

## Liste des nouveautés Jeux

---

**2 01 MAN**      **Mandarin**  
déguisement

1 joueur (5 à 7 ans). Le joueur peut se mettre dans la peau d'un mandarin.

---

**2 02 CIT**      **City life**

1 à plusieurs joueurs, à partir de 4 ans.

---

**2 02 PRI**      **Princess**

1 à plusieurs joueurs, à partir de 4 ans.

---

**3 01 NAG**      **Nagelspiel traffico**

1 joueur, de 3 à 7 ans. Sur la plaque en liège, les petites voitures bleues, jaunes et rouges se font la course. Vite, on cloue quelques panneaux de circulation et toutes circulent alors bien en ordre.

---

**3 02 CEN**      **Cendrillon**

A partir de 3 ans.

## Liste des nouveautés Jeux

---

### 4 06 CHI **Kinsburg**

2 à 5 joueurs, à partir de 14 ans. Dans le royaume fantastique de Kingsburg, le Roi Tritus vient d'assigner à ses Gouverneurs les plus prometteurs (les joueurs) les territoires qui viennent d'être annexés aux frontières du royaume. Vous devrez administrer votre province avec l'aide du Roi et de ses conseillers. Tous ne vous seront pas favorables mais leur aide peut être précieuse. Vous devrez construire des bâtiments, renforcer les défenses, former votre armée pour défendre votre territoire des ennemis rassemblés aux frontières. Après 5 années, le Roi récompensera le meilleur gouverneur en le promulguant conseiller personnel.

---

### 4 06 RIE **[Les] Piliers de la terre**

2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans. Participez à la construction de la cathédrale de Kingsbridge en gérant artisans, ouvriers, bâtisseurs et ressources

---

### 4 07 LOT **Loto**

2 à 8 joueurs à partir de 6 ans. Remplir le premier les cases de la (ou les) carte(s) que l'on a tirée(s) au sort avec les pions distribués.

---

### 4 07 PET **Ne mange pas la consigne !**

2 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Jeu de cartes multi-règles autour des consignes basé sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire.

---

### 4 07 WRE **[La] Bande de voleurs**

2 à 4 joueurs à partir de 6 ans. 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.

---