

Liste des nouveautés Jeux

1 01 TAP **Tapis sonore**

A la campagne

1 joueur, à partir de 10 mois. Pour les petits qui commencent à marcher, ce tapis sonore est plein de surprises. Selon l'activité sélectionnée, chaque pastille est associée soit à un bruit de la nature, à une note ou à un instrument de musique. Les enfants apprennent ainsi le principe de cause à effet. Ils peuvent aussi s'exercer à compter : 1 tracteur, 2 vaches, 3 grenouilles... Au verso, le revêtement antidérapant permet au tapis de ne pas bouger. Fonctionne avec 3 piles LR6 non fournies.

1 07 LOL **Lolibulles**

ma baleine à bulles

1 joueur à partir de 1 ans. Une fabrique à bulles qui souffle des bulles au rythme des chansons. Les boutons Animaux permettent l'apprentissage des animaux marins, des couleurs et des instruments de musique. Votre bébé développe son éveil musical grâce à la reconnaissance des instruments. Magique ! La bouche de la baleine s'illumine au rythme des phrases, chansons et mélodies.

2 01 CHE **Chevalier**

Déguisement enfant

1 joueur, de 7 à 9 ans.

2 01 DRA **Dragon**

Déguisement

1 joueur, de 3 à 5 ans. J'imagine, j'invente et mets en scène des histoires. Je développe ma personnalité.

2 01 MIN **Mini cuisinière transportable en bois**

1 joueur, à partir de 3 ans. Comme sa maman, l'enfant prépare de bons petits plats à sa famille.

Liste des nouveautés Jeux

2 02 CAM **Camion de pompiers grande échelle**

1 joueur, à partir de 5 ans. Vite, il y a des habitants pris au piège par l'incendie en haut de l'immeuble. Grâce à l'échelle pivotante et dépliant du camion, les pompiers vont sauver les habitants sans difficultés !

2 02 CHA **Château de princesse**

1 joueurs à partir 4 ans.

2 02 MIN **Minigarage**

1 à plusieurs joueurs à partir de 18 mois. Jouet d'éveil en bois destiné à développer l'habileté et l'imagination des tout-petits.

3 01 BLO **Block's**

1 joueur, à partir de 2 ans. Ce jeu de construction aux pièces légères et faciles à emboîter est idéal pour développer la dextérité et l'imagination des enfants.

3 01 HEL **Hélicoptère bi-rotors**

3 in 1

1 joueur, à partir de 6 ans. Jeu de construction.

Liste des nouveautés Jeux

3 01 TEC **Valisette Technico**

1 joueur, à partir de 2 ans. L'enfant pourra exercer créativité et dextérité en réalisant ses premières constructions.

3 02 TAN **Tangram**

1 joueur, à partir de 4 ans. Jeu de création de dessins en bois. Avec 7 pièces de différentes formes géométriques, on réalise jusqu'à 54 modèles de dessins

4 01 BAU **Hanabi**

2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans. Hanabi est un petit jeu de cartes original où tout le monde joue ensemble sur un mode coopératif. Son originalité réside dans la façon de tenir ses cartes en main : c'est en effet tournées vers vos coéquipiers que vous tiendrez vos cartes et c'est en échangeant des informations entre joueurs que vous tenterez de relever le défi du jeu.

4 01 COU **T'choupi, mon mémo**

Mon premier jeu d'observation et de mémoire

1 à plusieurs joueurs, à partir de 3 ans. Le joueur doit assembler le plus grand nombre de paires pour gagner la partie

4 02 GRI **[Les] Musiciens de Brême**

d'après un conte de J. et W. Grimm

1 à plusieurs joueurs, à partir de 5 ans. Jeu éducatif qui familiarise l'enfant avec les livres, en l'incitant à les manipuler et à découvrir leur architecture et les différents éléments qui les composent. Il doit trouver le plus grand nombre de cartes se rapportant au livre.

Liste des nouveautés Jeux

4 02 GRI **Blanche neige**

d'après un conte de J. et W. Grimm

1 à plusieurs joueurs, à partir de 5 ans. Jeu éducatif qui familiarise l'enfant avec les livres, en l'incitant à les manipuler et à découvrir leur architecture et les différents éléments qui les composent. Il doit trouver le plus grand nombre de cartes se rapportant au livre.

4 02 NAS **[Le] Lièvre et la tortue**

d'après une fable d'Esopé

1 à plusieurs joueurs, à partir de 5 ans. Jeu éducatif qui familiarise l'enfant avec les livres, en l'incitant à les manipuler et à découvrir leur architecture et les différents éléments qui les composent. Il doit trouver le plus grand nombre de cartes se rapportant au livre.

4 02 PER **[La] Belle au bois dormant**

d'après un conte de Charles Perrault

1 à plusieurs joueurs, à partir de 5 ans. Jeu éducatif qui familiarise l'enfant avec les livres, en l'incitant à les manipuler et à découvrir leur architecture et les différents éléments qui les composent. Il doit trouver le plus grand nombre de cartes se rapportant au livre.

4 02 PER **[Le] Chat botté**

d'après un conte de Charles Perrault

1 à plusieurs joueurs, à partir de 5 ans. Jeu éducatif qui familiarise l'enfant avec les livres, en l'incitant à les manipuler et à découvrir leur architecture et les différents éléments qui les composent. Il doit trouver le plus grand nombre de cartes se rapportant au livre.

4 02 SAL **Boucle d'or et les trois ours**

d'après un conte populaire anglais

1 à plusieurs joueurs, à partir de 5 ans. Jeu éducatif qui familiarise l'enfant avec les livres, en l'incitant à les manipuler et à découvrir leur architecture et les différents éléments qui les composent. Il doit trouver le plus grand nombre de cartes se rapportant au livre.

Liste des nouveautés Jeux

4 03 PAR **Party & co**

Junior

4 à 20 joueurs à partir de 8 ans. Le but du jeu est d'être le premier ou la première équipe à effectuer le tour complet du plateau, en réalisant correctement, dans un temps maximum de 30 secondes, les 5 défis correspondant aux 5 catégories : dessin, mime, imitation, définition, et question.

4 04 HIH **Hi Han !**

Jeu de la queue de l'âne

1 à 8 joueurs à partir de 4 ans. Hi ! Han ! Un classique, le jeu de la queue de l'âne ! Les yeux bandés, le but du jeu est de placer la queue de l'âne au bon endroit. Il faut conserver les petites pastilles blanches derrière le poster et les queues pour qu'elles soient utilisables plusieurs fois.

4 04 INS **Inside 3**

Easy0

1 joueur, à partir de 8 ans . Labyrinthe en 3 dimensions qui se joue à l'aveugle. On libère la bille, on la regarde partir (avec appréhension) dans le noir et on essaye de la faire sortir de l'autre côté. En suivant simplement le plan gravé en surface.

4 06 DUN **Relic Runners**

2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans. Relic Runners est un jeu de plateau et de stratégie où vous incarnez un intrépide aventurier explorant la jungle pour y découvrir les trésors perdus cachés au sein de temples oubliés. Relic Runners se joue avec un principe de points d'action à "dépenser" pendant son tour: vous devrez construire des relais, transporter suffisamment de rations ou encore utiliser des caisses à outils pour bénéficier de bonus. Optimiser ses déplacements pour atteindre les temples et les ruines vous demandera réflexion et sens tactique. Anticiper les mouvements de vos adversaires vous permettra de les devancer pour atteindre vos objectifs à leur insu.

4 06 ESP **Bruxelles 1893**

2 à 5 joueurs, à partir de 13 ans. Dans ce jeu de stratégie, mêlant placement d'ouvriers et enchères, vous représentez l'un de ces célèbres architectes qui ont fait la renommée de l'Art Nouveau dans la capitale belge. Vos assistants vous aident à réaliser des actions telles que la construction d'édifices Art Nouveau ou la création d'oeuvres d'art qui décoreront ces magnifiques demeures. Il vous est également possible de développer votre réputation d'architecte, d'accroître votre influence au Palais Royal et de tirer profit des notables que vous.

Liste des nouveautés Jeux

4 07 MAR [Le] Jeu du métro

2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans. Dans le Jeu du Métro, chaque joueur incarne un conducteur de rame qui doit remplir un objectif secret pour remporter la partie.

4 07 SUG Minivilles

2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans. Minivilles est un jeu de dés et de cartes. Vous achetez des cartes qui représentent divers types d'établissements pour composer votre ville. Vous débutez avec un champs de blé et une boulangerie et devez ainsi constituer petit à petit la ville pour parvenir à construire quatre bâtiments majeurs "les monuments" qui sont le signe de la victoire.

4 07 VUA Jungle Speed

The lapins crétiens

2 à 10 joueurs, à partir de 7 ans. Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour. Dès que deux joueurs retournent un dessin identique, il faut être le premier à attraper le totem pour pouvoir donner son tas de cartes au perdant. Celui qui se débarrasse de toutes ses cartes avant ses camarades l'emporte !

4 08 RAM SOS planète

2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans. Jeu de plateau éducatif sur l'environnement et l'écologie. Résoudre des énigmes sur les cinq continents pour acquérir les 5 « clés du futur propre » et délivrer la planète de Gaspillor le sournois qui pollue et détruit la nature.

4 10 DAN Mon parcours dans la forêt des sons

2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans. L'enfant se promène dans la forêt des sons et démarre son apprentissage de la phonétique. Les différentes consignes lui demandent d'associer une initiale à un son et l'amènent peu à peu à développer sa perception auditive et visuelle. Grâce à ce jeu conçu avec l'aide d'une orthophoniste, l'enfant associe une lettre avec un son et aussi avec quelques mots.

Liste des nouveautés Jeux

4 10 MAG **Histoires de Hobbits**

2 à 5 joueurs, à partir de 14 ans. Histoires de Hobbits est un jeu d'expression et d'imagination. Les joueurs s'affrontent dans un concours pour la meilleure histoire. L'un d'eux se sert de grandes cartes illustrées pour inventer une aventure tandis que les autres essayent de le prendre au dépourvu en abattant des cartes qui parlent de dangers et de monstres.

4 11 RIV **Concept**

4 à 12 jours, à partir de 10 ans. Concept est un jeu original dans lequel il n'est pas nécessaire de parler pour communiquer. Dans le jeu Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Ces icônes présentes sur un plateau central font office de dictionnaire universel et il vous faudra réussir à vous faire comprendre uniquement grâce à ces "concepts" illustrés. Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.
