

Catalogue

Au Coin Du Jeu

Janvier 2005

Au Coin Du Jeu
44 rue du Grand Marché
37000 Tours
Tél. 02 47 05 46 08
<http://aucoindujeu.free.fr>

Ouvert du Mardi au Samedi de 14h à minuit
et le Dimanche de 15h à 20h

Les jeux pour enfants

Avanti mare!

Un jeu de coopération - 1 à 6 joueurs - à partir de 3 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: aller à la pêche dans votre belle barque rouge

Thierry et Vincent sont dans leur belle barque rouge à la recherche des poissons qui habitent le fleuve. Parviendront-ils à les pêcher? Il ne tient qu'à vous de décider de l'issue de la journée. Allez vous aider nos hardis compagnons, ou bien tenter de faire parvenir les poissons à la mer? Choisissez votre camp et faites tout votre possible pour l'aider!

Balance

Un jeu d'adresse - 2 à 4 joueurs - à partir de 4 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: la tour de Pise

Au cours de la partie, chaque joueur essaie d'empiler ses briques de bois sur des hémisphères instables comme pour construire une tour, sans les faire tomber. Celui qui a déposé le premier toutes ses briques remporte la partie.

Bären stark

Un jeu d'adresse - 2 à 4 joueurs - à partir de 5 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: le miel et les abeilles qui vont avec

Quel ours peut résister à l'odeur du miel au soleil d'été. Benny l'ours en a l'eau à la bouche, et prend tout le miel qu'il peut porter. Ses yeux sont cependant plus gros que son ventre et ses bras ne suffisent pas à porter toute sa récolte. Benny décide donc de s'aider d'un plateau, mais celui-ci est très instable ! Les joueurs chargent petit à petit Benny l'ours et essayent de le déplacer habilement de case en case pour qu'il ne perde rien.

Capt'n clever

Un jeu de parcours - 3 à 4 joueurs - à partir de 6 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les pirates et leurs trésors

En tant que capitaine pirate, il vous faut des trésors. Ça n'existe pas des pirates sans trésor. Les îles en sont pleines. Alors en avant mille sabords! Allez d'île en île pour trouver ce que vous recherchez. Mais dépêchez-vous car d'autres pirates sont à la recherche de trésors. Vous devez vous hâter! Et si vous réunissez suffisamment de trésors vous aurez droit au titre de Capt'n Clever.

Cherche, Médor, cherche !

Un jeu de chaud et froid - 2 à 5 joueurs - à partir de 4 ans - 10 minutes.

Si vous aimez: jouer à cache-cache, faire preuve de flair

Le chien Médor habite une immense ferme. Son passe-temps préféré est de jouer à cache-cache avec ses amis dans la campagne verdoyante. Flairant les alentours avec son fin museau, il se met à leur recherche. S'il ne les trouve pas tout de suite, le chat Mistigri lui donne alors de bons conseils. Qui va aider Médor à trouver le plus vite possible ses amis ?

Cocorico

Un jeu de dé et de mémoire - 2 à 5 joueurs - à partir de 3 ans - 10 minutes.

Si vous aimez: les animaux de la ferme

Pendant les vacances, les enfants vont rendre visite à un ami qui habite une belle grande ferme. Bien entendu, il y a toujours beaucoup à y faire : il faut réveiller tous les animaux pour leur donner à manger, mais parfois ce n'est pas facile car ces facétieux coquins se cachent dans tous les recoins de la ferme. Quatre possibilités de jeux qui raviront les petits.

Halli galli

Un jeu d'observation et de rapidité - 2 à 6 joueurs - à partir de 6 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: la salade de fruit, faire du bruit avec la sonnette

Tout le monde est prêt? Vous avez bien votre paquet de cartes devant vous? La sonnette est accessible à tous? Alors en avant! Chacun va retourner à son tour l'une de ses cartes, sur lesquelles figurent des fruits, et l'ajouter au plateau en recouvrant celles qu'il a déjà jouées. Dès qu'un fruit y est représenté cinq fois, ni plus ni moins, précipitez vous sur la sonnette. Le premier à la faire retentir remportera le plateau.

Hop galop !

Un jeu de risque et de parcours pour 2 à 4 joueurs - à partir de 4 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: galopper cheveux au vent

La grande course de saut d'obstacles va bientôt commencer. Avec un peu de chance en lançant les dés, les joueurs vont pouvoir aider leur cheval à franchir les obstacles. Mais c'est à vous de décider jusqu'où vous allez tenter votre chance. N'oubliez pas que qui veut voyager loin doit ménager sa monture ! Quel joueur va réussir en premier à faire sauter son cheval par dessus le dernier obstacle ?

Hopse frosch

Un jeu de courte paille - 2 à 4 joueurs - à partir de 3 ans - 10 minutes.

Si vous aimez: faire des bonds, faire des bonds, faire des bonds...

Au bord de l'étang les grenouilles se réunissent avant d'aller patauger. Quand elles sont toutes là, c'est parti. Boing ! Boing ! Elles bondissent le plus loin possible pour atteindre l'eau la première. Faites avancer votre grenouille le plus rapidement possible. Si elle atteint l'étang la première elle sera couronnée reine d'un soir. Mais attention à ne pas vous tromper de direction dans la précipitation.

L'escalier hanté

Un jeu de parcours et de mémoire pour 2 à 4 joueurs, dès 4 ans, 15 minutes.

Si vous aimez: les expéditions intrépides dans des manoirs hantés

Un vieux fantôme habite tout en haut du vieil escalier d'un château en ruine. Les enfants du pays aiment à s'y défier. Qui sera le premier en haut des marches pour faire peur au vieux fantôme ? Partez sans peur, jeunes aventuriers, mais méfiez-vous car le vieux fantôme a plus d'un tour dans son sac ! Il peut vous transformer en fantôme et vous égarer dans son repère. Courrez et ne vous perdez pas en chemin !

Le lac des signes

Un jeu de mémoire et de parcours - 2 joueurs - à partir de 4 ans - 10 minutes.

Si vous aimez: les courses de barques, passer la ligne d'arrivée en premier

Partis à la découverte de la nature, deux amis font la course pour traverser l'étang et atteindre en premier la berge opposée. Ainsi commence leur course champêtre pour attraper la barque, puis passer d'une berge à l'autre grâce au chemin qu'ils vont construire entre les passerelles. Le moyen le plus sûr pour y arriver? Et bien faites marcher votre mémoire.

Le pélican gourmand

Un jeu de devinette et de localisation - 2 à 4 joueurs - à partir de 4 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: chiper le poisson frais à vos voisins

Le pélican gourmand est affamé et il est à la recherche de délicieux poissons. Avec son grand bec, il en attrape partout : dans l'étang, dans le seau, dans le filet du pêcheur et même dans son bateau. Il n'a vraiment peur de rien ce pélican ! Quel joueur va être le plus malin pour trouver le bon endroit où va se poser le pélican et ainsi récupérer le plus possible de poissons ?

Maskenball der käfer (au bal masqué des coccinelles)

Un jeu coopératif - 2 à 5 joueurs - à partir de 4 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: faire des bisous, les déguisements

Qui arriveront les premières au bal masqué, les fourmis gourmandes ou les coccinelles? Mais les coccinelles doivent d'abord se déguiser en ayant sur le dos cinq points de couleurs différentes. Elles y parviendront en faisant des échanges entre elles. Chaque fois qu'une coccinelle y parviendra, elle pourra s'envoler vers le bal.

Nino conillo

Un jeu de dé pour 2 à 6 joueurs, dès 3 ans, 15 minutes.

Si vous aimez: les petits lapins aux grandes oreilles

Ca y est, l'hiver est fini. La neige fond et il commence à pleuvoir. L'eau commence à monter. Les lapins s'inquiètent car elle menace d'engloutir le terrier où vit toute la famille lapin. Ils vous appellent à l'aide. Alors vite, sauvez les. Montrez leur les sorties, et qu'ils ne se bousculent pas, ils risqueraient de retomber tous au fond du terrier !

Pique plume

Un jeu de mémoire et de parcours - 2 à 4 joueurs - à partir de 4 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: voir vos enfants rire aux éclats quand ils vous prennent vos plumes

Pique plume est un jeu qui fera travailler la mémoire de nos chères têtes blondes tout en les amusant. Chacun des joueurs va devoir faire avancer son petit poussin. Pour cela, on devra retrouver le dessin de sa prochaine case parmi les cartes retournées. Si un poussin arrive à en dépasser un autre, il lui prend toutes ses plumes. Alors vite petit poussin, cours après les plumes des autres mais ne te fais pas rattraper.

Pique plume - Extension

Un jeu de mémoire et de parcours - 2 à 6 joueurs - à partir de 4 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: voir vos enfants rire aux éclats quand ils vous prennent vos plumes

La basse-cour est sens dessus dessous ! Les canards veulent participer au grand jeu de plumage organisé par les poules et les coqs: les voilà qui s'approchent en caquetant pour tenter leur chance. Chacun essaie de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer: le premier qui réussira à plumer les autres va gagner. Mais ces volatiles sont si excités qu'ils ne peuvent retenir quelques déjections et celui qui marche dedans diminue beaucoup ses chances !!!

Rüsselbande

Un jeu de course - 2 à 7 joueurs - à partir de 7 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: courir dans l'herbe, sauter sur le dos des autres

La joyeuse petite bande comprend sept jolis porcelets colorés, qui n'aiment rien tant que de se courir après à travers champs. Mais les sentiers sont tellement étroits que pour se dépasser, ils sont obligés de sauter les uns par dessus les autres, ou bien de finir directement sur le dos les uns des autres. Qui arrivera le premier au bout du chemin ?

Tic tac troll

Un jeu de parcours et d'audition - 2 à 4 joueurs - à partir de 7 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: deviner combien j'ai de sous dans mon sabot

La course annuelle des magiciens vient de s'ouvrir. Il leur faudra quitter leur sanctuaire pour rejoindre leur ville le plus rapidement possible. Mais le chemin est parsemé d'embûches. Pour les éviter, rien de tel que d'utiliser les oeufs magiques. Faites marcher votre ouïe pour définir lequel d'entre eux vous sera le plus favorable. Si vous y parvenez, il ne fait aucun doute que la victoire sera pour vous. Dans le cas contraire...

Viva topo !

Un jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs - à partir de 4 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: le fromage, échapper au gros matou

Votre petite famille de souris se met en route pour un pays merveilleux où tout est fait en fromage. En chemin déjà, avant d'y parvenir, vos souris découvrent ça et là des endroits où elles dénichent du fromage. Mais cette expédition est dangereuse pour les souris, car un chat affamé se met à leur poursuite. Parviendrez-vous à lui échapper ?

Les jeux pour deux joueurs

Babel

Un jeu de gestion et de pose pour 2 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: fouetter les esclaves, trahir votre adversaire

Sur les rives du Tigre et de l'Euphrate, prospèrent de splendides cités. On mesure cette prospérité et leur richesse à la splendeur de leurs temples. Les joueurs vont donc tenter d'ériger les temples les plus grands possible afin de démontrer la supériorité de leur cité. Pour arriver à leur fins, ils devront avoir recours à l'aide des Nations avoisinantes. Celui qui construira le temple le plus prestigieux l'emportera.

Ballon cup

Un jeu de pose et de planification pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: aller plus haut, toujours plus hauooooo

C'est dans le cadre d'une compétition de montgolfières que vous et votre partenaire allez vous confronter. Le parcours très technique vous impose des trajectoires osées de rase motte et de haute altitude. Utilisez au mieux votre main de cartes afin d'accomplir des prouesses, ou imposer à votre adversaire de peu glorieuses manoeuvres. Le pilote le plus habile se verra remettre la coupe tant convoitée.

Carcassonne - Die Burg

Un jeu de pose et de majorité pour 2 joueurs, d'une durée de 40 minutes.

Si vous aimez: que rien ne soit joué d'avance, les ruelles médiévales

La grande différence avec les autres jeux de la série Carcassonne est qu'ici, il y a des tuiles "action" que l'on récupère au fur et à mesure du décompte de points. Il vaut donc parfois mieux marquer peu de points rapidement afin d'empocher les tuiles "action", que d'essayer d'en marquer beaucoup lors du décompte final. Beaucoup de subtilité dans cette excellente version de Carcassonne pour deux joueurs.

César & Cléopâtre

Un jeu d'influence pour 2 joueurs, d'une durée de 40 minutes.

Si vous aimez: les intrigues, les manipulations, les guerres d'influences

L'Egypte est sous l'influence de Rome ! Pour Cléopâtre cette situation est intolérable. Prête à tout pour garder le contrôle de son pays, il lui faut agir discrètement et faire preuve de diplomatie pour rallier à sa cause les patriotes, symbole du pouvoir politique de l'Empire. César ne restera pas sans rien faire. L'Egypte doit à tout prix rester sous son influence ! Le duel promet de ne pas être fair-play. Alors choisissez votre camp, et surveillez vos arrières...

Crazy chicken

Un jeu de collection et de risque pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: piquer les races de poulets de votre adversaire, faire les bons choix

Vous vous lancez dans l'élevage de poulets mais vous choisissez des races un peu étranges: certains se prennent pour Napoléon, d'autre pour Elvis... Vous essayez de réunir le plus possible de races différentes, mais la concurrence avec votre voisin est rude. Seul celui qui à le plus de poulets d'un même type pourra les garder.

Dvonn

Un jeu de déplacement et de connexion pour 2 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: empiler des pions de façon intelligente, enfin plus que celle de votre adversaire

Le plateau de jeu est totalement recouvert de pièces noires ou blanches appartenant à chacun des deux joueurs. Trois pièces rouges y sont également présentes, ce sont les Dvonn source de vie. Chacun son tour, les joueurs vont devoir déplacer leurs pions afin de créer des piles de plus en plus grandes. Mais attention, car toute pile séparée d'un Dvonn sera retirée du jeu. De grands moments de réflexion vous attendent.

Elch fest !

Un jeu d'adresse et de parcours pour 2 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: les jeux d'adresse où c'est toujours la faute de ce truc qui glisse mal

Deux caribous se trouvent face à face sur les deux rives opposées d'une rivière. Chacun veut atteindre l'autre rive, mais tout en gardant les sabots au sec. Pour cela, ils devront avancer sur des troncs d'arbres qui parsèment la rivière... Les joueurs vont devoir déplacer ces troncs à l'aide de pichenettes, afin de déplacer le plus rapidement son caribou vers l'autre rive.

Geister

Un jeu de bluff et de piège pour 2 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: les nuits de pleine lune dans un manoir écossais

Le saviez vous? Les fantômes s'adonnent à un sport très couru parmi les non-vivants. Il faut s'affronter deux équipes de huit fantômes, quatre bleus et quatre rouges, dont la couleur reste cachée à l'adversaire. A son tour, chaque équipe fait avancer l'un de ses fantômes. La première à faire sortir du terrain un de ses fantômes bleus, à se faire manger ses rouges ou à manger les bleus de l'adversaire, gagne la partie.

Gipf

Un jeu de prise et d'alignement pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: préparer des traquenards et éviter ceux de votre adversaire

Sur un plateau hexagonal chacun va introduire un pion par le bord. Si la case par laquelle il veut entrer est occupée, il pousse la pièce, et toutes celles qui suivent. Si cela fait sortir un pion du plateau, le coup est interdit. Si le joueur crée un alignement de quatre de ses pions, il récupère tous les pions qui suivent. Il pourra rejouer les siens et garder les autres. Le premier à ne plus avoir de pions à jouer perd la partie.

Gobblet

Un jeu d'alignement et de mémoire pour 2 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: le regard médusé de votre adversaire quand vous révélez la pièce oubliée

Toujours le bon vieux plateau de quatre par quatre sur lequel vous devrez aligner des pièces. Cette fois chacun possède ses propres pièces, et les joue chacun son tour. Attention, une pièce posée peut se faire recouvrir par une plus grosse. Si ceci paraît contrariant, ce le sera encore plus quand vous déplacerez une de vos pièces qui révélera une plus petite précédemment recouverte, et oubliée. Cela pourrait vous coûter la victoire.

Ho! Hisse!

Un jeu de bluff et de planification pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: les jeux pour gros bras, même s'ils sont en robe

Quand on est un Mac Ewans on n'aime pas les Mac Dull. Par contre, quel que soit son clan on aime le whisky. Alors quand il s'agit de se répartir des tonneaux de ce doux breuvage, on fait donner les gros bras. Sortez les kilts. Chauffez vos biscottos. Le tir à la corde va bientôt commencer! De l'huile de coude et beaucoup de bluff, voilà qui permettra à votre clan de s'emparer des tonneaux.

Kahuna

Un jeu de majorité et de conquête pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: prendre le contrôle d'îles au sable fin, construire des ponts

L'archipel de Kahuna est composée de nombreuses îles. Elles sont reliées entre elles par des ponts, qui sont le lien économique de Kahuna. Afin de prendre le pouvoir sur l'archipel, il vous faudra contrôler ces ponts. Utilisez judicieusement vos forces. Sachez vous préserver. perdre le contrôle de quelques ponts peut se révéler un bien faible prix, si vous restez finalement majoritaire...

Lost cities

Un jeu de pose et de collection pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: l'odeur des temples perdus infestés de serpents

A l'aide de cartes, les joueurs tracent la route d'une expédition qui les conduira dans le monde entier, en des endroits lointains et mystérieux. Les plus intrépides peuvent prendre des paris sur le succès de leurs expéditions. La gloire ainsi obtenue devra être suffisante pour en justifier les frais. Le joueur aux expéditions les plus fameuses gagnera la partie.

Make five

Un jeu d'ordre et de chaos pour 2 joueurs, 15 minutes.

Si vous aimez: ranger soigneusement votre appartement, ou tout laisser trainer

C'est comme ça et on y peut rien ! Il y a ceux pour qui chaque chose doit être à sa place, et ceux pour qui le rangement devait faire partie d'un gène perdu depuis bien des générations... Et bien maintenant ils pourront se confronter sans que la porcelaine de mamie n'en souffre. Chacun à leur tour, ils devront jouer celui qui cherche l'ordre, et celui qui tend vers le chaos. C'est les voisins qui vont être contents !

Micro Mutants

Un jeu d'adresse et de bataille pour 2 joueurs, 30 minutes.

Si vous aimez: faire bondir vos troupes à l'assaut de vos ennemis

A la tête de votre armée d'insectes mutants, partez à l'assaut des bases ennemies. Choisissez votre camp, entre les Exoborgs (les abeilles tueuses de l'espace) ou les USAtropodes (les bestioles les plus entraînées du cosmos). Votre adresse à faire sauter vos troupes, à maîtriser leurs pouvoirs spéciaux, et à contrôler vos nerfs, décidera de l'issue de la bataille...

Objectif catane

Un jeu de développement et de gestion pour 2 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: l'exploration intersidérale, les rencontres du troisièmes type

A la tête de votre vaisseau d'exploration vous devez trouver de nouvelles planètes inhabitées pour y installer des colonies. Le voyage sera long. Vous rencontrerez de nombreuses civilisations extra terrestres avec qui faire du commerce. Il vous faudra prendre garde aux vaisseaux pirates qui sillonnent la galaxie. Afin de remplir votre mission il vous sera nécessaire de transformer votre vaisseau.

Pyramiden des jaguar

Un jeu de pose et de choix pour 2 joueurs, d'une durée de 40 minutes.

Si vous aimez: obliger votre adversaire à se sacrifier, construire des pyramides

Après des années d'effort, vous et votre associé venez de découvrir les ruines des deux temples du Jaguar. Maintenant, la lutte va être féroce pour reconstruire le plus rapidement possible un temple. Chacun essaiera de retarder au maximum son adversaire en fournissant de mauvais matériaux. A vous d'en tirer le meilleur usage...

Quarto

Un jeu d'alignement et de piège pour 2 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: les jeux abstraits de réflexion, amener l'autre là où vous le voulez

Dans Quarto, vous devrez vous efforcer d'aligner quatre pièces à caractère commun sur le plateau de jeu. Mais votre adversaire a tout le loisir de vous en empêcher, puisqu'il vous impose la pièce que vous devrez jouer. Quarto est un jeu durant lequel vous devrez faire preuve d'un très bon sens de l'observation. Vous devrez également tendre des pièges à votre adversaire pour l'obliger à vous donner la pièce qui vous convient.

Quoridor

Un jeu de blocage et de déplacement pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: voir votre adversaire perdu dans votre dédale

Une course vous oppose à votre adversaire. Vous devez emmener votre pion sur la ligne de départ adverse. Pour corser le tout, vous allez pouvoir placer entre vous deux des murs qui interdisent tout passage. En les plaçant habilement, vous devrez ralentir votre adversaire, qui en fera de même. Faites cependant attention à ne pas perdre trop de temps, et surtout à ne pas vous bloquer vous même. Ce serait ballot!

Rosenkönig

Un jeu de pose et de gestion pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: foncer lance baissée à la rencontre de vos adversaires sur votre destrier blanc

La maison d'York à la rose blanche, affronte la maison des Lancaster à la rose rouge, pour le contrôle du royaume d'Angleterre. La Guerre des Roses est en marche ! A la tête de l'une de ces deux grandes maisons vous allez devoir lancer vos chevaliers à l'assaut. Taillez vous la plus grande part du royaume pour la plus grande gloire de votre maison. Taïaut !

Speed

Un jeu de rapidité et d'observation pour 2 joueurs, d'une durée de 5 minutes.

Si vous aimez: allez vite, très vite, toujours plus vite

Chaque joueur possède un tas de cartes dont il en prend trois en main. Elles possèdent des symboles dont trois caractéristiques vont être utilisées: leur forme, leur nombre et leur couleur. Deux cartes sont révélées en même temps au centre de la table. Dès maintenant tout va aller très vite! Les joueurs vont devoir jouer simultanément leurs cartes sur celles dont au moins une caractéristique correspond, et en piocher sur leur pile. Le premier à épuiser sa pile remporte la partie. Cardiaques s'abstenir !

Tempête sur l'échiquier

Un jeu de carte pour 2 joueurs , d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: rendre fou Kasparof, transformer vos pions en reine

Qui n'a jamais rêvé de battre les plus grands joueurs d'échec. C'est maintenant possible grâce à Tempête sur l'échiquier. Il introduit dans un jeu d'échec des cartes qui rendent les parties bien plus équilibrées. Fini les mat en deux coup, vous trouverez toujours un moyen pour contrer les érudits. Une trappe sous les pieds de la reine adverse, un pion explosif ou un cheval transformé en chèvre, voilà qui devrait pimenter vos parties...

Xe Queo!

Un jeu de bluff et de déplacement pour 2 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: laisser croire que vous savez que l'autre sait que vous savez qu'il sait...

Sur le plateau on dispose sept pions de couleurs différentes, et un anneau. Chacun choisit secrètement une couleur de pion. Une subtile bataille de bluff se déclenche. Déplacez le pion de votre choix et si vous parvenez à porter celui de votre couleur dans l'anneau, vous remportez la manche... Mais attention car si votre adversaire découvre vos intentions, c'est lui qui remporte la manche!

Les jeux rapides

6 qui prend

Un jeu de carte pour 2 à 10 joueurs - à partir de 10 ans - 45 minutes.

Si vous aimez: les franches parties de rigolade

6 qui prend est un jeu durant lequel vous devrez vous débarrasser de vos cartes en récupérant le moins de points possible. Chaque carte rapportant un certain nombre de points, les joueurs tenteront de placer leurs cartes sur la table de telle sorte que leurs adversaires remportent le plus de points possible. Mais attention, car c'est le sixième qui prend, et ce n'est pas toujours celui que l'on a prévu. A jouer sans modération.

Bamboléo

Un jeu de d'équilibre pour 2 à 7 joueurs - à partir de 6 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les jeux d'adresse où la loi de la gravité peut surprendre

Un grand plateau recouvert de pièces en bois de formes différentes, voilà qui intrigue. Et si j'enlevais cette pièce qui m'a l'air si jolie? Ce serait certainement une bonne idée si le plateau n'était pas en équilibre instable sur une simple boule de liège... Chacun à votre tour, vous allez devoir retirer une pièce du plateau. Mais gare à celui qui fait tout s'écrouler...

Bausack

Un jeu de d'adresse pour 2 à 4 joueurs - à partir de 5 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les jeux d'adresse où les plus belles constructions sont vouées à la dégringolade

Un gros sac contenant des pièces de bois aux formes les plus incongrues, tel est le matériel qui devra vous permettre de construire la tour la plus haute. L'un après l'autre, vous devrez prendre au hasard une pièce du grand sac. Tout soupir, exclamation ou supplication sera vaine. Vous devrez ajouter cette pièce à votre tour... Une tour qui s'effondre et la partie prend fin. Si vous avez la plus haute tour, vous gagnez la partie.

Bohnanza

Un jeu de commerce pour 3 à 5 joueurs - à partir de 12 ans - 45 minutes.

Si vous aimez: discuter le bout de gras, les haricots

En bon cultivateur de haricots que vous êtes, vous allez devoir semer dans vos champs les espèces de haricots les plus rentables. Vous devrez pour cela acquérir à moindre coût les semences au près de vos adversaires, où utiliser celles que vous impose la coopérative. Il vous faudra également juger du meilleur moment pour récolter, et ainsi libérer vos champs pour de nouvelles semailles.

Camelot

Un jeu d'enchère et de gestion pour 2 à 5 joueurs - à partir de 10 ans - 40 minutes.

Si vous aimez: la finesse du combat à la masse, la subtilité des duels à la hache

Les plus valeureux chevaliers du royaumes se réunissent au château de Camelot pour s'affronter dans un tournoi sans merci. Préparez vos lances, épées, haches et fléaux. Faites briller votre armure. Motivez vos écuyers. Demandez le soutien de votre Dame. Car à la fin de la journée un seul d'entre vous sera nommé champion. Les autres n'auront gagné qu'os brisés et oeil poché...

Clocktowers

Un jeu de construction et d'anticipation pour 2 à 4 joueurs, 30 minutes.

Si vous aimez: la mélodie du carillon de l'église le dimanche matin

Qu'est ce qu'une ville sans clocher ? Pas grand chose ! On est bien d'accord. En tant que maire de votre ville vous dirigez la construction de vos clochers. Faites-en le plus possible, mais faites votre possible pour éviter que les souris et les chats s'y installent. Les villes voisines s'empressent de vous imiter, alors sachez les faire plus nombreux et plus beaux qu'elles, il en va de la réputation de votre chère cité.

Coloretto

Un jeu de collection et de risque pour 3 à 5 joueurs - à partir de 8 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: jouer avec vos nerfs et ceux des autres

Coloretto est un jeu au cours duquel vous devez former des collections de cartes. Chacune vous rapporte d'autant plus de points qu'elle est grande. Mais attention, si vous avez trop de collections, elles vous font perdre des points... Durant votre tour, vous devez piocher une carte et la placer sur une colonne, ou quitter la manche en ramassant toutes les cartes d'une colonne. Attention, plus on attend moins il y a de choix.

Coyote

Un jeu de bluff et d'ambiance pour 3 à 6 joueurs - à partir de 10 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: vous déguiser en indien, chasser le coyote

Envoyé par votre général de cavalerie pour débusquer les indiens, vous vous faufilez au travers des fourrés. Observez bien autour de vous. Sachez faire preuve de flair. Et priez pour ne pas tomber sur une patrouille distraite qui ferait inmanquablement fuir les indiens. Soyez celui qui trouvera le plus d'indiens et vous serez récompensé. Surestimez leur nombre et il vous en cuira!

Crazy circus

Un jeu de réflexion et de rapidité pour 1 à 8 joueurs - à partir de 8 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les combinaisons, les animaux de cirque

Le cirque Bourguignone cherche un nouveau dresseur d'animaux. Vous êtes sur le coup, mais la place est chère: il faudra être le plus rapide à crier l'ordre qui conviendra pour réaliser les différentes figures imposées. Attention à ne pas dire de bêtises, le lion pourrait vous le faire regretter...

Crôa!

Un jeu d'action et d'exploration pour 2 à 4 joueurs - à partir de 6 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: sauter de nénuphars en nénuphars, faire des bonds

Avec votre Reine et ses deux servantes, bondissez à la découverte de votre territoire, de mâles pour vous reproduire et de moustiques pour vous déployer plus rapidement. Pour gagner, vous devrez prendre le contrôle de l'étang en éliminant les Reines concurrentes et asseoir la suprématie de votre colonie...

Der Grosse Dalmuti

Un jeu de défausse pour 4 à 8 joueurs, d'une durée de 15 minutes.

Si vous aimez: être le roi des rois et recevoir l'hommage du gentil peuple

Chaque joueur essaye le plus vite possible de se débarrasser de toutes ses cartes. Le premier à y parvenir devient "le Grand Dalmuti" et tous les honneurs lui sont dus. Le dernier devient "le Grand Péon" et toutes les tâches ingrates lui seront réservées. Comble de malheur, les Péon doivent donner leurs meilleurs cartes aux Dalmuti: la vie est injuste, non ?

Dicke luft in der gruft

Un jeu de mémoire et de piège pour 2 à 6 joueurs, dès 6 ans, 20 à 30 minutes.

Si vous aimez: la nuit et que vous détestiez l'ail

Le jour se lève ! C'est la panique parmi les vampires. Ils se précipitent tous dans le cimetière à la recherche d'un caveau libre où ils pourront dormir. Mais ils sont exigeant, et ne peuvent dormir que si l'endroit leur sied. Cherchez et trouvez les caveaux qui conviendront à vos vampires, et soyez le premier à tous les cacher. Vous serez alors leur meilleur ami, même si pour cela vous devez utiliser l'ail tant redouté par vos concurrents.

Die fugger

Un jeu d'investissement pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: voir vos investissements gagner en rentabilité

Dans la ville d'Augsbourg, la famille Fugger est à la recherche du marchand le plus astucieux pour défendre ses considérables intérêts au travers de l'Europe. Usez de votre savoir faire pour influencer les cours des marchandises. Vous en tirerez de conséquents bénéfices, et vous vous ferez remarquer par la puissante famille Fugger. Faites attention aux revers de fortunes, bien souvent fomentés par vos concurrents.

Die weinhändler

Un jeu d'enchère et de placement pour 3 à 5 joueurs, 45 minutes.

Si vous aimez: le Pétrus 1974, mais pas le cinq étoile quelqu'en soit le millésime

Qui n'a pas rêvé d'avoir d'une belle cave. De celle qui contient des bouteilles sans âge recouvertes de poussière. Et bien allez ! C'est parti. Vous devez constituer la plus belle cave possible, en acquérant aux enchères des lots de bouteilles. Mais vous devrez les sélectionner avec soin pour que votre cave ne soit constituée que des plus grands crus. Prenez garde à ne pas les ranger n'importe comment, une cave mal tenue n'est pas digne des grands vins.

Dino boom

Un jeu de rapidité et d'observation pour 2 à 6 joueurs, 30 minutes.

Si vous aimez: le double steakusore avec supplément de fritocératops

Votre clan est affamé et vous êtes LE chasseur de la tribu. Le menu est choisi: aujourd'hui ce sera mammoth laineux et tricératops à poil ras. Prenez votre fléchette et partez à l'assaut des dinosaures qui figurent au menu. Mais prenez garde de ne pas mécontenter les esprits des anciens, dont la volonté vous est dictée par les os sacrés. Oooga !

Elixir

Un jeu de défausse et de gages pour 3 à 8 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: la poudre de perlimpimpin, lancer des abracadabra en veux tu en voilà

Le concours de magie de la forêt enchantée va commencer ! Préparez vos gouttes de rosée mauve, plumes de griffon et autres ingrédients indispensables à vos sortilèges. Soyez le plus rapide à lancer vos incantations qui pénaliseront vos adversaires. Vous serez alors le sorcier le plus craint de ces bois.

Guillotine

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs, 30 minutes.

Si vous aimez: les cagoules, la clameur de la foule quand le couperet tombe

La révolution passe et les nobles trépassent. Et justement, votre métier c'est bourreau. Alors on se retrouse les manches, on met une goutte d'huile par-ci par-là, et au boulot. Au suivant de ses messieurs dames ! Mais on peut être bourreau et aimer la déconne. Alors entre vous, vous vous êtes lancé un défi. Celui qui coupera les têtes les plus célèbres deviendra LE bourreau de Paris, titre honorifique mais du plus bel effet sur une cocarde...

Hands up

Un jeu d'agilité et d'observation pour 2 à 8 joueurs, d'une durée de 15 minutes.

Si vous aimez: bouger vos mains dans tous les sens

Attention, l'arbitre veille ! Il va retourner une carte sur laquelle deux bras sont dessinés. Dépechez-vous d'imiter la position sur la carte. Si vous êtes le plus lent vous hériterez de la carte et du rôle d'arbitre pour le prochain tour. Mais prenez garde, certaines cartes présentent des positions impossibles à réaliser. Ne vous laissez pas bernier ! Si vous êtes celui qui récoltera le moins de cartes, alors vous remporterez la partie.

Il était une fois...

Un jeu de conte pour 3 à 6 joueurs - à partir de 7 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les belles histoires qui finissent bien à la fin

Il était une fois... Et voilà, la partie est lancée! Il va maintenant vous falloir faire preuve d'imagination pour raconter la plus belle des histoires en respectant les éléments qui vous sont imposés par les cartes que vous avez en main. Mais attention, car vos adversaires vont tenter de reprendre le cours de l'histoire pour y intégrer leurs

propres éléments. Le premier qui parvient à les utiliser tous remportera la partie.

Jungle speed

Un jeu de d'observation et de rapidité pour 2 à 80 joueurs - à partir de 7 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: Speedy Gonzales, l'homme qui valait 3 milliards

Vous devez vous débarrasser de vos cartes. Pour cela, qu'une seule solution: dès qu'on retourne une carte identique à la vôtre, vous devez être plus rapide que votre adversaire pour attraper ce joli petit totem au milieu de la table. Mais évidemment, les dessins se ressemblent et les pièges sont nombreux.

Korsar

Un jeu de carte pour 2 à 8 joueurs - à partir de 10 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: les jeux de cartes, passer à l'abordage le couteau entre les dents

A la tête de galions chargés d'or, il vous faut choisir le bon moment pour les lancer à la mer afin d'éviter les corsaires qui rôdent non loin des côtes. Vous devrez également utiliser judicieusement vos propres corsaires pour vous approprier l'or de vos adversaires. Mais ne vous laissez pas trop aller à la piraterie. N'oubliez pas que votre rôle est de mener vos galions à bon port.

La danse des oeufs

Un jeu d'ambiance et d'adresse pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 20 minutes.

Si vous aimez: chiper les oeufs de vos voisins, préparer des omelettes

Qui va réussir à récupérer le plus possible d'oeufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ? Cela ne va pas être si facile, car ce sont des oeufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains... Alors cachez-les bien sous votre menton, sous votre bras, entre vos jambes... Mais plus on a d'oeufs, plus on risque d'en faire tomber. Gare à l'omelette !

Mamma mia

Un jeu de mémoire et de pose pour 2 à 5 joueurs - à partir de 10 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les quatre saisons avec supplément d'olive

En tant que pizzaiolo vous devez connaître sur le bout des doigts les différentes recettes. Mais c'est aussi un métier d'équipe, où chacun manipule une grande quantité d'ingrédients. La compétition est rude car le pizzaiolo du mois va bientôt être élu. Il vous faut donc réaliser le plus grand nombre de pizzas, avant les autres. Pour cela il vous faudra sûrement utiliser discrètement leurs ingrédients...

Meuterer

Un jeu d'action et de gestion pour 3 à 4 joueurs - à partir de 12 ans - 45 minutes.

Si vous aimez: l'odeur du large, l'ambiance des ports, mâter des mutineries

Votre navire va de port en port, transportant de nombreuses marchandises dont certaines composent votre bas de laine. Chaque port ayant besoin d'un certain type de marchandise, les décisions du capitaine ne tarderont pas à créer des mécontents qui voient la valeur de leurs marchandises baisser. Une mutinerie se prépare déjà. Il vous faudra bientôt choisir votre camp. Et pourquoi pas devenir le nouveau capitaine?...

Mit list und tücke

Un jeu de carte pour 4 à 6 joueurs - à partir de 10 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: faire vos coups en douce, enfoncer encore un peu plus vos adversaires

Dans ce jeu vous tenterez de remporter le plus de points possible. Pour cela, il vous faudra gagner des cartes. Mais attention, si certaines cartes vous feront gagner des points, d'autres vous en feront perdre. A chaque pli, si vous avez joué la plus forte carte vous choisirez celles que vous remporterez. Le joueur ayant joué la plus faible ramassera les cartes restantes que vous aurez sélectionnées avec soin...

Money !

Un jeu d'enchère et de spéculation pour 3 à 5 joueurs, 90 minutes.

Si vous aimez: l'odeur de l'argent, acheter, vendre

Spéculer sur les devises, ça c'est votre truc ! Il ne faut pas vous en compter à vous. On ne vous refilera pas de Roubles contre des Yen. Quoique si le cours monte pourquoi pas ? Achetez, vendez, prenez des risques, c'est comme cela que vous deviendrez milliardaire. Il vous faudra cependant garder la tête froide car à vouloir faire de l'argent avec de l'argent on risque de se retrouver sans le sous...

Perudo

Un jeu de bluff et d'enchères pour 2 à 6 joueurs - à partir de 8 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: le bruit des dés, les petits mensonges qui n'engagent à rien (ou pas grand chose)

Chaque joueur dispose d'un gobelet et de cinq dés. Chacun secoue les siens et les maintient cachés de tous sous son gobelet. A tour de rôle, ils devront deviner le nombre de dés ayant fait le même résultat. Leur proposition devant être supérieur à celle du joueur qui les précède. Mais s'ils pensent qu'il a bluffé, ils pourront le dénoncer. Dans ce cas celui des deux qui s'est trompé perd l'un de ses dés.

Pick picnic

Un jeu de bluff pour 2 à 6 joueurs - à partir de 8 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: picorer des graines, manger les poules du voisin

Dans la basse-cour du père François, les vollailles sont sur le point de se régaler: le fermier vient de distribuer la ration quotidienne de céréales. Mais il faut faire très attention et choisir le bon moment pour manger sans danger les meilleures graines, car les renards rôdent. Eux aussi veulent leur part du festin...

Pippo

Un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 8 joueurs - à partir de 4 ans - 15 minutes.

Si vous aimez: les animaux de toutes les couleurs, crier fort plus vite que les autres

Pippo est un fermier extravagant. Ses animaux ont des couleurs des plus bizarres: un cochon vert, un chien bleu... Mais voilà qu'ils s'échappent. Aidez le pauvre Pippo à les réunir. Ils doivent être par groupe de cinq animaux totalement différents. Pippo en réunit quatre, à vous de trouver le plus rapidement possible celui qui manque. Celui d'entre vous qui l'aidera le plus sera récompensé par son amitié indéfectible.

Rush hour

Un casse tête pour 1 joueur - à partir de 8 ans.

Si vous aimez: démêler ce qui est emmêlé

A l'heure de pointe, voitures et camions se pressent et finissent par former un embouteillage monstre dans le parking. Vous allez devoir faire preuve de jugeotte pour vous en sortir rapidement. Tentez de dégager un passage à votre voiture en faisant bouger les autres véhicules. Rush hour vous propose 40 situations de plus en plus complexes qu'il vous faudra résoudre.

Schicki micki

Un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 7 joueurs - à partir de 7 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: les belles poules, les jolies cocottes, plus généralement la belle volaille

La mode Printemps-Eté défile au pays des pintades. Ces mannequins plumés se ressemblent plus ou moins. Au fur et à mesure de leur passage, il vous faut découvrir leurs similitudes et faire des gestes différents selon les ressemblances. Si vous êtes attentifs et rapides, vous engrangerez plus de volailles que vos adversaires.

Schweins galopp

Un jeu de parcours et de gestion pour 2 à 4 joueurs - à partir de 6 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les pommes de terre, navets et choux. Et la boue aussi un peu.

Cinq cochons se promènent sur un chemin jonché de légumes. Bien que venant de la même porcherie, quand il

s'agit de nourriture il n'y a plus d'amitié. Seuls les premiers pourront satisfaire leur appétit, alors chaud devant! A l'aide de leurs cartes, les joueurs s'efforcent d'amasser la nourriture avant leurs adversaires, en faisant avancer les cochons. Mais attention, c'est à la fin de la foire que l'on compte les bouses.

Service compris

Un jeu de carte pour 2 à 6 joueurs - à partir de 10 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: les repas gargantuesques, ne pas faire parti du festin

Vous êtes un des petits peuples qui habitent dans la forêt enchantée. Tout se passe bien jusqu'au jour où un ogre affamé vient s'y installer. Depuis tout le monde essaie de sauver sa peau en envoyant l'ogre chez ses voisins. Mais parfois certaines créatures lui semblent moins appétissantes que d'autres. Sauvez au moins l'un de vos personnages et la victoire sera à vous.

Vampir

Un jeu de carte pour 3 à 5 joueurs - à partir de 10 ans - 20 minutes.

Si vous aimez: planter des pieux dans le coeur des créatures de la nuit

La ville est infestée de vampires. Vous et quelques autres partez à la chasse des créatures de la nuit. Au bout du compte seul le plus valeureux d'entre vous sera honoré par la ville. Dans Vampir vous devrez faire le choix entre exposer le plus vite possible vos trophées afin de prendre de vitesse vos adversaires, ou bien attendre d'avoir les plus beaux avant de les dévoiler.

Villa paletti

Un jeu d'adresse et d'équilibre pour 2 à 4 joueurs - à partir de 8 ans - 45 minutes.

Si vous aimez: voir la tour trembler sous la pièce que vous venez de mettre, mais ne pas tomber

Une ancienne tour doit être rénover et agrandie. Pour cela, vous et trois autres architectes êtes mandatés. Très vite le manque de matériaux se fait sentir. Afin de construire les nouveaux étages, vous allez devoir prendre le matériel qui compose le rez de chaussée. Mais attention à garder la tour stable sous peine d'écroulement...

Wanted !

Un jeu de carte et d'action pour 4 à 7 joueurs - à partir de 10 ans - 30 minutes.

Si vous aimez: l'odeur rance d'un saloon, les duels au soleil levant

Le shérif vient de réunir la population pour lui présenter la situation. Un groupe de bandits sillonne la région, provoquant les défenseurs de la loi qui se trouvent sur leur chemin. Le shérif nomme des adjoints qui l'épauleront. Les joueurs vont se voir attribuer un rôle qui les plongera du côté de la loi, ou de la potence. Ils devront faire tout leur possible pour faire remporter leur camp. Oui, mais qui est qui?...

Les jeux intermédiaires

Adel Verpflichtet

Un jeu de collection et de bluff pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 60 à 90 minutes.

Si vous aimez: l'atmosphère feutrée des clubs anglais, qui souvent cache des coups pas si fair play

Les lords de l'honorable Club Antique de Londres se lancent un pari: quel est celui qui réunira la plus belle collection d'objets burlesques? Parcourez l'Angleterre à la recherche de la culotte en peau de Johnny Weissmuller. Offrez le plus pour la vente aux enchères du rouge à lèvres de Marilyn. Mais prenez garde aux voleurs envoyés par vos concurrents. Si vous gagnez vous aurez la place d'honneur au dîner annuel du Club .

Alles im eimer

Un jeu de patate chaude et d'enchères pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: jouer avec le feu, enfin plutôt un taureau très en colère

Du riffifi à la ferme! Les animaux sont devenus fous. Ils essaient de faire tomber la pyramide de seaux que vous avez construit avec soin. Lorsqu'un animal prend la mouche, vous devrez fournir des cartes pour qu'il vous évite. Mais cela ne le rend que plus furieux, au grand dam de votre voisin. A son tour de faire face à la bête. Mais ne vous en croyez pas débarrassé, car si vos voisins la repoussent, elle reviendra par chez vous....

Big shot

Un jeu d'enchères et de placement pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: investir dans l'immobilier, coiffer vos adversaires sur le poteau

Dans big shot, chaque joueur incarne le rôle d'un investisseur qui tente d'acquérir les quartiers les plus lucratifs. La répartition des actes de propriété se fait par enchère. Le joueur ayant le plus d'actes de propriété d'un quartier en devient le dirigeant. Mais attention car en cas d'égalité, c'est le propriétaire minoritaire qui fera pencher la balance et qui sera le véritable décisionnaire. Gare aux investissements hasardeux...

Carcassonne

Un jeu de pose et de majorité pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: construire votre ville, non sa ville, mais non ma ville, 'JE TE DIS MA VILLE'...

Afin de devenir le seigneur le plus puissant du pays, il va falloir que vous utilisiez au mieux vos partisans. Vos paysans devront s'installer dans les plaines les plus étendues. Vos chevaliers se chargeront de contrôler les villes les plus grandes. Vos prêtres dirigeront les monastères les plus reculés. Enfin, vos hommes de main racquetteront les voyageurs sur les chemins les plus longs. Alors le pouvoir sera vôtre.

Carcassonne vert (die jäger und sammler)

Un jeu de pose et de majorité pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: la chasse au mammoth, courir devant les tigres à dents de sabre

Chef d'une tribu de la préhistoire, vous survivez en chassant des animaux sauvages, en cueillant des baies et en pêchant du poisson. Sachez répartir intelligemment le travail entre les hommes de la tribu et explorez votre domaine. Car seule une tribu pourra évoluer vers l'âge du bronze. Carcassonne 2 est assez différent de l'original pour renouveler le jeu, sans dépayser les habitués. Si vous aimez le jeu de base, vous adorerez celui-ci.

Carolus Magnus

Un jeu de pose et de majorité pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: les intrigues, profiter habilement du travail des autres

Le royaume est divisé. Sa grandeur d'antan n'est plus qu'un souvenir. Plusieurs seigneurs veulent prendre les choses en main. Etant l'un deux, vous allez devoir unir le royaume derrière vous. Mais cela ne se fera pas sans ronds de jambes et autres flatteries pour acquérir à votre cause les différents partis, qui seuls peuvent unir les provinces. Mais ne négligez pas le pouvoir du viel empereur. Le dernier mot lui revient toujours.

Cartagena

Un jeu de parcours et de gestion pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: les grandes évasions et l'odeur des égouts

Prisonniers de la fameuse forteresse de Cartagena, vos hommes se languissent dans des cachots humides et pleins de vermines. Vous seul pouvez les sauver. Faites les s'échapper par le tortueux tunnel des égouts qui relie la forteresse au port. Un bateau s'y trouve, prêt à partir. Mais attention, car il n'attendra pas les retardataires.

Citadelles

Un jeu de développement et d'action pour 2 à 8 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: réserver un chien de votre chienne au joueur qui vient de vous assassiner

Une nouvelle ville vient de naître. Afin de devenir le notable le plus puissant de la ville vous allez devoir construire les édifices les plus remarquables. Pour cela vous devrez récolter beaucoup d'or et user de l'influence de vos relations. Vous n'hésitez sans doute pas à utiliser des moyens bien moins avouables, qui ne manqueront pas de vous attirer les foudres des autres joueurs.

Clans

Un jeu de placement et d'anticipation pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: les peuples qui s'unissent même si parfois ça castagne

La préhistoire a vu les hommes se grouper en clans, puis en villages pour résister à la rudesse de leur milieu. Vous allez devoir gérer la migration des différents clans pour qu'ils fondent des villages prospères. Si la nécessité fait cohabiter en paix les hommes, une trop grande diversité les rend agressifs. Gérez au mieux les mouvements de populations. Sachez favoriser votre clan favori, sans que les autres s'en rendent compte.

Condottière

Un jeu d'enchère et de conquête pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: les conquêtes, les batailles à rebondissements, les spaghettis

L'Italie de la Renaissance est la proie de guerres opposant les condottières. Leur seul objectif, devenir le maître de provinces pour asseoir leur influence. Pour cela ils disposent de troupes entraînées, ainsi que des généraux les plus fourbes. En tant que condottière vous allez devoir faire preuve de courage et de ruse pour conquérir toujours plus de provinces. Mais sachez vous économiser pour préserver vos conquêtes...

Edel, stein und reich

Un jeu de négociation et de choix pour 3 à 5 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: les pierres précieuses, marchander avec vos rivaux

Vous allez de place en place pour acheter, vendre ou négocier des contrats concernant des lots de pierres précieuses. Tâchez d'avoir le nez fin, car si vous êtes seul, vous fixez les règles du jeu. Mais si vos confrères ont les mêmes idées que vous, les négociations seront difficiles, voire impossibles. Faites les bons choix, négociez au plus juste et devinez les intentions de vos adversaires pour devenir le meilleur courtier.

Emerald

Un jeu de parcours et d'anticipation pour 2 à 5 joueurs, 45 minutes.

Si vous aimez: les expéditions intrépides dans les antres des dragons

Les légendes de trésors fabuleux vont bon train dans le royaume. Un dragon serait présent dans les montagnes. Et qui dit dragon, dit trésors ! Vous décidez donc d'envoyer vos chevaliers à la recherche de la tanière du dragon, et de son fabuleux trésor. Mais vous n'êtes pas le seul en course, alors hâtez vous. Par contre, faites attention car le dragon est une femelle venant d'avoir un petit, et elle le protégera impitoyablement des intrus !

Finstere flure

Un jeu de parcours et d'horreur pour 2 à 7 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: le Docteur Franckenstein, sentir l'haleine fétide du monstre dans votre cou.

Les personnages fébriles des joueurs se fauillent avec frayeur dans le fangeuse fosse de la forteresse funèbre du flegmatique prince Fieso: mais il faudra faire fissa pour franchir sans flancher la sortie, car il serait franchement fâcheux de se faire flairer par le féroce monstre Furunkulus. Celui-ci viendrait sinon fatalement les faucher. Alors FUYEZ !

Formula motor racing

Un jeu de carte et d'action pour 3 à 6 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: prendre l'aspiration de la voiture qui vous précède, le champagne à l'arrivée

Vous possédez une écurie de formule un, et vos deux pilotes sont engagés pour les trois courses sans merci du championnat du monde. Doublez vos concurrents, évitez les arrêts aux stands et les sorties de piste, poussez votre moteur au maximum. Bref, faites tout votre possible pour finir sur la plus haute marche du podium. A vous la victoire!

Formule dé

Un jeu de parcours et de gestion pour 2 à 10 joueurs, d'une durée de 60 à 90 minutes.

Si vous aimez: l'odeur de l'essence et de la gomme chaude, dépasser les 300 Km/h en ligne droite

Le feu vient de passer au vert. Instantanément vous lâchez l'embrayage et écrasez l'accélérateur. Première. Seconde. Vous êtes écrasé à votre siège. Troisième. La fin de la ligne droite. Le virage est serré, mais vous ne pouvez pas encore freiner. Il vous faut prendre l'avantage sur l'autre pilote, prendre la meilleure trajectoire... Mais le grand prix n'est pas fini. Surveillez bien l'usure de vos pneus et de vos freins.

Gnadenlos

Un jeu de bluff et d'enchères pour 3 à 4 joueurs, d'une durée de 45 à 60 minutes.

Si vous aimez: le bruit des colts dans un saloon bourré de chercheurs d'or

Le mirage de l'ouest en a attiré plus d'un. Vous n'y faites pas défaut et décidez d'y chercher la gloire. Mais vous n'êtes pas de ceux qui mettez la main à la pâte. Il vous faut donc engager de fourbes aventuriers pour vos basses besognes telles que les duels, la prospection d'or et les parties de poker. Tous se passera bien pour vous jusqu'au jour de paie. Gare à vous si vous ne pouvez pas payer vos dettes...

Hase und Igel

Un jeu de parcours et de gestion pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: les carottes, les carottes, les carottes, et surtout les carottes

Votre plus grand plaisir de lièvre est de courir (après manger des carottes bien sûr). En fait vous aimez surtout courir plus vite que les autres (après manger des carottes c'est entendu). Voilà que vous êtes au départ d'une course où vous allez pouvoir prouver votre rapidité. Comme tout bolide, le lièvre a besoin de carburant, non pas de l'essence mais des carottes. Alors comme dit le proverbe, qui veut voyager loin ménage ses carottes.

Heimlich & Co.

Un jeu de bluff et de parcours pour 2 à 7 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: vous cacher dans les ruelles sombres en buvant un martini dry

Une sombre ruelle, de mystérieuses silhouettes se fauillent dans la nuit. Qui sont donc ces agents secrets et que cherchent-ils? Dans ce jeu d'espionnage des agents sont à la poursuite d'un même dossier Top secret contenant, croit-on savoir, les plans confidentiels de..... Mais chut! Voici qu'une ombre, là bas, vient de bouger...

Himalaya

Un jeu de programmation et de majorité pour 3 à 4 joueurs, 90 minutes.

Si vous aimez: l'odeur du yak la nuit au sommet d'une montagne

Dans les hauts plateaux de l'himalaya, les caravanes sont très importantes car elles sont le seul lien entre les villages. A la tête de l'une d'entre elles, vous êtes bien placé pour connaître leur influence dans la région. Vous allez devoir utiliser la votre pour asseoir la puissance de votre tribu. Utiliser le commerce pour installer vos représentants, faire des offrandes bien senties aux temples, et bien sûr, augmenter votre cheptel de yacks symbole de

prospérité.

Knock out

Un jeu de bataille et de pari pour 3 à 5 joueurs, d'une durée de 50 minutes.

Si vous aimez: les crochets du droit, les paris, être le champion poids lourd

En tant que manager de boxe, vous avez deux poulains sous votre aile. Préparez les au combat, pariez sur leur victoire (ou leur défaite) et faites d'eux des champions. La victoire sportive, c'est bien, mais la victoire financière, c'est mieux. Alors faites de votre mieux pour organiser les combats qui vous rapporteront le plus d'argent.

Kuhhandel

Un jeu d'enchères et de bluff pour 3 à 5 joueurs, d'une durée de 50 minutes.

Si vous aimez: tater le cul des vaches avant de les acheter

300 une fois... 300 deux fois... qui offrira davantage pour cette superbe vache laitière? A moins que vous ne souhaitiez garder un peu d'argent pour vous acheter un cochon, un joli petit chien ou peut être même les deux oies du père François. Mais faites attention aux propositions de vos voisins pour vous racheter votre cheval, vous pourriez y laisser des plumes...

Les aventuriers du rail

Un de gestion et de parcours pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: les grandes aventures ferroviaires

Vous et vos amis, en grands voyageurs que vous êtes, aimez vous lancer des défis tel que celui relevé par l'illustre Phileas Fogg. Cette fois ci, la barre est placée très haut ! Il vous faudra sillonner en train les Etats-Unis d'Amérique en tout juste 7 jours. Il vous faudra préparer avec soin votre itinéraire. Mais ne tardez pas trop car vos amis pourraient vous couper l'herbe sous le pied. Que l'aventure commence...

Les colons de Catane

Un jeu de commerce et de développement pour 3 à 4 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: échanger du mouton pour du bois, construire des villes

Fraichement débarqué sur l'île de Catane, faites prospérer votre colonie en construisant routes et villages. Il vous faudra pour cela exploiter les richesses de l'île, mais aussi commercer avec vos voisins. Les échanges sont souvent difficiles, il vous faudra sûrement donner beaucoup afin d'obtenir la pierre qui vous permettra de bâtir vos grandes villes.

Les dragons du Mékong

Un jeu de programmation et de parcours pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: les baignades le soir au clair de lune

Vous devez traverser le delta du Mékong pour apporter une galette et un petit pot de beurre à votre grand mère. Pour cela, vous disposez de planches que vous pouvez poser pour vous faire un chemin jusqu'à l'autre rive. Mais faites bien attention, car pris par votre élan, vous pourriez tomber dans l'eau! Prévoyez vos actions qui devraient vous mener à bon port, si tout se passe bien...

Maka bana

Un jeu de placement et de majorité pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 50 minutes.

Si vous aimez: les projets truqués, repeindre les paillotes des autres

L'île de Maka bana est devenue la destination touristique à la mode. Les touristes débarquent en masse sur l'île. La bataille pour la construction de paillotes en bord de mer fait rage. Tous les coups sont permis: projets de construction truqués, retarder les travaux de vos adversaires, repeindre les paillotes d'un adversaire à votre couleur... Attention à l'insolation!

Manhattan

Un jeu de pose et de majorité pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: l'altitude, la course effrénée à la construction, l'architecture carrée

En tant que promoteur, il y a deux règles à connaître. La première est que plus un bureau est haut, plus il a de valeur. La seconde est que si vous possédez la majorité des buildings du quartier, vous en fixez la valeur. A vous maintenant de vous défendre dans la jungle de l'immobilier. Manhattan est encore une étendue vierge de toute construction. Il ne tient qu'à vous d'en tirer le maximum.

Montgolfière

Un jeu de bluff et de gestion pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 30 minutes.

Si vous aimez: lâcher du lest, vous élever doucement dans le ciel

Vous devez réussir à vous élever le plus haut possible avec votre ballon. Pour cela il vous faudra lâcher vos sacs de lest aux bons moments. Mais vous pouvez aussi vous accrocher aux montgolfières au dessus de vous et profiter de leur ascension. Mais faites bien attention aux tempêtes qui peuvent faire redescendre votre ballon, ainsi qu'à vos adversaires peu scrupuleux qui utilisent des gaz soporifiques...

Munchkin

Un jeu de cartes et d'humour pour 3 à 8 joueurs, d'une durée de 1 heure.

Si vous aimez: les épées magiques +12, les ogres vengeurs du chaos

Ah les donjons ! Quoi de mieux pour un aventurier tel que vous qu'un dédale de salles gorgées de trésors et protégées par d'effrayants monstres. Quel bonheur que de terrasser un Gerbosure de bon matin, d'essayer sa toute nouvelle Hallebarde suisse multifonction sur un Trôliste furieux. Que d'émotions en s'emparant d'un trésor contenant les fameuses bottes de convocation d'hémorroïdes. Munchkin vous permet de revivre ces merveilleux moments !

Néolithibum

Un jeu d'adresse et de gages pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: rouler de gros cailloux jusqu'au cairn, taper avec votre grosse massue

Il y a fort longtemps, il arriva que le Dieu de l'âge de pierre fit s'assombrir le ciel et foudroya le chêne vert sacré. Depuis, les hommes de l'âge de pierre se rassemblent une fois l'an autour du reste du chêne pour reconstruire ce sanctuaire. De toutes leurs forces ils poussent des pierres et celui qui réussit à poser la sienne a le droit de piocher dans le sac d'os, car rien n'est plus important pour un homme de l'âge de pierre que de posséder le crâne complet d'un ours des cavernes.

Razzia!

Un jeu d'enchère et de gestion pour 2 à 5 joueurs, 45 minutes.

Si vous aimez: les tractions avant, l'odeur de la poudre, les magots

La ville commence à être petite. Trop de familles se la partagent, rackettant, cambriolant, trafiquant, intimidant... Cela attire l'attention de la police, et ce n'est pas bon pour le commerce, pas bon du tout. Il devient de plus en plus dur de travailler dans ces conditions. Il faut vous montrer moins souvent, mais pour des butins toujours plus gros. Sachez repousser vos interventions, pour de plus gros gains, mais toute fois avant que la police n'arrive...

Royal turf

Un jeu de pari et de parcours pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: l'ambiance des champs de course, "moi les paris c'est mon dada"

Les chevaux entrent dans les stalles de départ. Ils sont aux ordres. Plus que quelques secondes pour parier. Sur qui allez vous miser? Chacun a ses qualités et ses défauts. L'outsider a l'air en forme. Cependant le terrain est lourd, ce qui n'est pas pour l'avantager. Mais faites attention, les autres parieurs feront tout pour ne pas que votre favori gagne la course.

Saga

Un jeu de planification et de conquêtes pour 2 à 4 joueurs, 40 minutes.

Si vous aimez: la peur dans les yeux de vos adversaires, assiéger leur forteresse

Diriger un royaume n'est pas simple, mais vous le feriez sans aucun doute mieux que les autres. Alors fourbis-
sez vos armes, recrutez vos mercenaires, mettez au point vos ordres de batailles. C'est à ce prix que vous pour-
rez conquérir les provinces du royaume. Et si vous les gardez suffisamment longtemps, vous gagnerez la légiti-
mité qui fera de vous le roi. Mais pour l'heure enfiler votre armure, enfourchez votre monture et en route pour la vic-
toire.

Sankt Petersburg

Un jeu de développement et de gestion pour 2 à 4 joueurs, 45 à 60 minutes.

Si vous aimez: les villes accueillant les puissants dans de magnifiques palais

Saint Petersburg est encore jeune, mais sa beauté promet de rayonner sur le monde entier. Encore faut-il que
les marchands s'y installent. Sans eux l'argent manquera rapidement et les merveilleux édifices qui font la beauté
d'une ville ne verront jamais le jour. De même l'élite du peuple boudera une ville sans richesse. Le défi est à la
hauteur de la renommée qu'une telle entreprise vous apportera. Alors faites les bons choix...

Trias

Un jeu d'action et de planification pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: les grosses bêtes qui mangent d'autres grosses bêtes, la dérive des continents

Comme chacun sait, le Triasique est la première des trois périodes de l'ère Mésozoïque (ben j'savais pas moi).
Sur l'unique continent de la Terre, quelques espèces survivent aux conditions extrêmes. Mais bientôt, la terre est
secouée de toutes parts. Elle se brise. A la tête de votre espèce, vous devez faire prospérer et migrer vos trou-
peaux, pour devenir l'espèce dominante sur les nouveaux continents.

Wyatt Earp

Un jeu de collection et de risque pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 45 minutes.

Si vous aimez: les chasseurs de primes, les attaques de diligence

Bang! Bang! Jesse James vient encore de piller une banque. Tant mieux! Sa récompense augmente et vous aller
pouvoir vous lancer à sa recherche. Mais d'autres chasseurs de primes sont sur le coup et il vous faudra sans
doute partager. Ne vous en faites pas, il y a suffisamment de bandits dans l'Ouest pour pouvoir se remplir les
poches...

Les jeux les plus longs

El grande

Un jeu de pose et d'action pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 60 à 90 minutes.

Si vous aimez: la paëlla, les tapas, le flamenco et accessoirement les intrigues et la conquête

Il y a de cela quelques temps, l'Espagne était la proie de manigances de puissants nobles qui cherchaient à prendre le pouvoir. Vous allez devenir l'un d'entre eux. Il vous faudra intriguer à la cour pour attirer des chevaliers à votre cause, et les envoyer ensuite dans les différentes provinces pour y asseoir votre influence. Mais ne négligez pas le roi, veillez à garder ses bonnes grâces. Cela pourrait vous être bien utile...

Elfenland

Un jeu de parcours et de gestion pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: les bottes de sept lieues, les grands voyages initiatiques

Pour marquer leur entrée dans la vie adulte, les jeunes elfes doivent parcourir tout le pays et traverser le plus grand nombre possible de villages. Pour cela, il vous faudra éviter les pièges tendus par vos concurrents et utiliser au mieux les différents moyens de transport mis à votre disposition: cochons géants, licornes, chariots Trolls, vélos Elfes...

Evo

Un jeu de développement et d'enchère pour 3 à 5 joueurs, d'une durée de 60 à 90 minutes.

Si vous aimez: les mammoths à trois têtes, les escargots à poils longs

Au commencement fut le feu. Puis avec le temps, beaucoup de temps, apparut la vie. Au début hésitante, maladroite, elle finit par s'affirmer. Mais pour survivre les êtres vivants doivent s'adapter à leur milieu, et plus rapidement que leurs voisins. Sans cela ils seront appelés à disparaître. Alors faites évoluer votre espèce: plus de poils, des cornes effilées... Vous pouvez toujours courir, l'évolution vous rattrapera toujours!

La Città

Un jeu développement et de gestion pour 2 à 5 joueurs, d'une durée de 90 minutes.

Si vous aimez: Sim city, attirer de nouveaux habitants

En Italie, la Città est la ville qui touche à son apogée. Les riches Princes essaient, par la construction d'écoles, d'universités, de cathédrales, de thermes ou de fontaines richement décorées, de rendre leur ville attractive pour leurs propres citoyens, mais aussi pour ceux des cités voisines. Celui qui devance les besoins du peuple attire dans sa ville de nouveaux habitants. Mais aurez-vous assez de fermes pour nourrir tout le monde ?

La guerre de l'anneau

Un jeu de conquête pour 2 à 4 joueurs, à partir de 2 heures.

Si vous aimez: les batailles mythiques du seigneur des anneaux

Les temps sont sombres sur les terres du Milieu ! Le Mordor se réveille et s'apprête à fondre sur le peuple libre. Ses ordes d'orcs et d'hommes de l'est rongent leur frein. Les Nazguls survolent les terres du Milieu. L'avenir du monde est entre les mains d'un jeune Hobbit, Frodon, porteur de l'anneau unique, et de ses amis Gandalf, Aragorn... Mais Sauron veille et veut récupérer son bien. Prenez en main l'un des deux camps, et recréez la grande bataille !

Morgenland

Un jeu de bluff et d'enchères pour 3 à 5 joueurs, d'une durée de 60 à 90 minutes.

Si vous aimez: chatouiller le cou des dragons, voyager en tapis volant, frotter de jolies lampes

Au coeur du désert s'élève une ville construite au dessus d'antiques grottes où dorment des dragons. Durant leur sommeil, vous vous y faufilez à la recherche de leur fabuleux trésors. Avec un peu de la chance, vous reviendrez en ville avec quelques merveilles. Même s'il est attrayant, ne vous attardez pas dans le souk, car il vous faut gagner discrètement le palais pour vous procurer les objets magiques tant convoités.

Puerto Rico

Un jeu de gestion et de développement pour 2 à 5 joueurs , 90 minutes.

Si vous aimez: partir de rien pour arriver au sommet

Les terres du nouveau monde sont réputées pour leur grande richesse. La prospérité est promise à qui sera les exploiter. A la tête de votre propriété vous devrez y attirer des colons qui travailleront dans vos champs et construiront vos infrastructures. Choisissez bien vos plantations et vos manufactures, sans cela votre développement sera compromis. Sachez également utiliser au mieux les différents corps de métiers. Gloire et prestige sont à ce prix !

Samouraï

Un jeu de pose et de majorité pour 2 à 4 joueurs, d'une durée de 30 à 45 minutes.

Si vous aimez: le saké, placer vos atouts aux endroits stratégiques

Afin d'étendre votre pouvoir à l'ensemble du Japon, vous allez devoir utiliser du mieux possible vos ressources pour rallier à votre cause à la fois le clergé, la noblesse, mais aussi le peuple. Bien évidemment d'autres que vous nourrissent les mêmes ambitions. Sachez être plus malin qu'eux lorsque vous enverrez vos samouraïs aux quatre coins du Japon pour assurer votre suprématie.

San Francisco

Un jeu d'enchères et de majorité pour 3 à 5 joueurs, d'une durée de 60 minutes.

Si vous aimez: les appels d'offre de grands chantiers, les dessous de tables

1906, San Francisco connaît un terrible tremblement de terre qui détruit de nombreux quartiers. Mais l'heure n'est plus aux lamentations. Il faut se retrousser les manches et reconstruire. Votre entreprise est prête et votre rôle sera de remporter les appels d'offres. Alors à vous de reconstruire les plus beaux quartiers, d'y imposer votre marque et ainsi d'asseoir votre renommée...

Union pacific

Un jeu de gestion et de construction pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 60 à 90 minutes.

Si vous aimez: construire des voies ferrées, jouer avec les actions, prendre des dividendes

Le gouvernement des Etats Unis décide de se doter d'un réseau ferroviaire performant. Il veut favoriser le développement de compagnies publiques en les ouvrant aux fonds privés, dont vous faites partie. S'il vous faut prendre le contrôle de compagnies pour en tirer des bénéfices, vous devrez développer leur réseau pour augmenter leur valeur. Mieux, tentez de prendre le contrôle de compagnies développées par vos concurrents!

Volldampf

Un jeu de développement et d'enchères pour 2 à 6 joueurs, d'une durée de 80 minutes.

Si vous aimez: construire des voies ferrées, faire monter les prix

Vous devez développer le réseau ferroviaire de l'Allemagne des années vingt de façon à pouvoir transporter des marchandises entre les différentes villes du pays. Mais les investissements sont coûteux et vous devrez obligatoirement emprunter pour pouvoir vous offrir les tronçons les plus rentables. Faites bien attention à ne pas vivre au dessus de vos moyens et évitez la faillite !

Ys

Un jeu de majorité et d'enchère pour 3 à 4 joueurs, à partir de 90 minutes.

Si vous aimez: l'éclat des pierres précieuses dans votre bourse

En tant que princes-marchands de la ville d'Ys, les pierres précieuses du monde entier passent par vos mains. Vos courtiers sillonnent la ville afin de se les procurer et de les vendre au meilleur prix. Surveillez l'évolution du marché et tentez d'en maîtriser son cours, la richesse est à ce prix. Ne négligez cependant pas la politique qui vous permettra d'avoir le soutien de personnalités influentes. Mais soyez des plus discret car vos concurrents sont à l'affût !