur lance les 6 dés de couleur et cherche le meilleur enchaînement des couleurs sur le circuit, afin d'avancer le plus loin possible. Les voitures peuvent changer de file, mais doivent toujours aller de l'avant. On utilise le plus de couleurs possibles, mais on peut rarement utiliser tous les dés. Contenu: 1 plateau en carton extra-fort (21 x 42 cm), 6 dés de couleur, 6 petites voitures de course en bois, règle.</p>
	<p>Mots magiques Référence : H-5486 6,00 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 De 6 A 10 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p>Jeu de lettres et de vocabulaire en duel ou en version coopérative. On retourne une carte lettre et une carte illustrée. Il faut être le premier à trouver un mot dans l'illustration qui commence par la lettre retournée. On peut simplifier la règle en retournant en même temps 3 ou 4 cartes. On peut y jouer tous ensemble contre la sorcière qui avancera quand personne n'aura trouvé de mot. Contenu: 41 cartes (6,5 x 6,5 cm - 26 cartes "lettre", 10 cartes illustrées, 3 cartes vierges, 4 cartes "circuit", 1 carte arrivée), 2 figurines en bois, règle et variantes.</p>
	<p>L'or de Paco! Référence : H-5449 10,00 EUR Editeur : HABA 10.00 EUR De 5 A 12 ans Nombre de joueurs 2 – 4 Durée de la partie 15 mn</p> <p>Petit jeu tactique plein de rebondissements. Chaque joueur à son tour jette le dé et choisit d'avancer son pirate du nombre indiqué ou de partager les points entre son pirate et le singe. Dès que Paco arrive à la dernière liane il jette une pièce d'or. S'il y a un pirate à cet emplacement il gagne la pièce d'or. Sinon ce sera le premier pirate qui arrivera à la fin du plateau qui la recevra. Le singe se tourne ensuite de l'autre côté et tous les pirates se déplacent dans l'autre sens. Il faut faire preuve d'anticipation! <i>Les plus jeunes développent leur stratégie au fil des parties mais ils s'amusent tout de suite!</i> Contenu: 1 plateau de jeu en 3 parties (10,2 x 45,8 cm), 4 pions pirates, 1 figurine singe et 9 pièces d'or en bois, 1 dé constellation, règle.</p>
	<p>Panic Lab Ref : G-PAN 11,20 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 10 De 8 A 120 ans Durée de la partie : 20 mn</p> <p>Jeu d'observation, de discrimination et de rapidité très stimulant. On place les cartes en rond sur la table, faces découvertes. On jette les 4 dés qui indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble (forme, graphisme et couleur). Le premier joueur qui désigne la bonne amibe gagne un jeton. Les amibes peuvent se glisser dans les grilles d'aération et changer de forme, de couleur ou de graphisme dans les chambres de mutation. Il faut être extrêmement vigilant! Contenu: 25 cartes (5,4 x 5,4 cm), 4 dés spéciaux, 30 jetons, règle et variante.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Papillons Référence : AS-JP20 10.00 EUR Editeur : Interlude Nombre de joueurs 2 – 4 De 8 A 120 ans</p> <p>Très joli jeu de tactique, de bluff et d'anticipation. Chaque joueur reçoit 2 cartes objectif qu'il garde secrètes (une carte forme et une carte couleur). Chaque joueur à son tour pose une carte papillon, ou en déplace une, sur la table. Toutes les cartes doivent toujours se toucher par au moins un côté. Chaque joueur reçoit également 1 pion filet et 1 pion araignée qu'il peut dépenser en cours de partie pour immobiliser ou annuler une carte. Il faut tenter de percer les objectifs des autres joueurs et les empêcher de les atteindre pour être le premier à aligner 4 cartes papillon suivant la couleur ou la forme indiquée sur les cartes objectif. Contenu: 32 cartes papillon (4 formes et 4 couleurs), 4 cartes objectifs forme, 4 cartes objectifs couleur, 4 pions filet, 4 pions araignée, règle et variantes, boîte de rangement en fer.</p>
	<p>Pickomino Référence : G-PIC 13,00 EUR Editeur : Zoch Nombre de joueurs 2 – 7 De 8 A 120 ans</p> <p>Jeux de dés faisant appel au calcul, à la chance et au sang froid! Les Pickominos sont posés sur la table en ordre croissant. Chaque joueur à son tour jette les dés. Il choisit une valeur qui revient plusieurs fois et met les dés correspondants de côté. Il procède ainsi à chaque jet de dés jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter. La somme totale des dés mis de côté permet de gagner le pickomino correspondant. Mais attention: si un jet de dé ne donne que des valeurs déjà retenues, le tour est terminé! Il est par ailleurs obligatoire d'avoir une série de vers de terre. Les Pickominos gagnés font marquer des points (1, 2, 3 ou 4) qui détermineront le gagnant en fin de partie. Contenu: 16 Pickominos (de 21 à 36), 8 dés, règle.</p>
	<p>Pig 10 Référence : G-PIG 12,00 EUR Editeur : Zoch Nombre de joueurs 2 – 8 De 6 A 12 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p>Jeux de cartes facile et amusant où les additions doivent impérativement faire 10! Les joueurs ont 3 cartes en mains. Chaque joueur à son tour pose une carte et annonce la nouvelle valeur de la pile en additionnant le chiffre de sa carte à la valeur précédente. Celui qui atteint 10 annonce « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile est inférieure à 10, c'est au tour du joueur suivant, si elle dépasse 10, c'est le voisin de droite qui remporte les cartes! La carte sirène permet d'ajouter ou de soustraire 5 et la carte 0 de mettre le compteur à 0. On joue jusqu'à épuisement des cartes. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. Contenu: 80 cartes (valeur de 0 à 10), règle.</p>
	<p>Rouge Jaune Vert Référence : G-RJV 11,20 EUR Editeur : Amigo Nombre de joueurs 2 – 6 De 8 A 120 ans Durée de la partie 20 mn</p> <p>Jeux d'observation et de rapidité très prenant. Toutes les cartes sont mélangées et étalées sur la table faces cachées. Tous les joueurs en même temps prennent des cartes et les reposent faces cachées si elles ne conviennent pas. L'objectif est d'être le premier à aligner un nombre de cartes fixé à l'avance et n'ayant deux à deux aucun point commun (ni la couleur de l'écriture, ni la couleur citée, ni le nombre de mots). Celui qui pense être prêt dit stop et on vérifie les séries de cartes. Dès que l'on découvre une erreur dans une ligne, les cartes suivantes sont éliminées. Contenu: 80 cartes "couleur", 30 cartes "point", règle, dans une boîte en fer.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

 A photograph of the board game 'Savons le grand livre des contes'. It shows a large green board with a garden layout, several colorful cards, a small tree figurine, and a decorative book cover.	<p>Savons le grand livre des contes Référence : SEL-3583 35,80 EUR Editeur : SELECTA Nombre de joueurs 2 – 4 De 5 A 120 ans</p> <p>Jeu coopératif et de mémoire sur le thème des contes. Un méchant roi a brûlé tous les livres. Il reste un livre de contes, éparpillé dans le jardin que les joueurs vont tenter de rassembler. A chaque tour un joueur fait glisser les dalles du jardin (comme un pousse pousse) afin de faire apparaître les 2 moitiés d'un même conte. Quand il y arrive, les joueurs prennent l'image correspondante. Il peut ensuite retourner 1 dalle du jardin pour faire un chemin qui va permettre aux joueurs de quitter le plateau avant le retour du roi! Contenu: 1 plateau de jeu (fond de la boîte - 34 x 23 cm), 24 dalles conte, 21 dalles jardin, 1 parcours pour le roi, 14 cartes conte, 5 figurines, règle.</p>
 A photograph of the card game '6 qui prend'. It shows several cards with numbers and boeuf heads, a deck of cards, and a fan of cards.	<p>6 qui prend Référence : G-6BF 11,20 EUR Editeur : Amigo Nombre de joueurs 2 – 10 De 10 A 120 ans Durée de la partie 45 mn</p> <p>Jeu de défausse stratégique et convivial Chaque joueur à 10 cartes en main. On dispose 4 cartes en colonne sur la table. Chacun choisit une de ses cartes et la pose face cachée. C'est la plus petite carte qui sera jouée en premier. On dépose alors sa carte à côté de la carte la plus proche en valeur, mais en ordre croissant. Celui qui met la cinquième carte ramasse les cartes de la ligne en question. L'objectif est de ne pas se trouver en position de compléter une ligne, afin de marquer le moins de point possible. Les points sont représentés par les "têtes de boeuf" présentent en plus ou moins grand nombre sur les cartes. Se joue en plusieurs manches. <i>Attention, risque d'accoutumance, vous ne pourrez plus vous en passer!</i> Contenu: 104 cartes, 1 règle, dans une boîte en fer.</p>
 A photograph of the board game 'Sorcière au pain d'épices'. It shows a cardboard box with a gingerbread house design, several gingerbread cookies, and some cards.	<p>Sorcière au pain d'épices Référence : H-3588 10,00 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 4 De 5 A 10 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p>Jeu d'adresse sur le thème d'Hansel et Gretel. On emboîte les 10 cartes pain d'épices dans la boîte pour faire les murs puis on fabrique un toit avec les 36 cartes petit beurre. Chaque joueur à son tour retire délicatement une carte petit beurre du toit et la pose devant lui face friandise visible. Si c'est la même friandise que la dernière carte qu'il a gagnée, il doit la remettre sur le toit. Sinon il la pose sur sa pile. Quand un joueur fait s'écrouler le toit le tour s'arrête. Tous les joueurs, sauf celui qui a "cassé" le toit, comptent leurs cartes. Celui qui en a le plus gagne un jeton bonbon et c'est reparti pour un tour! En cas d'égalité les joueurs comptent les sucres d'orge. <i>Beaucoup de délicatesse et un peu de stratégie sont utiles pour ce jeu qui illustre bien le conte d'Hansel et Gretel.</i> Contenu: 5 bonbons en bois, 10 cartes pain d'épices, 36 cartes petit beurre, règle.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

 <p>Deux inspecteurs doivent reconstruire 700 mots du vocabulaire à partir de 96 lettres et syllabes.</p>	<p>Sylladingo Référence : AR-SYL 10,00 EUR Editeur : Didacool Nombre de joueurs 2 – 8 De 6 A 12 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p>Jeu de vocabulaire évolutif basé sur la combinaison de lettres et de syllabes, du CP au CM2. Pour la bataille tous les joueurs retournent une carte et il faut être le premier à fabriquer un mot avec 2 cartes. Avec le Rami chaque joueur à 6 cartes en main. Chaque joueur à son tour pioche une carte et se défausse d'une autre. Dès qu'un joueur à 3 mots en main il remporte la partie. Dans la Chenille tous les joueurs en même temps essaient de se débarrasser de leur carte en créant ou allongeant des mots avec les cartes découvertes sur la table. <i>On dose la difficulté du jeu en choisissant les cartes mises en jeu.</i> Contenu: 96 petites cartes (3,8 x 8 cm) de 2 niveaux de difficulté pour composer 700 mots (plusieurs mots possibles sont écrits sur chaque carte), règles, boîte de rangement en fer.</p>
	<p>Tantrix Discovery Référence : G-DISC 6,00 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs 1 De 5 A 10 ans</p> <p>Mini-tantrix de 10 pièces pour jouer seul: 8 casses-têtes à réaliser le plus vite possible! Les pièces sont numérotées au dos. Pour le premier défi on prend les pièces 1, 2 et 3 et on réalise une boucle jaune, sans contrarier les autres couleurs. Puis on casse cette boucle et on en fait une autre en ajoutant la pièce 4, etc. C'est la couleur de la dernière pièce qui donne la couleur de la boucle à réaliser. <i>On peut mélanger 2 jeux pour doubler le nombre de défis!</i> Contenu: 10 tuiles de tantrix, un socle en fer, 1 règle.</p>
	<p>Tea time Référence : G-TEA 11,20 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 4 De 8 A 120 ans Durée de la partie : 20 mn</p> <p>Jeu de collecte stratégique et logique. On place un nombre de cartes sur la table déterminé par le nombre de joueurs, en alternant face miroir et face normale. Le premier joueur prend 1 carte, le deuxième 1 ou 2 cartes et les suivants 1, 2 ou 3 cartes en ligne horizontale, verticale ou diagonale. Pour marquer un maximum de points il faut faire des grandes collections ou ne pas avoir certains personnages. Quand on a collecté une même illustration côté normal et côté miroir, les deux cartes doivent être défaussées! Jeu agréable, joliment illustré, où il faut bien choisir ses invités! Contenu: 60 cartes réversibles (5,9 x 5,9 cm), règle, dans une boîte de rangement en fer.</p>
	<p>Trifouilli Référence : G-TRIF 19,00 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 4 De 5 A 120 ans Durée de la partie : 10 mn</p> <p>Jeu d'observation et de rapidité amusant et stimulant. Tous les joueurs piochent simultanément une carte qu'ils posent devant eux, face visible. Puis tous les joueurs en même temps, prennent une carte et la retournent. Si elle a un objet commun avec la première carte ils la placent à côté, sinon ils la remettent face cachée sur la table. Le premier qui pense avoir aligné 7 cartes, ayant un objet en commun deux à deux, frappe sur la sonnette. Si la série est correcte il gagne les 7 cartes. Les cartes des séries en cours d'élaboration sont remises en jeu et on recommence à trifouiller! La partie s'arrête quand il n'y a plus de carte. Contenu: 80 cartes, 1 sonnette, règle, boîte de rangement en fer.</p>

Jeux pour les 8 ans et +

	<p>Unanimo Référence : AS-UNA 23,00 EUR Editeur : Cocktail games Nombre de joueurs 3 – 12 De 7 A 120 ans</p> <p>Jeu de vocabulaire pour tous. On retourne 1 carte sur laquelle figure 1 dessin et 1 mot (par exemple: canard). Tous les joueurs écrivent 8 mots que lui inspire la carte. Puis chacun lit ses mots. Ce sont les réponses communes qui font marquer des points. Si 4 joueurs ont écrit le même mot, chacun marque 4 points. Si on est seul à avoir trouvé un mot, on ne marque pas de point. Il faut être ... unanime! Contenu: 110 cartes unanimo, 1 bloc de feuilles de scores, 4 crayons + règle dans une boîte de rangement en fer (19,5 x 13 cm).</p>
	<p>Un, deux, Truie! Référence : G-TRUIE 11,00 EUR Editeur : Drei Magier Spiele Nombre de joueurs 2 – 6 De 5 A 12 ans Durée de la partie 20 mn</p> <p>Jeu de défausse et de calcul pendant lequel il faut se débarrasser le plus vite possible de ses cartes cochons. A son tour de jeu on peut: - poser une carte cochon de même valeur que la carte supérieure de la pile de défausse, - poser 2 cochons d'un seul coup en formant une opération avec la carte supérieure de la pile de défausse et 2 cartes de sa main (une addition ou une soustraction) - ou poser une carte spéciale qui va pénaliser le joueur suivant. Une manche prend fin dès qu'un des joueurs s'est défaussé de sa dernière carte. Les cartes restant en main font perdre des points, à l'exception des tas de fumier s'ils sont détenus par le même joueur. Celui qui totalise le plus de points après 4 manches remporte la partie. Contenu: 56 cartes cochon d'une valeur de 1 à 10 (9,2 x 5,9 cm), 16 cartes spéciales, règle du jeu.</p>
	<p>Vocadingo Référence : AR-VOC 10,00 EUR Editeur : Didacool Nombre de joueurs 2 – 6 De 6 A 10 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p>Jeu de vocabulaire et de langage amusant et évolutif. Chaque joueur à son tour tire une carte personnage qui indique s'il faut faire deviner le mot (en lisant la définition ou sans utiliser les mots de la définition), inventer une phrase avec les deux mots de la carte ou trouver l'anagramme. Selon le niveau des enfants on utilise les cartes CP, CE1, CE2 ou CM1. <i>Ce jeu peut aussi bien s'utiliser avec un enfant qu'en groupe.</i> Contenu: 50 cartes "mots" (pour 200 mots et 4 niveaux de difficulté - 8 x 8 cm), 4 cartes "personnage", règle, dans une boîte de rangement en fer.</p>
	<p>Wazabi Référence : G-WAZA 21,80 EUR Editeur : Gigamic Nombre de joueurs : 2 – 6 De 8 A 120 ans</p> <p>Jeu de dés et de cartes Chaque joueur reçoit 4 dés et 3 cartes. A son tour le joueur lance ses dés. Il suit ensuite les instructions données par les dés: piocher des cartes, donner des dés à un autre joueur, poser 1 sorte de carte. L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement (supprimer un ou plusieurs dés, échanger les dés, donner un dé, rejouer, etc). L'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de dés. Mais les dés et les cartes passent de main en main et moins on a de dés plus il est difficile de s'en débarrasser. <i>Chance et stratégie s'allient pour ce jeu très vivant et très apprécié des enfants et des ados !</i> Contenu : 24 dés gravés, 36 cartes, 1 sac de rangement en tissu, règle.</p>

