

JEUX	Résumé	Couverture
<p>MIAM'NATURE QUI MANGE QUOI A partir de 3 ans-8ans</p> <p>Jeu de mémoire coopératif</p> <p>BIOVIVA</p>	<p>L'escargot, le lapin, la souris et l'écureuil ont faim, ils ont très envie d'un bon repas... aidez-les à trouver leur nourriture !</p> <p>Déplacez les animaux de case en case sur le plateau. Si un animal retourne une tuile correspondant à ce qu'il mange, prenez le jeton associé et remplissez le garde-manger. Attention, si un animal tombe sur son prédateur, l'animal devra repartir de nouveau d'un coin du plateau. Arrivez-vous à remplir deux garde-manger avant la nuit pour gagner la partie</p>	
<p>ATTRAPE RÊVES A partir de 3 ans</p> <p>Jeu de collecte de rêves pour chasser les cauchemars avec de très jolis doudous.</p> <p>SPACE COW</p>	<p>Chaque joueur reçoit un plateau nuage pour ranger ses rêves. On place les 8 tuiles "doudou" au centre de la table et on retourne une carte cauchemar. Chaque joueur à son tour sélectionne un doudou et le place sur le cauchemar. Si le doudou recouvre entièrement le cauchemar, le joueur gagne autant de jetons rêves que d'étoiles figurant sur le doudou. Plus les doudous sont petits plus il y a d'étoiles dessus!</p>	
<p>FROUSS'FANTÔMES A partir de 4 ans</p> <p>NATHAN</p>	<p>Jeu de mémoire coopératif pour effrayer les intrus et permettre aux fantômes de faire la fête.</p>	

JEUX	Résumé	Couverture
<p>MAGIC SCHOOL A partir de 5 ans</p> <p>DJECO</p>	<p>Chaque joueur à son tour prend la première carte de la pioche et la montre à tous les joueurs. Il a alors deux possibilités. Si cette carte peut être associée à une carte déjà posée sur la table (la sorcière et son chapeau, le fantôme et sa citrouille, etc.), le joueur la pose par-dessus celle-ci, face visible. Une paire est ainsi créée et il ne sera plus possible de poser de cartes par-dessus. Si cette carte ne peut pas être associée à une carte déjà posée sur la table, le joueur la pose à la suite, face cachée. Il y a de plus en plus de cartes sur la table mais les joueurs se concertent et s'entraident ! La partie prend fin quand toutes les cartes sont posées sur la table.</p>	
<p>DOUZEANIMO A partir de 5 ans</p> <p>DJECO</p>	<p>Une grande partie de cache-cache est en cours. Vous faites équipe avec le zèbre, la gazelle, la grenouille et la girafe pour retrouver tout le monde. Aurez-vous suffisamment de mémoire pour les aider dans leur recherche ?</p>	
<p>WIKOTI LA DANSE DE LA TRIBU A partir de 5 ans</p> <p>BIOVIVA</p>	<p>Ensemble, faites preuve de mémoire, de déduction et d'astuce afin de placer correctement tous les membres de la tribu dans les bons tipis. Un jeu coopératif et évolutif qui sollicite la mémoire.</p>	

JEUX	Résumé	Couverture
<p>ALERTE DISPARITION ANIMAUX MENACES A partir de 6 ans</p> <p>JANOD</p>	<p>Vous êtes des soignants dans une réserve naturelle qui accueille les animaux menacés de notre planète. Une nuit, l'un des animaux disparaît mystérieusement. Partez à sa recherche pour l'aider à retrouver la réserve. Dans ce jeu de mémoire coopératif, il faut retrouver l'animal menacé qui est porté disparu. Menez l'enquête tous ensemble pour gagner la partie</p>	
<p>SPEED COLORS TEAM A partir de 5 ans</p> <p>LIFE STYLE</p>	<p>Colorie les dessins sur les cartes-images simultanément tout en effectuant des tâches amusantes en équipe. Aidez-vous mutuellement à trouver les marqueurs nécessaires et à colorier le plus de cartes possibles en 5 minutes ! Vous êtes sûr que votre équipe est la meilleure ? Invitez vos amis et jouez en équipe contre une autre équipe !</p>	
<p>TOKO ISLAND A partir de 6 ans</p> <p>HELVETIQ</p>	<p>Vous voguez avec vos amis vers cette mystérieuse île remplie de trésors enfouis. Depuis que vous avez découvert la carte menant à ce lieu paradisiaque, vous y retournez régulièrement pour ramener de précieux objets à vos ami-e-s, chercheurs, chercheuses et scientifiques. Soyez efficace et trouvez-les tous avant de vous retrouver à court d'outils.</p>	

JEUX	Résumé	Couverture
<p>STORY BOX (Rêves et Cauchemars) A partir de 8 ans TIKI EDITIONS</p>	<p>Empilez des cartes sur un plateau tout en racontant une courte histoire folle, drôle, farfelue... Puis... ensemble, relevez le défi de vous rappeler l'histoire dans le bon ordre !</p>	
<p>STORY BOX (Aventures) A partir de 8 ans TIKI EDITIONS</p>	<p>Empilez des cartes sur un plateau tout en racontant une courte histoire folle, drôle, farfelue... Puis... ensemble, relevez le défi de vous rappeler l'histoire dans le bon ordre !</p>	
<p>SKYJO A partir de 8 ans MAGILANO</p>	<p>Un jeu de cartes captivant signé Magilano, où anticipation et stratégie définissent le maître du jeu. Chaque joueur débute avec 12 cartes mystère, se lançant dans une quête pour minimiser leurs points. Votre défi : utiliser la pioche et la défausse à votre avantage pour révéler ou échanger des cartes, avec pour objectif de baisser votre score en se servant d'astuces comme l'élimination d'une colonne en un coup.</p>	