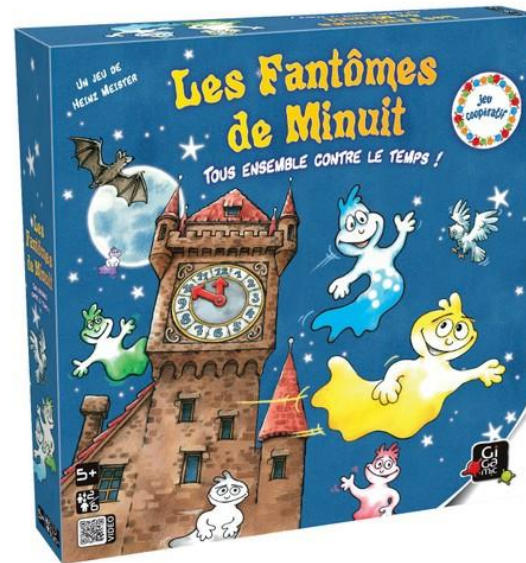


LES FANTÔMES DE MINUIT

A partir de 6 ans

Il est 22h et tous les fantômes doivent rentrer au château avant minuit. Quand les joueurs retournent trois fantômes de la même couleur consécutivement, ces fantômes rentrent au bercail et le temps ne s'écoule pas. Mais à chaque erreur, il faut avancer l'aiguille et se rapprocher de l'heure fatidique ! Faites équipe pour vaincre le temps...et le jeu.

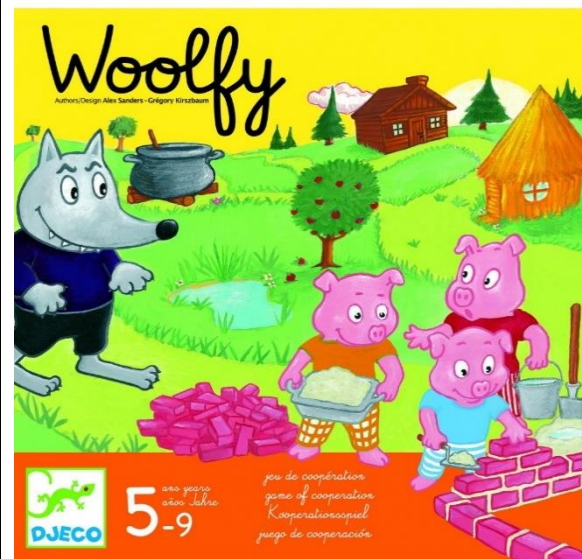


WOOLFY

A partir de 6 ans

Un jeu basé sur le conte des trois petits cochons. Les joueurs cherchent à construire la maison de briques afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup les attrape et les mette dans la marmite.

Si les trois petits cochons sont arrivés sains et saufs dans la maison de briques, tous les joueurs ont gagné ! Si le loup a mis les trois petits cochons dans sa marmite, c'est lui qui a gagné !



LE TRESOR DES LUTINS

5 à 10 ans

En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins...et de garder son précieux butin !



KARUBA JUNIOR

3 à 8 ans

Ensemble, les joueurs partent à l'aventure et cherchent les trois trésors cachés dans la jungle sur l'île de Karuba ! Parviendront-ils à poser les tuiles « sentier » pour atteindre tous les trésors avant que les vilains pirates attaquent l'île ? Il leur faudra coopérer efficacement et faire attention aux tigres qui bloquent le passage



BANDIDO

A partir de 6 ans

Dans Bandido, les joueurs incarnent des justiciers qui unissent leurs forces afin d'empêcher l'évasion d'un redoutable bandit. Le bandido est coincé dans sa cellule, mais compte bien faire tout ce qu'il peut pour retrouver sa liberté. Habile de ses mains, il creuse de nombreux tunnels. Votre but : contrer ses plans d'évasion en lui bloquant toutes les sorties et le garder bien au chaud dans sa prison.



GOKI LE LABYRINTHE

A partir de 6 ans

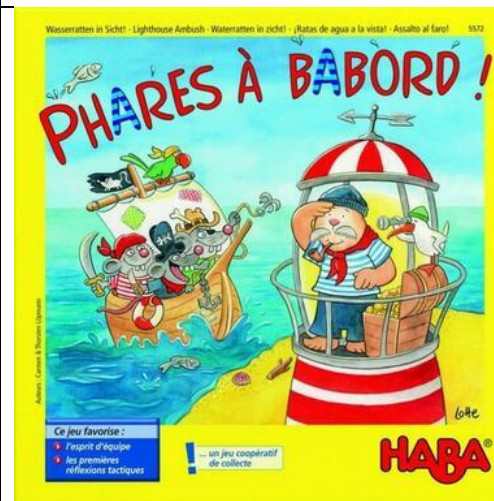
Ici, vous devez coopérer et jouer en équipe pour contrôler le plateau et guider la bille à travers le labyrinthe. Le plateau est réversible pour deux fois plus de plaisir en proposant 2 parcours labyrinthiques différents !



PHARES À BADORD

A partir de 6 ans

Sur la grande île où vit le gardien Maurice Morse, est caché un trésor qui intéresse de jeunes moussaillons. Profitant d'une panne de lumière dans le phare, ils se mettent à ramer dans le noir en direction de l'île. Maurice, le gardien du phare expérimenté, a une idée géniale : vite installer de nouveaux phares sur les îles voisines et éclairer la mer pour que les moussaillons rebrousse chemin. Une course contre la montre commence. Réussirez-vous à construire tous les phares avant que le bateau n'accoste sur l'île de Maurice Morse ?



CACOPHONY

A partir de 6 ans

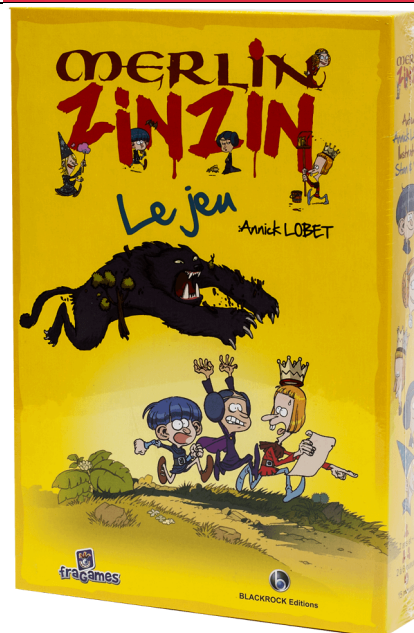
Perdu dans l'obscurité de la forêt, c'est grâce aux cris des animaux effectués par ses amis que le joueur avance, retrouve son chat et rentre à la maison. Un jeu de coopération, de mémoire et d'adresse.



MERLIN ZINZIN

A partir de 7 ans

Dans ce jeu, les joueurs s'unissent pour conduire tous les personnages au village Brocéliande avant que le chat de la sorcière Morphage ne les rattrape. Pour cela, à tour de rôle, les joueurs vont envoyer (littéralement !) des sorts sur une piste de sortilèges selon une technique précise indiquée par un dé spécial



SLIDE QUEST

A partir de 7 ans

Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille ! Vite ! Il faut sauver le monde ! Inclinez alternativement le plateau à l'aide de vos leviers pour faire glisser ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure mouvementée, semée d'embûches et de rebondissements. Évitez les trous et les bombes, suivez le chemin de lumière et combattez les méchants !



LA FORÊT MYSTÉRIEUSE

A partir de 6 ans

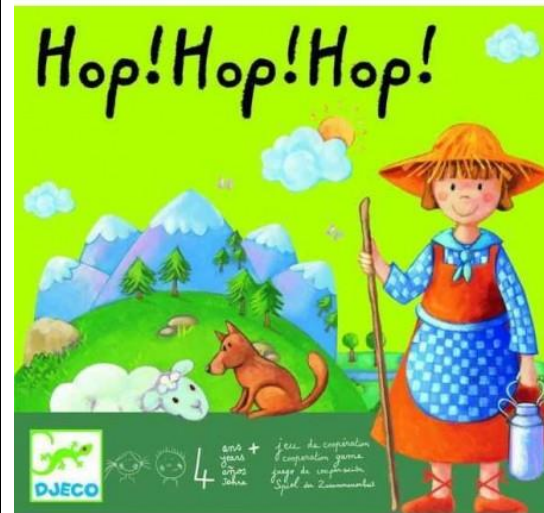
La Forêt Mystérieuse est un jeu de mémoire dans lequel vous devez accompagner Jonas dans un voyage merveilleux et périlleux. Aidez-le à traverser la forêt et à affronter la méchante Reine Draconia.



HOP ! HOP ! HOP !

4 à 8 ans

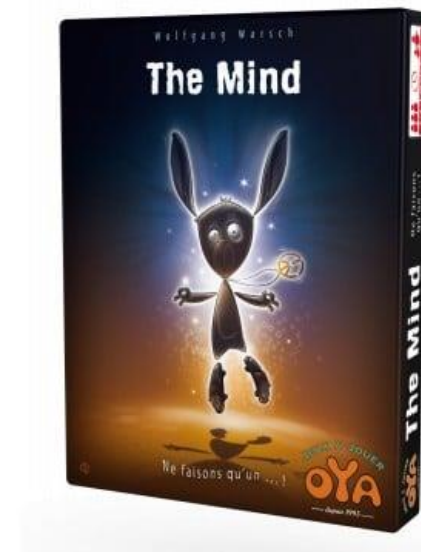
Les moutons broutent dans la montagne, avec la bergère et son chien. Mais le vent se lève, et il faut vite rentrer à la bergerie. Les différentes faces du dé permettent de faire avancer les personnages. Mais quand on tombe sur la face vent, on doit retirer un pilier du pont ! La mission des enfants est de faire traverser tout le troupeau avant que le pont ne s'écroule. Si l'objectif est atteint, tous les joueurs ont gagné. En faisant preuve de stratégie dans l'ordre de déplacement des moutons, on gagne plus souvent.



THE MIND

A partir de 8 ans

Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu et faites preuve de patience !



MAGIC MAZE

A partir de 8 ans

Magic Maze est un jeu coopératif dans lequel une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se lancent dans une mission originale : voler le centre commercial Magic Maze pour récupérer leurs biens dérobés. Les joueurs ont 3 minutes pour réussir l'un des 17 scénarios de la boîte. Le tout en silence !

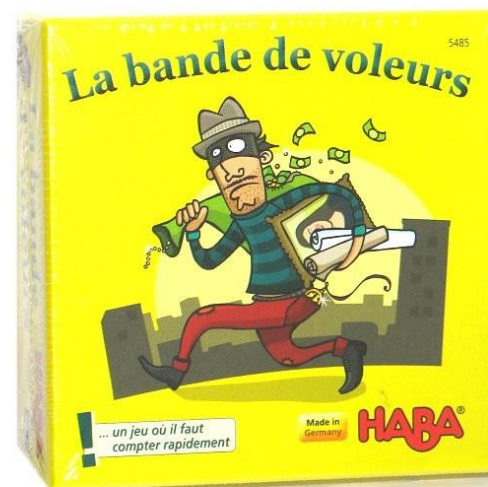


LA BANDE DE VOLEURS

A partir de 6 ans

Iggi Incognito et ses 45 compères en font voir de toutes les couleurs à la gendarmerie de Goldville. Une partie de la bande est constamment en action et ce n'est pas facile de les arrêter, car les 46 voleurs se ressemblent beaucoup !

Seras-tu bon observateur et assez rapide pour trouver les voleurs recherchés et être couronné le meilleur chasseur de voleurs de toute la ville ?



LES TAXIS DE LA MARNE

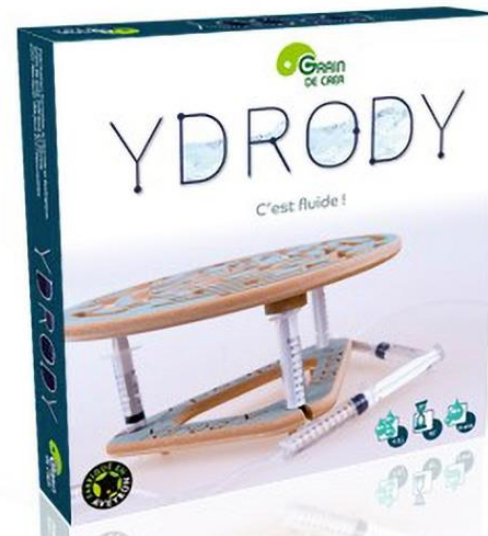
A partir de 10 ans

Les 6 et 7 septembre 1914, lors de la première bataille de la Marne, 600 taxis parisiens réquisitionnés sur ordre du général Gallieni se rassemblent aux Invalides. L'objectif de cette manœuvre militaire inédite était d'envoyer rapidement en renfort les 4 000 hommes d'une brigade d'infanterie.



YDRODY

Faites circuler la bille à travers le labyrinthe en déplaçant le plateau à l'aide des seringues remplies d'eau.



LE CHEMIN DE LA MAISON

Aidez Piroutette l'écureuil à rentrer chez elle ! Le Chemin de la Maison est un jeu coopératif de planification pour les plus petits !

Planifiez les déplacements de Pirouette en positionnant votre carte au bon moment sur le plateau Forêt... Lorsque tous les petits stratèges autour de la table ont déposé 5 cartes, révélez-les et déplacez Pirouette !



LE CLAN DES SOURIS

Votre tante, la Petite Souris, a beaucoup de travail.

Elle vous a confié, à vous, ses 5 neveux et nièces, la mission importante de récupérer les dents des enfants animaux de la forêt Dendelée.

Dans **le Clan Des Souris**, il existe deux niveaux de règles : un pour les plus petits, dans lequel il n'y a pas de vilain, et un autre où un vilain va venir rajouter une règle.

