

# Promotions et fins de série

## *Printemps 2024*

Dans la limite  
des stocks disponibles !



# Nouvelles références en promotion :

REF	JEUX	PRIX HT	PRIX remisé
JEXD	EXPLODINO	16,43 €	6,57 €
JEXG	EXPLOGEO	16,43 €	6,57 €
JEXP	EXPLONIMO	16,43 €	6,57 €
OKAUR	AURIGNAC	46.75 €	21.04 €
RAAH	AH OUAIS ?	17 €	5.95 €
RABRA	BRAVO BRAVO	8.50 €	2.97 €
JSIM	SIMPLICITY	21.25 €	7.44€
FUNAU	NAUTILUS ISLAND	20.83 €	6.25 €
FUMYT	MYTIKAS	33,33 €	10 €
SWMINI	MINIVILLES DELUXE	25,50 €	7,65 €
SWGANY	GANYMEDE	28,05 €	8,42 €
SWGAL	GALILEO PROJECT	46,75 €	14,03 €
STTEA	TEAM TEAM	14,45 €	4,34 €
STJYC	J'Y CROIS PAS	20,40 €	6,12 €
STJYC2	J'Y CROIS PAS Suppléments Salades	7,65 €	2,30 €

# Sommaire



4-7  
ans



15 min



# TÊTE À QUEUE

## Assemblez vos serpents !

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : placement, géométrie dans l'espace



Katrin Abfalter  
Irina Pechenkina

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

18,70€<sup>HT</sup>

**5,61€<sup>HT</sup>**

Ces drôles de serpents ont décidé de se défier pour voir qui était capable d'approcher le plus sa tête de sa queue. Aidez-les à se départager ! Testez également le mode coopératif avec la chasse aux sucettes et l'œuf de dragon, deux variantes pour jouer tous ensemble !



**Contenu :** 1 dé en bois 2 couleurs /face; 1 ruban de mesure; 4 clips ; 4 set serpents de 4 couleurs différentes: 1 tête et 1 queue, et 8 morceaux de formes différentes; 3 pages de gommettes; 4 tuiles corps de dragon avec 4 connecteurs; 8 tokens tour de jeu

Référence : JTET  
Boîte : H26,7 x L26,7 x P63 cm  
Collis : par 6



8+

2/5

15 min



# EXPLODINO

## Découvrons le monde des dinosaures

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame  
Zenagame

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

~~16,43€<sup>HT</sup>~~

**6,57€<sup>HT</sup>**

Explodino est un jeu de devinettes pour enfants et parents, à partir de 6 ans et de 2 à 6 joueurs.

Le jeu est composé de 48 cartes dino à deviner, une carte lexique avec le nom de l'ensemble des créatures présentes dans le jeu, une carte plateau et un pion. Chaque carte dino comporte des informations sur une créature préhistorique : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le poids, la longueur et l'époque préhistorique de la créature - une information insolite sur la créature préhistorique.

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de la créature qui est sur la carte que son adversaire a pioché - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 3 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur a le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de la créature préhistorique. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de la créature historique. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



**Contenu :** 49 cartes créatures préhistoriques,  
1 carte plateau, 1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXD  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6



6+

2/5

15 min



# EXPLOGEO

## Découvrons le monde

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame  
Zenagame

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

16,43€<sup>HT</sup>

**6,57€<sup>HT</sup>**

Explogéo est un jeu de devinettes pour enfants et parents, à partir de 6 ans et de 2 à 6 joueurs. Le jeu est composé de 49 cartes pays à deviner, une carte plateau et un pion. Chaque carte pays comporte des informations sur le pays : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le continent, la langue et la capitale du pays - une information insolite sur le pays. Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de la nation qui est sur la carte que son adversaire a pioché - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur a le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom du pays. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom du pays. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



**Contenu :** 49 cartes pays, 1 carte plateau, 1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXD  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6



6+

2/5

15 min



Zenagame  
Zenagame

# Explonimo

## Découvrons le monde des animaux

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

16,43€<sup>HT</sup>

**6,57€<sup>HT</sup>**

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de l'animal qui est sur la carte que son adversaire a pioché. Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur à le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de l'animal. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de l'animal. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



Contenu : 49 cartes animaux, 1 carte plateau,  
1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXP  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6





6 - 10 ans

2 / 5

20 min



# LA LÉGENDE DES TROIS PIÈCES

Tous ensemble, créez votre histoire

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : coopération/coopératif, générateur d'histoire, narration



Rebecca Bleau et Nicholas Cravotta

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

22,10€<sup>HT</sup>

**6,63€<sup>HT</sup>**

Un jeu coopératif où tous les joueurs font appel à leur imagination pour raconter ensemble les aventures de leur personnage à l'aide de cartes images et de dés éléments qu'ils insèrent dans le récit!



## 1. Imaginez l'histoire

de votre aventurier en incarnant le narrateur chacun votre tour.



2. Choisissez ensemble la carte qui va vous inspirer pour **raconter la suite** de l'histoire en essayant de choisir la même que le narrateur du tour.



3. Selon la pièce associée par le narrateur, la carte sélectionnée vous fera poursuivre votre récit sans encombre ou bien perdre les précieuses gouttes d'encre dont vous avez besoin pour **atteindre votre fin heureuse !**



**Contenu :** 1 plateau, 72 cartes Histoire, 1 Encrier, 3 Pièces magiques, 1 socle personnage, 5 dés Inspiration, la règle du jeu.

Référence : JZLE  
Boîte : H27,3 x L19 x 6,6 cm  
Colis : par 6



5-9  
ans



15  
min



# SOUS L'OCÉAN

Un jeu amusant pour toute la famille

Cœur de cible : enfant

Mécanisme principal : stop ou encore, prise de risque



Tanja Malinowski & Marcus Meigel  
Gediminas Akelaitis

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~18,70€<sup>HT</sup>~~

**5,61€<sup>HT</sup>**

Respirez profondément et plongez à la recherche de coquillages pour récupérer des perles blanches et brillantes. Plus vous restez longtemps sous l'eau, plus vous pourrez ramasser de coquillages. Mais attention ! Lorsque le requin arrive, vous devrez lâcher tout votre butin et vous sauver. Qui pourra récolter le plus de perles blanches ?

1

Chaque joueur lance le dé Couleur pour savoir dans quelle zone plonger.



2

Le requin arrive dans la couleur désignée par son dé et effraie tous les plongeurs qui s'y trouvent !



3

Les plongeurs encore en jeu décident de remonter à la surface avec leurs coquillages ou prennent le risque de continuer la pêche aux perles.



**Contenu :** 1 plateau (boîte), 4 plongeurs, 1 requin (figurine premier joueur), 1 dé Couleurs, 1 dé Requin, 53 jetons de coquillages, la règle du jeu.

Référence : JSOU  
Boîte : H27 x L27 x 5.5 cm  
Colis : par 6



4-7  
ans



# MOLLO L'ESCARGOT

Rien ne sert de courir...

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : course de lenteur, stratégie



Felix Beukemann  
Gediminas Akelaitis

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~18,70€<sup>HT</sup>~~

**5,61€<sup>HT</sup>**

Ne vous pressez pas et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, apprenez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez !

Un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique paradoxale, avec des éléments 3D. Il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ?



**Contenu :** 4 plateaux de jeu, 4 escargots en bois, 50 cartes, la règle du jeu.

Référence : JMOL  
Boîte : H26.7 x L26.7 x 55 cm  
Colis : par 6



5-9  
ans

2  
4

15  
min



# CHATEAU BADABOUH !

C'est le grand jour, la course vers le sommet de la tour est lancée !

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : course, prise de risque



Roberto Fraga  
Rolf (ARVI) Vogt

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

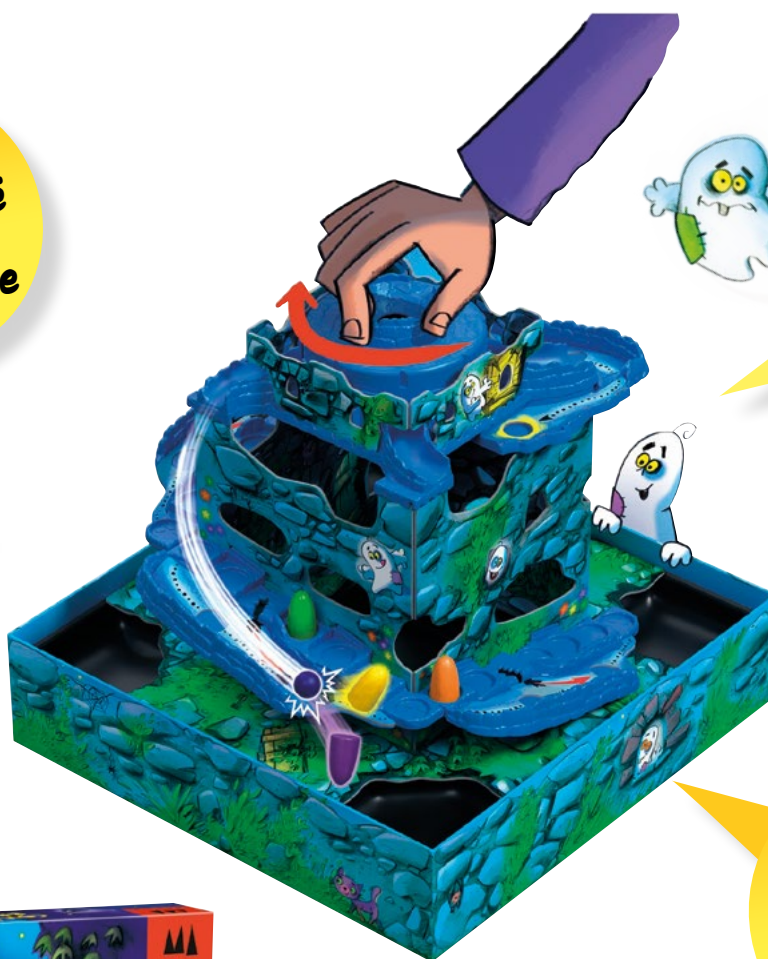
34,00€<sup>LF</sup>

**13,60€<sup>HT</sup>**

Les petits fantômes adorent cette épreuve et se lancent dans l'ascension des marches, mais attention ! La vieille ruine est pleine de surprises. Des pierres tombent régulièrement et font chuter tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Gardez votre sang froid et trouvez l'équilibre entre vitesse et prudence !

Il faudra un peu de chance et de tactique pour atteindre le sommet en premier et devenir le nouveau roi du château Badabouh.

**1**  
Lance le dé  
et avance  
ton fantôme



**2**  
Tourne la  
tour si le dé  
l'indique...

**3**  
Les billes  
dégringolent !  
Croise les doigts  
pour ne pas être  
sur leur chemin !



**Contenu** : 1 plateau de jeu, 4 créneaux forteresse, 4 figurines fantôme, 2 murs forteresse, 3 billes, 1 tour, 4 escaliers, 1 case d'arrivée, la règle du jeu.

Référence : DRCHA  
Boîte : H29.7 x L29.7 x 7.2cm  
Colis : par 6



3 421272 130610

4-6  
ans



# VICE & VERSA

## 1, 2, 3, on a changé quoi ?

Cœur de cible : premier jeu, famille  
Mécanisme principal : observation, mémoire



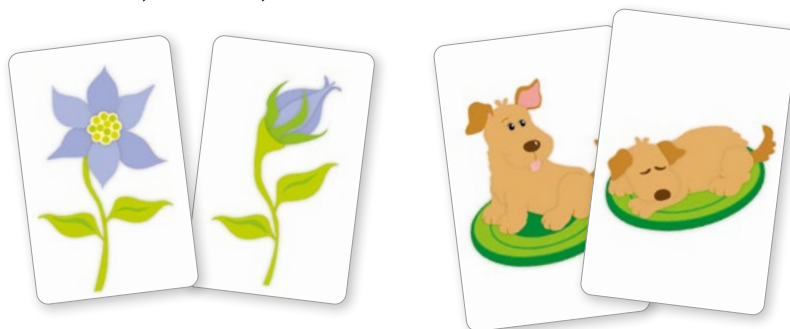
Haim Shafir  
Karen Craig

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~9,35€HT~~

**2,81€HT**

Un même sujet figure au recto et au verso de chaque carte. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre, elle est fermée. Au recto, le chien est assis, au verso, il est couché...



À chaque tour, pendant que les autres ont les yeux fermés, un joueur retourne l'une des cartes mises en jeu. Il annonce ensuite la phrase magique « 1, 2, 3, on a changé quoi ? » puis tout le monde ouvre les yeux. Le premier à trouver la carte qui a été retournée peut se débarrasser d'une de ses cartes. Le premier qui n'a plus de carte remporte la victoire !



Contenu : 32 cartes renforcées, la règle du jeu.

Référence : AMJV1  
Boîte : H12,5 x L9,5 x P3 cm  
Colis : par 6



7+

2/4

20min



# ARSENE LOUPIN ET LA NOTE D'ARGENT

## Une enquête à en perdre la laine !

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

Cœur de cible : Enfants, Famille

Mécanisme principal : déduction, coopération, reconnaissance tactile



Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova  
Ekaterina Izobova

~~21,25€~~  
**6,38€<sup>HT</sup>**

Arsène Loupin et la note d'argent est un jeu coopératif où vous devez trouver le coupable parmi les loups. Interrogez les moutons, identifiez les complices et déduisez l'identité du voleur. Si vous trouvez le coupable à temps, vous gagnez tous ensemble. En revanche, si le loup qui a volé le trophée atteint la gare et s'enfuit, vous avez perdu.



**Contenu :** 16 tuiles Mouton, 16 cartes Loup, 24 cartes Affaire facile (bleu), 16 cartes Affaire difficile (rouge), 32 jetons Instrument de musique (2 de chacun des 16 instruments), 36 jetons Légume (27 mûrs et 9 pourris), 1 sac de légumes, 1 étui de traduction, 1 plateau Loup, 1 figurine de Loup, la règle du jeu.

Référence : JARS  
Boîte : H24 x L24 x 6 cm  
Colis : par 6



6+



# TEAM TEAM

## Bruyants binômes dans la forêt

Cœur de cible : tout public, enfants  
Mécanisme principal : communication, ambiance, jeu en équipe



Gary Kim  
Cyrille Bertin

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~14,45€<sup>HT</sup>~~

**4,34€<sup>HT</sup>**

Bip bip ? Miaou ! Cui cui cuiiii ! Les animaux de la forêt sont de sortie ! Renards, hiboux, lapins prennent la pose dans une joyeuse cacophonie !

Team Team est un jeu de communication familial et délirant ! Avec votre partenaire, réordonnez les animaux correctement avant les autres équipes. Mais saurez-vous vous comprendre en n'utilisant que le son loufoque imposé pour le tour ? Un «Miaou» (ou «Kaï», «Ding» ou «Zwif»...) pour sélectionner d'autres tuiles, deux pour les échanger et trois pour indiquer à votre partenaire que vous pouvez gagner !

La partie se joue en simultané et la première équipe à finir le défi remporte la manche !



**Contenu :** 15 tuiles Animaux, 55 cartes Défis,  
55 cartes Son, la règle du jeu.

Référence : STTEA  
Boîte : H17.9 x L12.6 x 4.1cm  
Colis : par 6



3 616450 005365

7+

2/5

15 min



# SNACK ARNAQUE

## Le snack à la carte !

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : collection, majorités



Gary Kim  
Camille Chaussy

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~11,48€<sup>HT</sup>~~

**3,44€<sup>HT</sup>**

Les joueurs incarnent des rats laveurs globe-trotters, gourmands et un peu voleurs. À leur tour, les joueurs doivent piocher un certain nombre de cartes et choisissent celles qu'ils souhaitent conserver et intégrer à leur collection de 9 cartes. Il faudra faire les bons choix afin de rassembler les spécialités culinaires qui leur permettront de marquer le plus de points en fin de partie.

Mais attention à ce qu'un adversaire ne vienne pas piller votre réserve !



**Gare aux rats laveurs qui viennent casser vos majorités !**



Sur quels snacks allez-vous parier...



pour optimiser vos 9 emplacements ?



Contenu : 60 cartes, la règle du jeu.

Référence : GBSN  
Boîte : H11 x L11 x 3.5 cm  
Colis : par 6





8+



# INTO THE BLUE

## Jusqu'ou serez-vous prêt à plonger ?

Cœur de cible : tout public, famille, ado/adulte  
Mécanisme principal : combinaison de dés, majorités



Reiner Knizia  
Alain Boyer

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~17€HT~~

**5,10€HT**

Dans *Into the Blue*, les joueurs devront chacun leur tour lancer des dés pour réaliser des suites de chiffres qui leur permettront de déposer leurs coquillages sur les différents paliers de plongée dans le but d'en obtenir le contrôle. Une plongée parfaite vous permettra de récupérer les plus beaux trésors, mais gare à ne pas trop prendre de risques, vous pourriez repartir les mains vides !



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 6 dés, 60 pions Coquillage, 15 jetons Trésor, 5 jetons Coffre, la règle du jeu.

Référence : FUIINT  
Boîte : H23 x L18.5 x 6 cm  
Colis : par 6



8+

3/10

20 min



# YOGI GURU

## Seul ou en complément du jeu de base

Cœur de cible : tout public, ado/adultes  
Mécanisme principal : gages à élimination



Behrooz 'Bez' Shahriari  
Simon Caruso

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

11,67€<sup>HT</sup>

**3,50€<sup>HT</sup>**

Yogi Guru peut être joué seul ou comme extension au jeu Yogi.  
60 nouveaux défis vous attendent : le genou au dessus de la pile de cartes, un doigt qui touche du rouge, taper du pied avant de piocher... êtes-vous prêt à passer au niveau supérieur ?

« Passez au niveau supérieur avec Yogi Guru. »



1/ Piochez une carte.

2/ Lisez l'instruction et mettez-vous en position sans arrêter de suivre les précédentes.

3/ Dès qu'un joueur ne parvient plus à respecter toutes ses instructions, il est éliminé. Il n'en restera qu'un !

Contenu : 60 cartes tout-terrain, 2 portes cartes, règle du jeu.

Référence : GMYG  
Boîte : H14,8 x L11 x P3 cm  
Colis : par 6



10+

2  
5

15 min



# PINA KOALA

Un jeu de bluff et de confiance aveugle... Littéralement

Cœur de cible : tout public, ado-adulte  
Mécanisme principal : stop ou encore, bluff

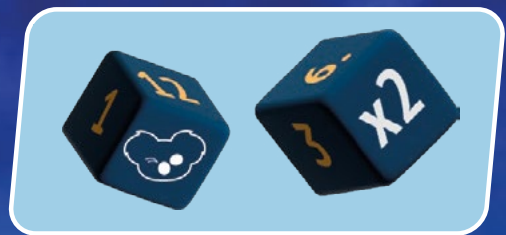
 Andreas Preiss

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~14,45€<sup>HT</sup>~~  
**4,34€<sup>HT</sup>**

Il s'agit d'un jeu de dés dans lequel on essaie de récupérer le plus de tokens bois selon le total obtenu par les dés. On relance les faces nombres ( jaunes ) autant de fois que l'on veut. Mais 2 faces Koala et vous êtes obligés de fermer un œil jusqu'à la fin de la partie. Une deuxième fois, vous gardez les yeux fermés jusqu'au bout, et c'est votre voisin qui vous annonce votre score aux dés. Sera-t-il honnête ou essayera-t-il de vous duper?

**1.** En début de partie, lancez simplement les dés et marquez des points. Relancez autant de fois que vous le voulez, tant que les deux dés sont sur des faces numérotées.



**2.** Lorsque vous obtenez 2 koalas, **vous devez vous cacher un œil.** Lorsque cela arrive une seconde fois, **vous devez cacher vos deux yeux !**



**3.** Aux tours suivants, faites confiance (ou pas !) à votre voisin de gauche pour vous donner le résultat de vos dés. S'il ment, il devra vous donner un certain nombre de ses points. Mais si vous refusez de le croire alors qu'il était honnête, **c'est vous qui en paierez le prix !**



**Contenu :** 2 dés de 6 faces, 5 masques cache-yeux, 85 tokens en bois de 3 formes différentes, la règle du jeu.

Référence : JPINA  
Boîte : H13 x L13 x 4.5 cm  
Colis : par 6



# INSOLITO

Le jeu de quiz où personne ne va s'ennuyer !

Cœur de cible : ado, adulte  
Mécanisme principal : jeu de quiz

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

4+

2/8

30 min



Zenagame  
Zenagame

24,17€<sup>HT</sup>

9,67€<sup>HT</sup>

Constituez deux équipes de choc et affrontez-vous à base de questions aussi improbables que farfelues. À tour de rôle, piochez la carte de votre adversaire et choisissez minutieusement une question à lui poser. Attention : personne ne regarde la réponse ! De précieux jetons vous permettent de renverser la partie en pariant sur la proposition de votre adversaire. Bravez les questions et frayez-vous un chemin vers la victoire : la première équipe à atteindre l'œil remporte la partie ! Les joueurs rencontrent différentes catégories de questions en fonction de leur avancée sur le plateau. QCM : 4 propositions, une seule bonne réponse. Un format classique pour des questions qui sont loin de l'être ! Info ou Intox : Vérité extravagante ou affirmation bidon ? C'est + C'est - : L'équipe qui pose la question se concerta (sans consulter la réponse) et lance les hostilités en annonçant un chiffre. Pour gagner, l'équipe adverse doit alors deviner si c'est plus ou si c'est moins. C'est quoi ? : Découvrez un mot, une expression ou un phénomène insolite dont vous n'avez sûrement jamais entendu parler. À moitié vrai : Ici, la vérité se cache derrière 2 bonnes propositions !



Contenu : 160 cartes questions, 5 cartes intercalaires, 2 caches cartes, 1 plateau, 2 pions, 12 jetons, la règle du jeu.

Référence : JSIN  
Boîte : H7 x L19 x 10 cm  
Colis : par 6



10+



20 min



# MARSHMALLOW TEST

Prenez le pli d'attendre le bon moment !

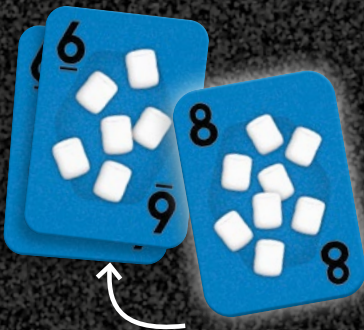
Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : jeu de plis, prise de risque



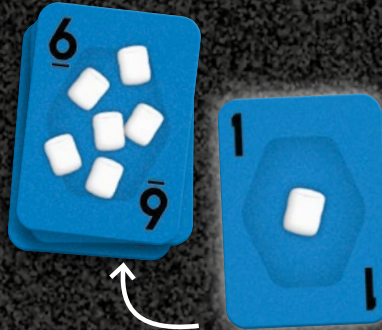
**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~14,45€<sup>HT</sup>~~  
**4,34€<sup>HT</sup>**

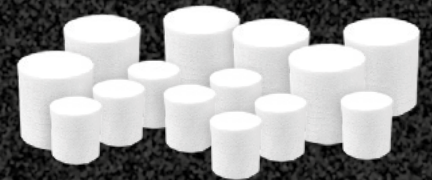
Allez-vous vous jeter sur les marshmallows ? Ou serez-vous capable d'attendre afin d'en obtenir plus, plus tard ? Testez votre volonté en remportant des plis et en gagnant des marshmallows pour chaque pli remporté par vos adversaires.



Jouez une carte de la couleur demandée de valeur plus élevée, et remportez le pli...



... ou bien faites-le gagner à un autre joueur en posant une valeur plus faible.



Mettez fin à la manche en remportant un certain nombre de plis : gagnez autant de points que de plis gagnés...  
**par les autres joueurs !**

Mais attention, le dernier joueur qui quitte la manche ne gagne rien.



**Contenu :** 60 cartes, 35 marshmallows en mousse, la règle de jeu

Référence : JMAR  
Boîte : H13.1 x L13.1 x 4.1 cm  
Colis : par 6



12+

4  
8

20 min



# SNAKESSS

Ne les laissez pas vous faire choisir la mauvaise réponse...

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

Cœur de cible : ados/adultes

Mécanisme principal : ambiance, quizz, bluff, rôle cachés



Phil Walker-Harding  
Ben Drummond

17,00€<sup>HT</sup>

**5,10€<sup>HT</sup>**

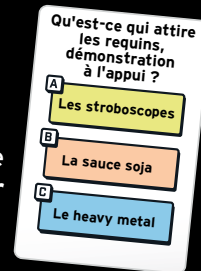
Chaque joueur se voit attribuer un rôle caché en début de tour: Serpent, Mangouste de la vérité ou Humain ordinaire. On pioche une carte Question. La mangouste révèle son identité, on peut lui faire confiance. 2 clans se forment alors: les Serpents qui se reconnaissent en début de tour et ont pour objectif d'influencer les autres joueurs vers une mauvaise réponse à la question. Et les humains Ordinaires et la mangouste, qui eux cherchent à trouver la bonne réponse. Il y a alors 2 minutes de discussions et chacun doit voter pour la réponse de son choix. Chaque Serpent marque 1 point par mauvaise réponse donnée et chaque humain reçoit 1 point par bonne réponse trouvée. Au tour suivant, on redistribue les tokens Personnage et au bout de 6 manches, le joueur qui a le plus de points remporte la victoire!

① Chacun pioche un Rôle secret pour la manche en cours et prend connaissance de la question du tour.



Ayez confiance...  
C'est la réponse A.\*

*Secrètement, les serpents s'identifient et regardent la bonne réponse.*



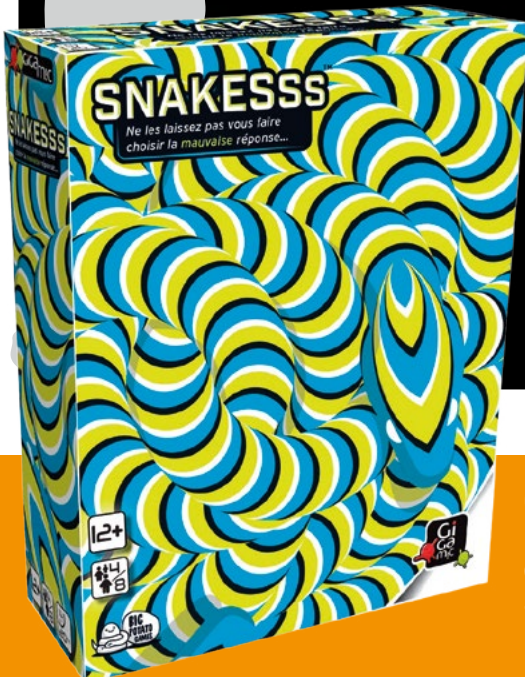
② Les joueurs ont 2mn pour débattre de la bonne réponse mais les serpents tentent de les influencer pour qu'ils se trompent.

Réponse C ?

\* Héhé, bien sûr que non, c'est la réponse C !

③ Chacun vote en simultané : les serpents se révèlent et marquent 1 point pour chaque erreur, les autres 1 point pour chaque bonne réponse trouvée.

*Les rôles sont mélangés et redistribués pour la manche suivante.*



**Contenu :** 120 cartes Question, 8 tokens Personnage, 1 figurine Mangouste de la Vérité en bois, 8 sets de 4 tokens Réponse (A, B, C ou Serpent), 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : JBSNA  
Boîte : H18 x L14 x 5 cm  
Colis : par 6



8+



30 min



# CHILI DICE

## Le Yam's version épicée !

Cœur de cible : tout public, ado-adulte  
Mécanisme principal : roll & write, prise de risque



Andy Daniel  
Barbara Spelger

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

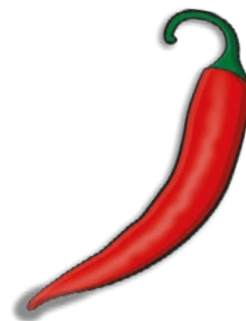
~~14,45€HT~~

**4,34€HT**

*Chili Dice* comprend un ensemble de six dés à six faces. Mais ces dés sont particuliers : une de leurs faces est rouge au lieu de blanche.

Lors d'un tour, vous lancez tous les dés, mettez de côté ceux que vous souhaitez. C'est alors que les faces rouges apportent un piment inattendu.

Une face rouge vous permet de pivoter ce même dé sur la face de votre choix. Toutefois si vous décidez de garder une face rouge, elle pourra vous apporter un grand nombre de points... non sans prendre quelques risques ! Car vous n'avez pas de limite de lancers, si ce n'est les 30 tentatives pour toute la partie. La tentation est alors grande de faire un maximum de points !



**Contenu :** 6 dés spéciaux, 1 bloc de score, 4 aides de jeu, la règle du jeu.

Référence : AMZCD  
Boîte : H13.3 x L13.3 x 4.2 cm  
Colis : par 6



3 421272 835911

6+



# FISH N' CHIPS

Dans les plumes d'un oiseau pêcheur

Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : jeu d'adresse



Christophe Coat  
Pierô

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~23,80€<sup>HT</sup>~~

**7,14€<sup>HT</sup>**

Dans Fish N' Chips, les goélands et les pélicans, s'affrontent pour déterminer qui sont les meilleurs oiseaux marins pêcheurs. L'équipe d'oiseaux les plus habiles et tacticiens gagneront la partie !

Le tapis de jeu représente la plage, séparée en trois zones différentes. On y place une cible représentant les alléchantes proies que les oiseaux convoitent !

Chaque équipe dispose de 12 palets de valeur 1 à 3. À tour de rôle, ils en jettent un de leur choix en visant un poisson, une zone de la plage ou les palets adverses ! Une fois tous les palets lancés, on calcule la somme des valeurs des jetons sur chaque cible et sur chacune des trois zones de la plage. Les points sont attribués pour chaque à l'équipe majoritaire et la manche revient au plus grand total.

La première équipe a remporter deux manches gagne la partie !



**Contenu :** 1 tapis de jeu , 3 cloisons , 12 jetons  
Pélicans, 12 jetons Goéland, 1 livret de règles

Référence : STFIS  
Boîte : H18.9 x L27.3 x 6.8 cm  
Colis : par 6





7+



# PITCH OUT

## Entrez dans l'arène

Cœur de cible : tout public, ado/adulte  
Mécanisme principal : pichenette, habileté, pouvoirs



Adrien Charles  
Laurent Nicolas

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~17€<sup>HT</sup>~~

**5,10€<sup>HT</sup>**

*Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontent afin de s'emparer des Monts Éternels. Après une énième bataille, les grands sages comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang. Ils décidèrent que les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence. Une arène fut alors sculptée, accueillant les Capitaines et leurs pitchers. Ils s'y disputeraient dorénavant la victoire.*

Dans *Pitch Out*, vous menez une équipe de 5 pitchers à la victoire. Les joueurs jouent à tour de rôle contre l'un des pions de leur équipe. Dès qu'un pion quitte le terrain de jeu, il est éliminé. Un joueur perd la partie si son capitaine quitte le terrain ou s'il est seul. En plus de la pichenette, chaque pion a un pouvoir d'activation. Un match se joue en deux tours gagnants.

Allez-vous choisir de jouer avec les Hoods, une nation tribale brutale capable de faire de la vieille magie puissante ? Ou les Citoyens, une nation fière d'une longue expérience militaire ?



**Contenu :** 16 pions, 18 jetons personnages, 5 obstacles, la règle du jeu, 1 sac de transport.

Référence :JJPO  
Boîte : H18 x L21.2x 7.9cm  
Colis : par 6



8+



# HOT & COLD

Le jeu d'ambiance qui va chauffer vos soirées !

Cœur de cible : tout public, famille, ado/adulte  
Mécanisme principal : association d'idées



Markus Slawitscheck  
Alain Boyer

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

17€<sup>HT</sup>

**5,10€<sup>HT</sup>**

Dans *Hot & Cold*, faites deviner votre température à votre partenaire en fonction de votre mot secret en commun ! Arriverez-vous à lui faire comprendre que votre indice est très proche (chaud), plutôt similaire (tiède) ou très différent (froid) de votre mot secret ? Les différences sont parfois subtiles et votre temps est limité ! Soyez rapides et malins car vos adversaires seront prêts à tout pour vous voler vos mots !



**Contenu** : 200 cartes Mot Secret, 30 cartes Température, 1 glaçon porte-carte, 80 jetons score, 1 plateau de validation, 1 sablier, la règle du jeu.

Référence : FUHOT  
Boîte : H21 x L15.8 x 5.5cm  
Colis : par 6



8+

3/6

20 min

# RÈGLEMENT DE CONTES

## Un pour tous et tous contre un !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : double-guessing, programmation, asymétrie



Matthew Greenleaf  
Barbara Lucas

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~14,45€HT~~

**4,34€HT**

*Les héros de nos contes préférés ont décidé de construire un village pour y vivre heureux ! Mais c'était sans compter sur un dragon tranquillement installé dans le château abandonné voisin. Ce dernier voit d'un mauvais œil ces envahisseurs qui lorgnent ses précieux trésors.*

Un joueur joue le rôle du Dragon, tandis que tous les autres jouent les héros. Bien que le pouvoir du Dragon soit absolu, il ne peut être qu'à un endroit à la fois. Les Héros essaient de piller le verger, l'armurerie et le trésor du Dragon ou de construire des maisons dans leur village pendant que le Dragon essaie furieusement de les arrêter. Si les héros parviennent à épuiser 2 des 3 ressources du dragon ou à construire suffisamment de maisons avant la fin des 10 tours, ils gagnent. Le dragon gagne s'il parvient à faire fuir assez de Héros ou à les empêcher de construire suffisamment de maisons.



Répartissez-vous les rôles : dragon ou héros ?



À chaque tour, les Héros choisissent quel **Lieu** ils souhaitent **piller...** avant de révéler leur choix.



De son côté, le Dragon cherche à **anticiper les mouvements** des Héros afin de les repousser !

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 33 cartes (Dragon, Héros, Lieux), 40 jetons en bois (Pomme, Bouclier, Trésor, Maison, Flamme, Sablier), la règle du jeu.

Référence : GBRE  
Boîte : H13 x L13x 4 cm  
Colis : par 6



3 421271 832515

10+

4  
8

20 min



# J'Y CROIS PAS

Une version encore plus folle du dictionnaire

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : improvisation, bluff, culture générale



Hervé Marly  
Augustin Rogeret

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~20,40€<sup>HT</sup>~~

**6,12€<sup>HT</sup>**

*J'Y CROIS PAS* est un jeu composé de cartes Question et de jetons de Points de Victoire. Chaque joueur commence la partie avec une réserve de points.

À chaque tour, un joueur (appelé le Candida) pioche une carte question et la pose aux autres joueurs, qui voient la réponse au verso. Chaque joueur va devoir proposer une réponse au Candida, sachant que la réponse correcte devra être donnée une seule fois. Le Candida va tenter d'éliminer les mauvaises réponses. Lorsqu'il démasque un menteur, celui-ci place un de ses points au centre de la table. S'il parvient à éliminer tous les menteurs, ou bien s'il décide de s'arrêter, il gagne les points accumulés au centre de la table. Mais s'il accuse à tort le joueur ayant donné la bonne réponse, il perd tout !!!

Le joueur ayant le plus de points après deux tours de table est déclaré vainqueur.



~~7,65€<sup>HT</sup>~~

**2,30€<sup>HT</sup>**

## Extension : Supplément salades



Référence : STJYC2  
Boîte : H14.3 x L6.6 x P3 cm  
Colis : par 54



3 616450 015142

**Contenu** : 350 cartes, 130 jetons de points de victoire, 8 jetons «x2», la règle du jeu.

Référence : STJYC  
Boîte : H20 x L14.9 x 9.1 cm  
Colis : par 6



3 616450 005198

10+



40 min



# SHAMANS

Sauver les mondes en équipe... ou pas !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné  
Mécanisme principal : jeu de plis, rôle caché



Cédric Chaboussit  
Maud Chalmel

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~19,17€<sup>HT</sup>~~

**5,75€<sup>HT</sup>**

Depuis l'aube des temps, le monde des esprits est séparé de notre monde. Mais des agents de l'Ombre veulent briser les barrières. Vous êtes des Shamans, gardiens des portails capables de voyager entre les mondes. Vous tentez d'arrêter les agents de l'Ombre dans leur sombre dessein. Mais si la menace venait de vos propres rangs ? Shamans est à la fois un jeu à rôles cachés et un jeu de plis. Les gardiens doivent empêcher l'ouverture des portails et neutraliser les agents de l'Ombre. Chaque joueur gère sa main de cartes. En fonction des conditions de pose, il peut gagner un objet, prendre la main, faire progresser le rituel, ou activer le pouvoir d'un lieu (élimination, révélation, changement d'identité, etc.)



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 56 cartes Lieu, 5 cartes Rôle, 13 tuiles Équipement, 1 pion Ombre, 1 marqueur Premier joueur, 42 jetons, la règle du jeu.

Référence : STSHA  
Boîte : H16 x L23 x 5.1 cm  
Colis : par 6



3 616450 005327

12+



45 min



# À LA CROISÉE DES CHEMINS - DYSTOPIE

## La fin du monde est proche

Cœur de cible : Joueurs occasionnels

Mécanisme principal : improvisation, imagination, narration



Diego Burgos & Margarita Pino  
Dmitry Vishnevsky

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

18,70€<sup>HT</sup>

**5,61€<sup>HT</sup>**

*La fin du monde est proche. La civilisation humaine est en ruines, et ceux qui ont survécu cherchent le chef qui saura les guider pour faire face aux défis que l'humanité doit affronter dans ce nouveau monde.*

Plongez-vous dans les nombreux scénarios post-apocalyptiques de *À la Croisée des Chemins : Dystopie* et persuadez les autres survivants que les solutions de survie que vous proposez pour faire face aux défis qui vous attendent sont les meilleures. Êtes-vous prêt à emmener les vôtres vers la victoire ?



**Contenu :** 30 cartes Question, 10 cartes Scénario, 30 cartes Évènements, 10 jetons Faction (capsules), 30 jetons de vote (goupilles canettes), 1 boîte de vote, 1 décapsuleur (marqueur 1er joueur), 1 sablier de 45 secondes, la règle du jeu.

Référence : JCRD  
Boîte : H23 x L16 x 4.5cm  
Collis : par 6



3 421272 837519

10+

2  
6

30 min



# SIMPLICITY

## Bâissez votre ville

Cœur de cible : Joueurs occasionnels  
Mécanisme principal : planification, pose de tuiles, connexion



David Brain  
Sergio Chaves & Rainer Petter

**-65%**  
sur facture  
à l'unité

21,25€<sup>HT</sup>

**7,44€<sup>HT</sup>**

Bienvenue à Simplicity, la ville qui ne dort jamais ! Les quartiers de Simplicity se développent chaque semaine. Il devient urgent de trouver des volontaires pour organiser la ville ! Planifiez au mieux les aménagements pour avoir des quartiers harmonieux, établir des connexions et apporter de la diversité autour des parcs. Vous remporterez ainsi un maximum de points ! Mais attention !

Une option en apparence idéale peut vous coûter cher à la deuxième manche...



**Contenu :** 6 tuiles longues Terrain, 1 tuile longue Terrain spécial, 1 tuile de Planification, 6 sets de pions (6 Pions en bois, 30 marqueurs en bois, 6 tuiles Points bonus), 32 tuiles Bâtiment, 4 tuiles Parc, 5 jetons Point bonus, 1 carnet de score, 1 jeton Détonateur, 1 sac, la règle du jeu.

Référence : JSIM  
Boîte : H23 x L16 x 4.5cm  
Colis : par 6



12+

2/9

20 min



# MR TROOVE

## Trouvez-vous les 800 films cachés ?

Cœur de cible : grand public, ado/adulte  
Mécanisme principal : quizz cinéma, observation



Boris Uzan  
Boris Uzan, Diane Fayolle, Charles Deroo

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

22,10€<sup>HT</sup>

**6,63€<sup>HT</sup>**

Dans chacune des 80 fiches illustrées, 10 films sont cachés. Avec votre équipe, plongez dans les décors, scrutez le moindre détail et tentez de répondre aux 5 questions qui vous sont posées pour gagner le plus de points. 500 films à retrouver au travers de plus de 1 000 questions balayant tous les styles cinématographiques : *SOS fantômes*, *Interstellar*, *Le silence des agneaux*, *Shrek*, *Amélie Poulain*... *Mr Troove* est un jeu intelligent et plein d'humour qui plaira à toutes les générations !

Un film avec un renne parmi les personnages ?

Un film dans lequel un ballon a une grande importance ?



Un film dans lequel l'un des héros a la faculté d'être super rapide ?



**La Reine des neiges II, Seul au monde, Les Indestructibles**



**Contenu :** 80 fiches illustrées, 1 éventail de 1440 questions, 1 sablier, 3 jetons Équipe, 33 jetons Étoile, 1 jeton Action, la règle du jeu.

Référence : GTRO  
Boîte : H20.5 x L20.5 x 6.2cm  
Colis : par 6



3 421271 831211



8+

2  
6

20 min



# SALADE 2 POINTS

## Salade, tomate, oignons chef !

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : collection, optimisation



Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich  
Dylan Mangini

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~12,75€HT~~

**3,83€HT**

*Salade 2 points* est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.



Contenu : 108 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JSAL  
Boîte : H14.8 x L11.1x 3.2cm  
Colis : par 6



14+

30 min

3/6



# REVELIO

## Le doute est partout !

Cœur de cible : ado, adulte

Mécanisme principal : déduction, rôles, imagination



Dave Neale



Marta Ivanova, Anton Kvasovarov, Oleg Yurkov, Svetlana Pikul, Uildrim

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

30,60€<sup>HT</sup>

**9,18€<sup>HT</sup>**

Dans Revelio, les joueurs vont incarner un personnage d'un univers spécifique : médiéval-fantastique, époque victorienne ou contemporaine, exerçant une activité précise et gardant un secret bien particulier. A chacun des 5 tours, les joueurs répondront tous à la même question comme le ferait leur personnage, en dévoilant quelques indices sur leur personnalité, afin que les autres finissent par découvrir qui ils sont. Mais pas tous, sinon, le joueur ne marque pas de points. Et lui-même doit trouver l'identité des autres, métier et secret, pour ajouter des points qui lui permettront de remporter la victoire !

**1** Recevez une combinaison de cartes – un métier et un secret – pour **créer votre personnage**.



**2** À chaque tour, une question est posée : **imaginez la réponse de votre personnage**.



**3** **Orientez habilement les déductions de vos adversaires** : en fin de partie, vous marquerez un point pour chaque joueur qui aura deviné votre personnage, idem pour votre secret. Mais si tous les joueurs devinent, vous ne marquez rien !



**Contenu** : 42 cartes métiers (14 par univers), 42 cartes secrets (14 par univers), 9 cartes question thématique (3 par univers), 18 tableaux de références (6 par univers), 6 écrans, 6 crayons, 18 cartes questions générales, 1 bloc de notes personnages, 12 trombones, la règle du jeu.

Référence : JREV  
Boîte : H25.6 x L25.6 x 6.1cm  
Colis : par 6



16+

2-8

30min

# AH OUAIS ?

## J'pensais que j'te connaissais mieux que ça.

Cœur de cible : ado/adultes  
Mécanisme principal : Créatif et social



MC MARQUIS  
MC MARQUIS

**-65%**  
SUR FACTURE  
à l'unité

17€<sup>HT</sup>

**5,95€<sup>HT</sup>**

L'idée de Ah Ouais? consiste à deviner l'ordre de préférence des autres joueurs parmi 5 sujets. Plus vous devinez avec précision, plus vous gagnez de points. Créé par MC Marquis, Artiste visuelle. Un jeu à l'image de sa pratique créative. Portant à rire, aux discussions et aux petits malaises, ce jeu est excellent lors de party, de soupers ou de date. Apprenez en davantage sur la personne avec qui vous jouez.



Contenu : 100 cartes Sujets (200 sujets), 48 cartes  
Joueur.euse, 64 cartes Points

Référence : RAAH  
Boîte : H20 x L10 x 4 cm  
Colis : par 6



8+

2-12

20min

# BRAVO BRAVO

Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : Créatif et social



Joël Gagnon  
Andrea Boeckhoff

**-65%**  
sur facture  
à l'unité

~~8,50€HT~~

**2,97€HT**

Bravo Bravo est un jeu de party où l'on joue tous en chœur ! À chaque fois qu'une carte est tournée, tout le monde doit dire ou faire la même chose selon la.les cartes révélées. Délire et absurdité seront aux rendez-vous ! Découvrez 10 personnages gribouillés et attachants de Bravo Bravo qui vont vous accompagner : la Boule Disco, le Petit Humain, la Slime, la Banane et plus encore ! Attention aux cartes Confettis, elles vous demandent d'être créatif et de changer des règles au fil de la partie.



**Contenu :** 60 cartes (en 10 personnages gribouillés)  
6 cartes de twist, La règle du jeu

Référence : RABRA  
Boîte : H14 x L10 x 4,2cm  
Colis : par 6



8+



# NAUTILUS ISLAND

Cœur de cible : tous publics, ado/adultes  
Mécanisme principal : collection



Johannes Goupy et Théo Rivière  
Clément Masson

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

20,83€<sup>HT</sup>

**6,25€<sup>HT</sup>**

## Nautilus island

Vous êtes des naufragés sur une île mystérieuse, déserte et volcanique. Après une tempête, vous tombez sur un sous-marin échoué et vide de son équipage : le Nautilus. Vous devrez en explorer les différents recoins pour récupérer le plus d'objets afin d'assurer votre survie et remettre en état le sous-marin pour quitter l'île avant les autres naufragés.



**Contenu** : 1 plateau de jeu, 4 pions Naufragé, 96 cartes Objet, 34 jetons Bonus, 12 jetons Hublot, la règle de jeu.

Référence : FUNAU  
Boîte : H25 x L18.5 x 4.5cm  
Colis : par 6



7+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

2  
5

30 min



# MINIVILLES DELUXE

## Construisez une ville idéale

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : jeu de collection



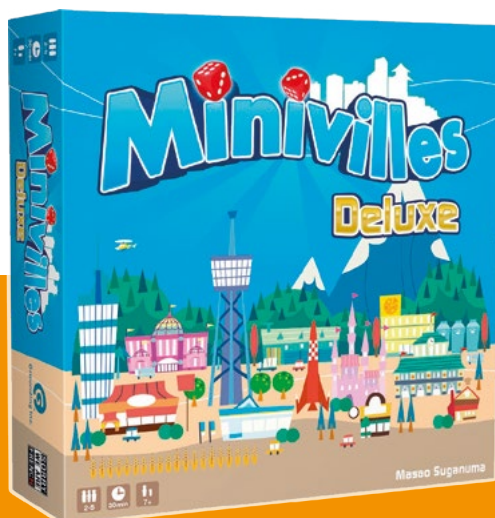
Masao Suganuma  
Noboru Hotta

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

25,50€<sup>HT</sup>

**7,65€<sup>HT</sup>**

Dans *Minivilles*, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il existe 6 établissements majeurs appelés « Monument ». Pendant la partie les joueurs construisent des cartes Établissement et les posent devant eux sur la table pour gagner de plus en plus d'argent et pouvoir construire des Monuments. Le premier joueur qui construit 5 Monuments gagne immédiatement la partie.



**Contenu :** 165 cartes, 56 pièces, 2 dés,  
la règle du jeu.

Référence : SWMINI  
Boîte : H26 x L26 x 6.1cm  
Colis : par 6



10+



# MYTIKAS

Cœur de cible : Tout public, Ado/Adultes  
Mécanisme principal : Placement d'ouvrier, gestion de ressources



Augusto Rocha  
Alain Boyer

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~33,33€~~

**10€<sup>HT</sup>**

Dans Mytikas, les joueurs incarnent des bâtisseurs qui doivent construire des cités et des temples sur le mont Olympe. Plus ils construiront haut, plus le prestige sera grand. Pour cela, ils devront produire des ressources et les faire progresser aux niveaux supérieurs du mont Olympe, en gardant toujours un œil sur leurs adversaires. Pour les aider dans leur tâche, ils devront s'attirer les faveurs des dieux et leur faire des offrandes pour bénéficier de capacités spéciales. En fin de partie, les joueurs marqueront des points en fonction de l'emplacement de leurs constructions, mais aussi grâce aux cartes Divinité qu'ils contrôlent. Le joueur qui cumulera le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur et remportera le titre de grand bâtisseur des dieux.

Produisez des ressources et faites-les progresser aux différents niveaux du mont Olympe.

1



2

Attirez-vous les faveurs des dieux pour pouvoir jouer au tour de vos adversaires !

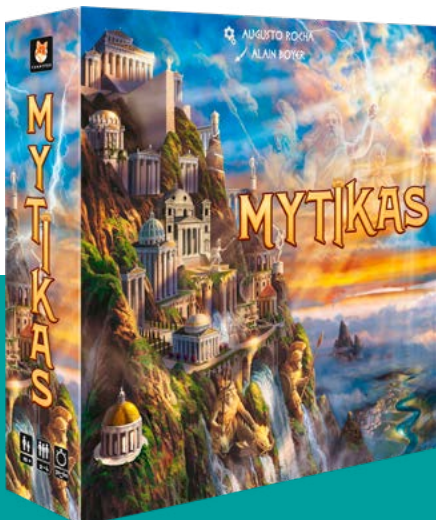


Ne négligez pas les offrandes aux divinités pour bénéficier de capacités spéciales et de précieux points en fin de partie.

3



Bâissez des cités et des temples au plus proche du sommet pour gagner le plus de prestige et remporter la partie.



**Contenu :** 1 plateau Mont Olympe, 1 plateau Action, 4 plateaux individuels, 16 cartes divinités, 4 pions Bâtisseur, 12 petites cités, 8 grandes cités, 8 petits temples, 4 grands temples, 1 pion Joueur actif, 16 jetons Faveur, 17 jetons Niveau, 45 jetons Offrande, 6 jetons Cadenas, 105 cubes de ressources, 11 jetons 3 ressources, 1 livret de règles.

Référence : FUMYT  
Boîte : H26 x L26 x 6 cm  
Colis : par 6



10+



40 min



# DINNER IN PARIS

## La course aux terrasses est lancée !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel  
Mécanisme principal : pose de tuiles, contrats et majorités, course



les Trolls Associés  
Alain Boyer

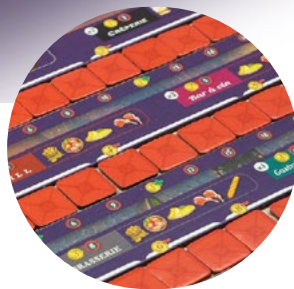
**-70%**  
sur facture  
à l'unité

35,70€<sup>HT</sup>

**10,71€<sup>HT</sup>**

Le milieu de la restauration à Paris est en pleine effervescence !

suite à l'inauguration d'une nouvelle place piétonne dans un quartier prisé des Parisiens et des touristes du monde entier. L'occasion rêvée pour vous, restaurateurs, d'ouvrir l'une des adresses qui participeront à la diversité culinaire et la renommée de la capitale française. Cependant, il n'y aura pas de place pour tout le monde et vos adversaires pourraient bien vous mettre des bâtons dans les roues !



**Contenu :** Plateau principal, 4 plateaux individuels, 48 cartes ressource, 24 cartes objectif, 24 cartes pigeon, 8 cartes majorité, 248 tuiles terrasse, 72 tuiles propriété, 18 restaurants, 60 unités de toit, 1 feuille d'autocollants, 1 carnet de scores, 8 cubes, règle du jeu.

Référence : FUDIN  
Boîte : H30 x L30 x 7.3cm  
Colis : par 6





8+



# CANDY LAB

## La trêve des confiseurs n'est pas pour aujourd'hui !

Cœur de cible : tout public, famille, ado/adulte  
Mécanisme principal : gestion de main, collection, opportunisme



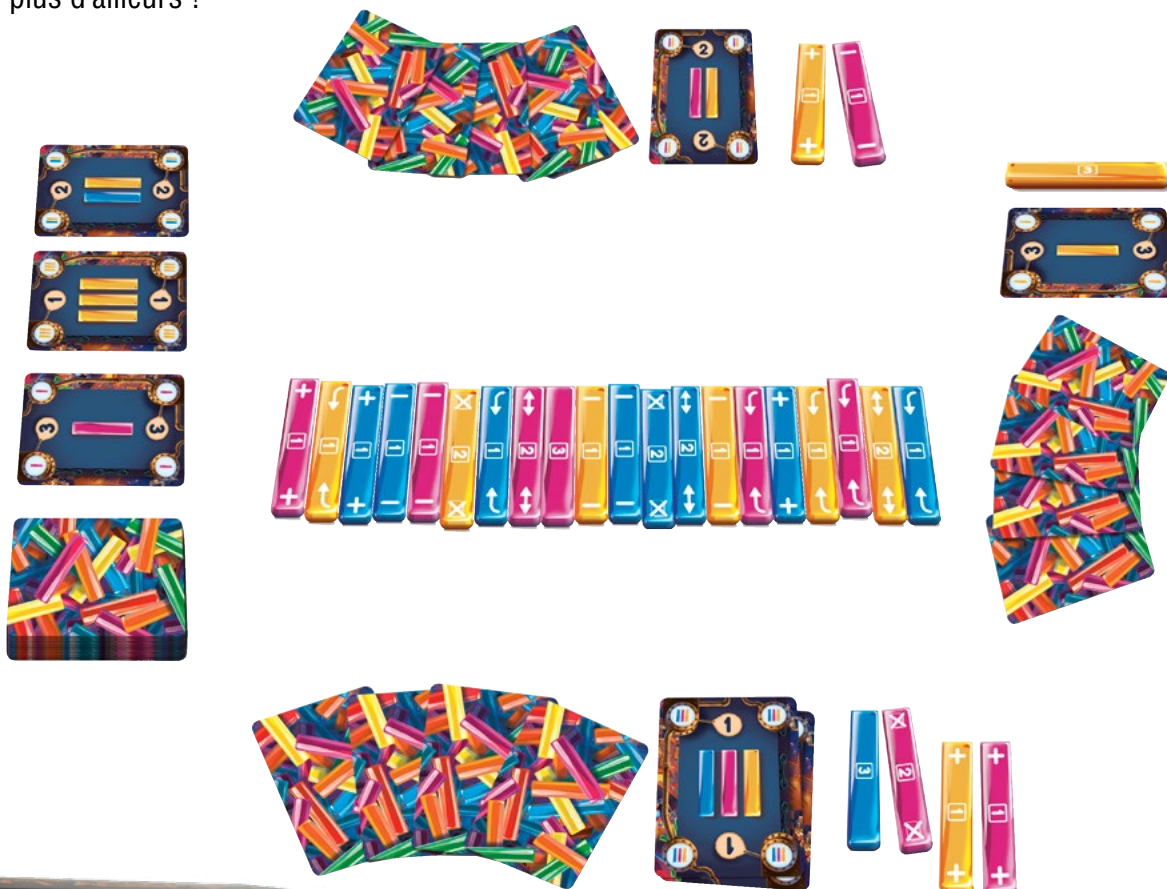
Thomas Danede  
Alain Boyer

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~15,30€HT~~

**4,59€HT**

Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons ! Mais la concurrence est rude : coups de coude, sabotage, vol de sucres d'orge... Vos adversaires ne renonceront à aucun coup bas pour décrocher le titre suprême. Et vous non plus d'ailleurs !



**Contenu :** 27 bâtonnets, 42 Cartes Commandes, 1 carte Sucre d'Or, 4 cartes Aide-mémoire, la règle du jeu.

Référence : FUCAN  
Boîte : H20 x L15 x 4.6 cm  
Colis : par 6



10+

2  
5

45 min



# ALMADI

## Bâtissez le royaume de Shéhérazade !

Cœur de cible : ado/adulte

Mécanisme principal : placement de tuiles, optimisation



Mathieu Bossu et François Gandon  
Victor Dulon

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

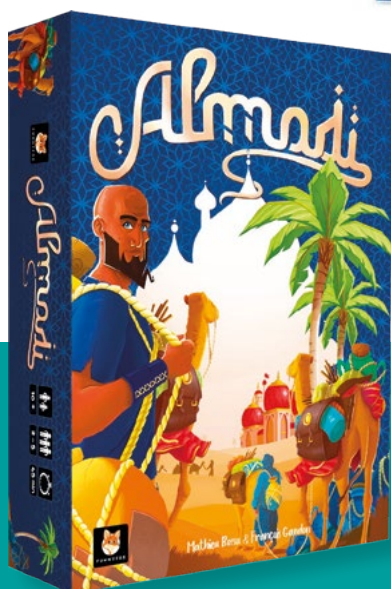
~~22,95€<sup>HT</sup>~~

**6,89€<sup>HT</sup>**

À l'issue de la 1 001<sup>e</sup> nuit, le sultan Shahriar souhaite bâtir un nouveau royaume en l'honneur de l'intelligence et la sagesse de son épouse Shéhérazade. Ce royaume sera nommé Almadi. En tant que conseiller du sultan, vous êtes l'artisan de cette grande oeuvre et tentez de composer un territoire prospère : palais somptueux, fraîches oasis, marchés opulents et majestueuses caravanes. Agencez habilement les paysages entre eux et utilisez au mieux leurs effets pour réussir votre oeuvre !

Les joueurs construisent devant eux le royaume d'Almadi en agençant les différents types de Paysages à droite de leur tuile de départ. À son tour, un joueur choisit une tuile Paysage sur une ligne du plateau central et la place dans son royaume, dans la ligne portant le même numéro. En plaçant cette tuile, le joueur peut activer des effets grâce aux tuiles voisines.

En fin de partie, les joueurs marquent des points en fonction de l'agencement des Paysages dans leur royaume, du nombre de rubis collectés, grâce à l'activation de certains effets et la réalisation des objectifs donnés par le couple royal. Le joueur qui cumule le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



**Contenu :** 88 tuiles Paysage, 1 plateau central, 5 tuiles de départ, 32 cartes Objectif, 32 cartes Mosaïque, 32 cartes Etal, 26 cartes Personnages, 30 rubis, 5 aides de jeu, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : FUALM  
Boîte : H26.3 x L19.6 x G6.5 cm  
Colis : par 6



3 616450 000117

14+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

2  
4

30 min



# GANYMEDE

2<sup>nd</sup> édition

## Voyagez vers des mondes lointains

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : gestion de ressources



Hope S. Hwang  
Oliver Mootoo

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

28,05€<sup>HT</sup>

**8,42€<sup>HT</sup>**

*Ganymède* est un jeu de développement et de construction de tableau. Vous incarnez une corporation du futur spécialisée dans le transport de Colons de la Terre vers Ganymède, où se trouve la base de lancement de Vaisseaux destinés à coloniser des planètes lointaines de la galaxie ...

Dans *Ganymède*, les ressources (les Colons) ne sont pas dépensées mais déplacées d'un lieu à un autre grâce aux cartes Navette Spatiale utilisées pendant la partie. Les Colons ne retournent dans la réserve que lorsqu'un Vaisseau de Colons décolle, accordant ainsi des points de victoire aux joueurs.



**Contenu :** 4 plateaux joueurs, 52 meeples Colon, 90 cartes Navette et Vaisseaux, 30 tuiles Colons, 4 marqueurs de Réputation, la règle du jeu.

Référence : SWGANY  
Boîte : H29 x L22.3 x 6.3 cm  
Colis : par 6



7 141041 901420



14+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

2  
4

40 min



# GALILEO PROJECT

Cœur de cible : initié, expert

Mécanisme principal : construction de moteur, combinaison, développement, gestion de ressources



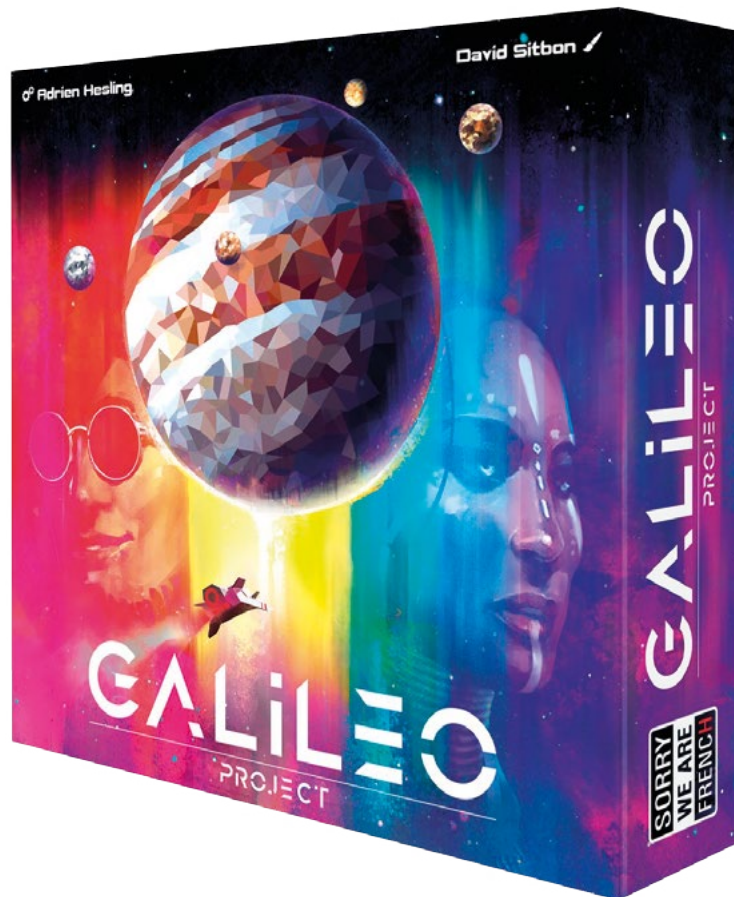
Adrien Hesling  
David Sitbon

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~46,75€<sup>HT</sup>~~

**14,03€<sup>HT</sup>**

30 ans après avoir envoyé les premiers vaisseaux de colons depuis la base de lancement de Ganymède, l'humanité a décidé de lancer le Projet Galileo ! Son but : aménager les 4 satellites principaux de Jupiter (Io, Europe, Ganymède et Callisto) afin d'étendre la présence humaine dans le système solaire.



**Contenu :** 1 plateau central, 4 plateaux joueur, 106 cartes, 44 ressources (Mégacrédit et Technologie), jetons et marqueurs divers, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : SWGAL

Boîte : -

Colis : par 6



10+

2/6

60 min

# UNDO

## Tissez un nouveau destin

Cœur de cible : ado adultes, joueurs occasionnels

Mécanisme principal : déduction, coopération

Ambiance : enquête, voyage dans le temps



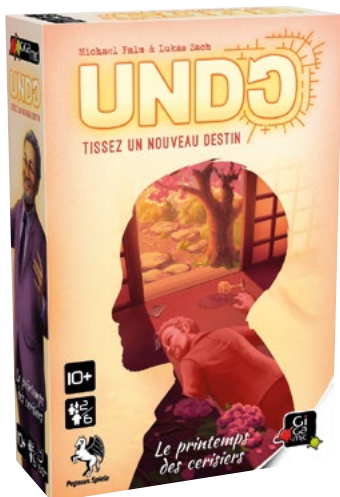
Tom Lehmann

Wei-Hwa Huang, Martin Hoffmann, Claus Stephan

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~10,00€HT~~

**3,00€HT**



Le printemps des cerisiers  
Référence : PPRIN



Imaginez avoir le pouvoir de voyager dans le temps pour changer le passé et empêcher de funestes événements d'avoir lieu.

C'est l'aventure que propose la gamme *UNDO* qui combine le thème du voyage dans le temps à des scénarios émouvants et extraordinaires que les joueurs devront démêler pièce par pièce. Ils pourront remonter le temps de quelques minutes ou quelques heures, ou parfois même de milliers d'années pour changer les événements qui ont jeté les bases d'un destin tragique. Un saut dans le futur pourra également fournir des informations importantes.

Néanmoins prenez garde, chaque saut dans le temps porte en lui une décision capitale sur la vie ou la mort des personnages impliqués, vous n'avez pas le droit à l'erreur !

“ *Undo* est un jeu coopératif et très immersif qui permet à ses joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir. ”



Prisonnier du passé  
Référence : PPRIS



La fièvre du trésor  
Référence : PFIE



Ruelle Pourpre  
Référence : PRUEL



Le savoir interdit  
Référence : PSAV



**Contenu de chaque Boîte :**  
25 grandes cartes, 60 petites cartes.

Boîte : L15 x H10 x P3,9 cm  
Colis : par 6

10+



45 min



# INSOMNIA

## Il ne faudra pas s'endormir sur ses moutons !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel  
Mécanisme principal : prise de risque, combo



Neil Kimball  
Zoé Plane

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

25,50€<sup>HT</sup>

**7,65€<sup>HT</sup>**

Vous êtes le fameux mouton des rêves – celui que les dormeurs comptent pour dériver vers le pays des songes. À chaque fois que vous sautez par-dessus la barrière, vous aidez quelqu'un à s'endormir. Mais quand le rêve tourne au cauchemar, attention aux réveils difficiles !  
Jouez vos cartes au bon moment, utilisez vos ZZZs sur les rêves les plus doux, et prouvez que vous êtes bel et bien un mouton de rêve !



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 1 pion Barrière, 1 piste de score, 1 tuile Premier mouton, 4 pions Mouton, 4 pions Score, 4 pions Oreiller, 40 jetons ZZZ, 1 pion Cauchemar, 1 pion Toile, 30 tuiles Rêve, 50 cartes Mouton, 30 cartes Cauchemar, 3 cartes de référence Cauchemar, 2 tuiles de référence Oreiller, la règle du jeu.

Référence : JAIN  
Boîte : H29,7 x L29,7 x P6,8 cm  
Colis : par 6



10+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

# EDAMAME

## Faites évoluer vos dragons pour le combat final

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : collection d'ensembles

2  
4

40 min



Kentaro Yazawa  
Aiko Kitamura & Yoko Takei

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

20,83€<sup>HT</sup>

**6,25€<sup>HT</sup>**

Un edamame est une graine de soja originaire du Japon. Vous incarnez un chef de clans d'edamame désirant élever un dragon pour le préparer au combat final contre vos adversaires.



**Contenu :** 55 cartes, 2 plateaux principaux, pièces et cubes ressources, la règle du jeu.

Référence : SWEDA  
Boîte : H22.4 x L22.4 x 5.1cm  
Colis : par 6



12+



# MAGNUM OPUS

## Le Grand Œuvre !

Cœur de cible : joueur régulier  
Mécanisme principal : draft, majorité



Lionel Borg  
Arnaud Demaegd

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

25,00€<sup>HT</sup>7,50€<sup>HT</sup>

« Rejoignez la ville des alchimistes pour accomplir votre Grand Œuvre avec plus de brio que vos pairs ! »

*Sous le règne de Rodolphe II, Prague était une capitale des arts occultes. Des alchimistes et des personnalités de tous horizons s'y côtoyaient. Sur la place de l'horloge astronomique comme dans la célèbre ruelle d'or, les bonnes rencontres permettaient aux alchimistes d'acquérir leurs mystérieux composants lors d'habiles tractations. L'Empereur, grand amateur d'ésotérisme, intervenait en influençant les acteurs de ces brigues. Il faisait connaître ses volontés grâce à un messenger porteur d'un sceau énigmatique représentant un Ouroboros...*

Chaque joueur incarne un alchimiste venu à Prague pour réunir les Composants alchimiques nécessaires à la réalisation d'une ou deux formules destinées à son Magnum Opus.

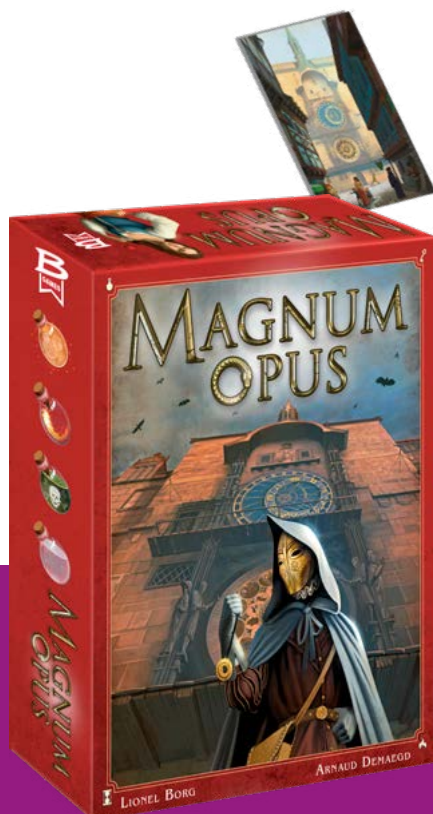
Chaque Composant acquis, chaque formule complétée et chaque paire de Composants en vue rapportent des points de prestige. Le joueur en ayant le plus au terme de la partie est déclaré vainqueur.

1. Sollicitez des personnalités pour les faveurs qu'elles peuvent vous accorder.



2. Achetez des composants alchimiques ou gênez le développement de vos concurrents.

3. Réunissez les composants nécessaires à votre Magnum Opus.



**Contenu** : 2 plateaux, 54 cartes Personnalité (6 paquets de 9 cartes Personnage), 10 Composants en vue, 10 cartes Grand Œuvre, 1 médaillon en métal Ouroboros, 30 jetons Monnaie, 30 jetons Composants alchimique, la règle du jeu française, la règle du jeu anglaise.

Référence : BRMAG  
Boîte : H27.5 x L21.3 x 6.7cm  
Colis : par 6





12+



# CAPTAINS' WAR

## Hissez haut ! Souquez les artimuses !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : fun, rapidité, interactivité



Alexandre Aguilar  
Olivier Derouetteau

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

20.40€<sup>HT</sup>

**6.12€<sup>HT</sup>**

Capitaines ! Accumulez des richesses, dotez-vous des attributs d'un pirate de légende et d'un navire digne de ce nom, et lancez-vous à l'abordage !



**1**

### ROLL

Le joueur actif lance les dés, en écarte 1, puis tout le monde choisit 2 résultats pour se développer.

**2**

### WRITE

Récupérez des ressources et des pièces d'or. Dépensez-les pour les attributs d'un capitaine ou une nouvelle embarcation. Et n'oubliez pas de recruter des pirates dans votre équipage !

**3**

### ATTACK

Le joueur actif peut déclencher un abordage ! Tremblez !

MODE DE JEU SOLO INCLUS



**Contenu** : 2 blocs de 50 feuilles, 6 dés en bois, 1 paquet de 20 cartes, 2 enveloppes scellées, 1 sac pour ranger les dés, la règle du jeu.

Référence : BRCAP  
Boîte : H22 x L28 x 4 cm  
Colis : par 6



3 770011 038305

# PESTILENCE

## LES PESTIFÉRÉS APPROCHENT !

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : jeu de rôle



Olivier Oltramore & Lionel Borg  
Pierô, Liagan, Edouard Cop & Jérôme Oyhenart

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

Depuis la verdoyante Valmyr jusqu'au désert de Sel Rouge d'Ahmrat, les personnages rentrent de plain-pied dans l'aventure. Confrontés à des forces qui les dépassent, ils doivent, tour à tour, lutter contre les hordes de pestiférés qui menacent leur terre natale, démêler des intrigues de cour et se préparer à la guerre...

Choix cornéliens, situations désespérées, ambiance sombre et tragique... ce premier volet annonce la couleur... il accompagne les personnages du troisième jusqu'au sixième niveau et livre au meneur toutes les aides de jeux nécessaires à la campagne (bestiaire, nouvelles races, classes de prestiges...)

### Pestilence

Campagne initiée par Olivier Oltramore



### L'oeil du prophète

livre premier

TOME 1 :  
L'oeil du prophète

23.22 €

6.97 €



### Pestilence

Campagne initiée par Olivier Oltramore



### Les dragons d'obsidienne

livre deuxième

TOME 2 :  
Les dragons d'obsidienne

22.27 €

6.68 €



### Pestilence

Campagne initiée par Olivier Oltramore



### Le titan démembré

livre troisième

TOME 3 :  
Le titan démembré

21.33 €

6.40 €



### Pestilence

Campagne initiée par Olivier Oltramore



### Le tombeau des géants

livre quatrième et cinquième

TOME 4 :  
Le tombeau des géants

23.22 €

6.97 €



# CENDRES

## LES PESTIFÉRÉS APPROCHENT !

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : jeu de rôle



Stéphane Chapis  
Aleksi Briclot, Anne Rouvin, Céline Hubert, Edouard Cop, Gérald Parel, Hicham, Jérôme Oyhenart, Lionel Gershel, Stéphane Torossian, Yarath Phay

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

Plus de 80 ans après l'Apocalypse et le Grand Hiver qui l'a suivie, la civilisation se relève lentement et péniblement du chaos.

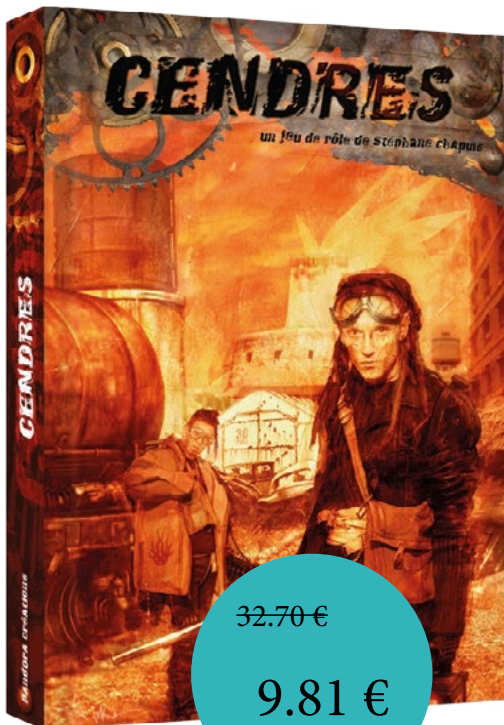
L'agriculture, le commerce, la technologie renaissent peu à peu, tandis que des fédérations et des empires se mettent en place, puisant leur légitimité dans les modèles du passé.

Le contraste est saisissant entre les terres sauvages livrées aux seigneurs de guerre et aux pillards, et les zones bien organisées où de nombreuses technologies du passé ont été conservées...

Action, aventure, politique et investigation : tel est le lot des personnages. Qu'ils soient flingueurs professionnels ou marchands d'antiquités, artistes ambulants ou loups de mer, prêtres ou mécanos, ce sont des voyageurs qui n'hésitent pas à braver les dangers de la route... Des aventuriers.

Ce livre comprend toutes les informations pour commencer à jouer : vie quotidienne, religions, puissances politiques et militaires, villes importantes...

Par ailleurs une région, la Bretagne, est détaillée avec plus de précision pour servir de décor aux premières parties.



32.70 €

9.81 €



9 780201 379624



13.74 €

4.12 €



9 780201 379624



4+

2/5

60 min



# MARIPOSAS

## Participez à la migration des papillons monarches

Cœur de cible : joueur occasionnel ou passionné  
Mécanisme principal : déplacement, collection



Elizabeth Hargrave  
Indi Maverick, Matt Paquette

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

33,25€<sup>HT</sup>

**9,98€<sup>HT</sup>**

Chaque année, au printemps, des millions de papillons, les monarches, quittent le Mexique pour migrer vers l'Amérique du Nord. À l'automne, des millions de nouveaux monarches reviennent au Mexique. Mais aucun d'entre eux ne fait l'aller-retour. *Mariposas* est un jeu de déplacement et de collection qui vous invite à faire partie de cet incroyable voyage. *Mariposas* se joue sur trois saisons. En général, vos papillons vont aller vers le nord au printemps, se déployer en été, et revenir vers le sud en automne. À chaque fin de saison, un décompte des points a lieu. Pour gagner, il faut réussir à faire progresser son groupe de papillons au fil des saisons et ainsi remporter le plus de points de victoire.

1

FAITES MIGRER VOS PAPILLONS À TRAVERS LE CONTINENT

2

RAMASSEZ DES FLEURS ET DONNEZ NAISSANCE À DE NOUVEAUX PAPILLONS

3

PERPÉTUEZ LE CYCLE



**Contenu :** 50 papillons en bois (10 de chaque couleur), 5 marqueurs de score, 36 cartes Action, 60 cartes Relais « Cycle de vie », 15 cartes Relais « Mouvement bonus », 20 cartes Objectif de saison, 120 jetons Fleur (24 de chaque type), 16 jetons Relais, 6 tuiles Capacité, 1 plateau principal, 1 plateau Relais, 1 dé Fleur, la règle du jeu.

Référence : JAMA  
Boîte : H29,7 x L29,7 x P6,8 cm  
Colis : par 6



3 421272 327812

4+

2/5

60 min



Tom Lehmann  
Wei-Hwa Huang, Martin Hoffmann, Claus Stephan

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~66,50€<sup>HT</sup>~~  
**19.95€<sup>HT</sup>**

Construisez un empire spatial florissant dans l'univers de *Race for the Galaxy*. À votre tour, choisissez une action; elle bénéficiera à tous, mais vous seul en obtiendrez le bonus. Choisissez bien, et évitez d'aider vos concurrents. Les développements à utiliser sont déterminés lors de la mise en place ce qui permet de renouveler chaque partie et donne l'opportunité aux joueurs de construire des plans stratégiques à long terme. De nombreux mondes offrent des pouvoirs spéciaux, mais il faudra pouvoir les coloniser. Saurez-vous construire l'empire galactique le plus puissant et le plus prospère ?



**Contenu :** 8 plateaux Empire, 60 cubes de ressources, 60 colons, 2 plateaux Développement, 56 tuiles Développement, 60 tuiles Monde 15 tuiles Action/Objectifs, 5 plateaux Stock, 2 tuiles Mise en place/Aide de jeu, 40 jetons Point de Victoire hexagonaux, 56 jetons Crédit rectangulaires, 1 piste d'ordre de jeu, 10 disques Joueur, 1 sac, la règle du jeu.

Référence : JNEF  
Boîte : H33,2 x L33 x 10 cm  
Colis : par 6



14+

STUDIO  
H

# ALUBARI

## A nice cup of tea

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

1/5

Cœur de cible : ado/adulte, joueur passionné  
Mécanisme principal : placement d'ouvriers, gestion d'actions

60 min



Tony Boydell  
Cécile Guinement

41,67€  
**12,50€<sup>HT</sup>**

Darjeeling est une ville de l'Himalaya très réputée pour son industrie du thé. Dans Alubari, les joueurs s'affrontent pour cultiver leurs propres plantations de thé, participer à la construction du chemin de fer et bâtir dans les villes étapes vers Darjeeling. Lorsque la ville sera atteinte, le joueur qui aura le plus contribué à cette épopée et développé les plantations les plus prospères sera déclaré vainqueur. La météo qui influe sur les actions des cartes, la disponibilité changeante des ressources et la fréquence des événements viendront affecter le rythme de la partie pour faire d'Alubari un jeu avec un fort potentiel de rejouabilité.



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 55 cartes,  
291 jetons en bois, 73 jetons, règle du jeu.

Référence : STALU  
Boîte : H29,6 L29,6 x 7,2 cm  
Colis : par 5



3 616450 005044

12+



# AURIGNAC

## Sapiens, Néandertal et Mère Nature...

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : asymétrique



Loïc Lamy  
Loïc Vaiarello

**-55%**  
sur facture  
à l'unité

46,75€<sup>HT</sup>

**21,04€<sup>HT</sup>**

AURIGNAC est un jeu asymétrique, dans lequel vous dirigez un clan de Néandertaliens ou d'Homo-Sapiens.

Utilisez de stratégie et d'habileté pour survivre aux saisons et à l'âpreté de Mère Nature qui, de son côté, cherche à se débarrasser à tout prix de ces... futurs Humains !



**Contenu :** 1 plateau de jeu, 5 plateaux individuels, 30 cartes 44 x 68mm, 75 cartes 58 x 88mm, 14 meeples, 85 cubes en bois, la règle du jeu.

Référence : OKAUR  
Boîte : H24 x L24 x 7 cm  
Colis : par 6



14+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

# NINE

## Une lutte de majorités entre les Immortels

Cœur de cible : tout public, ado/adulte  
Mécanisme principal : jeu de plis

**-70%**  
sur facture  
à l'unité



20 min



Hope S. Hwang  
David Sitbon

~~18,33€HT~~

**5,50€HT**

Se déroulant dans le même univers que *Immortal 8*, *NINE* vous permet de jouer des cartes Héros et Influence, puis d'utiliser leurs capacités afin de marquer le plus de Points de Victoire possible lors du décompte de fin de partie, à la fin de la 8<sup>ème</sup> manche. Vous ne pouvez déclencher la capacité d'un type de carte que si vous en contrôlez la majorité.



Contenu : 63 cartes, 50 jetons, la règle du jeu.

Référence : SWNIN  
Boîte : H20 x L20x 4.7cm  
Colis : par 6





12+

1/5

60 min



# MYSTERY HOUSE

## Entrez dans le Manoir Hanté... Si vous l'osez !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel  
Mécanisme principal : déduction, observation



Antonio Tinto  
Alessandro Paviolo, Daniela Giubellin

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

27,20€<sup>HT</sup>

**8,16€<sup>HT</sup>**

Entrez dans le Manoir Hanté... si vous l'osez !

Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures uniques dans un environnement différent à chaque aventure. Vous avez 60 minutes pour explorer le manoir, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Résolez les énigmes pour accéder à des nouvelles pièces et sortir à temps. Parviendrez-vous à illuminer les ténèbres ?



**2 scénarios inclus  
dans la boîte de base !**



Téléchargez  
l'application gratuite  
pour iOS et Android !



**Contenu :** 1 manoir, 2 aventures, la règle du jeu.

Référence : JCMY  
Boîte : H30 x L30 x P7 cm  
Colis : par 6



3 421272 122615

# RETOUR À TOMBSTONE

Extension pour *Mystery House*

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

11,05€<sup>HT</sup> L'UNITÉ

**3,32€<sup>HT</sup> L'UNITÉ**



Vous avez 60 minutes pour explorer la ville de Tombstone, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Réolvez les énigmes pour accéder à de nouveaux lieux et défaire la malédiction. Parviendrez-vous à sauver la ville ?

**Contenu :** 36 tuiles Lieu, 28 cartes Objet

**Difficulté :** 2/5

**Auteur :** Antonio Tinto  
**Illustrations :** Andrea Tentori Montalto

Référence : JCMY3  
Boîte : H19 x L11,3 x P3,5cm  
Colis : par 20



# PERDUS DANS L'ESPACE

Extension pour *Mystery House*

Sur une planète lointaine, vous êtes à l'extérieur d'un vaisseau spatial, l'équipe à bord ne répond plus. Vous commencez à manquer d'oxygène. Il y a urgence, vous devez entrer !

**Contenu :** 36 tuiles Lieu, 25 cartes Objet

**Difficulté :** 2/5

**Auteur :** Antonio Tinto  
**Illustrations :** Andrea Tentori Montalto

Référence : JCMY4  
Boîte : H19 x L11,3 x P3,5cm  
Colis : par 20



10+



# RATAPOLIS

## Ne pensez pas qu'au gruyère

Cœur de cible : joueur régulier  
Mécanisme principal : majorité



Julien Griffon  
Olivier Derouetteau

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

34€<sup>HT</sup>

**10.20€<sup>HT</sup>**

*Voilà plusieurs semaines que vous vivez heureux dans ce voisinage... depuis que vous êtes né en fait. Pour les rongeurs, la vie auprès des humains est douce : on se cache en journée, on furète la nuit et c'est la sécurité pratiquement assurée. D'autres familles aussi vivent ici, et la cohabitation n'est pas toujours facile. Qui n'a jamais perdu un morceau d'oreille ou de queue dans une lutte territoriale ?*

Malheureusement, les choses changeront bientôt. Vous le ressentez. Ceux de votre espèce sont trop nombreux, et vous êtes tous menacés par la présence des Hommes et de leurs terribles chats.

- Prenez connaissance des indices laissés par les dératiseurs quant aux lieux où ils libéreront leurs vils matous.
- Planifiez deux actions : déplacement ou élimination d'un adversaire.
- Résolez en même temps que vos adversaires votre première action, puis votre seconde. Le contrôle de certains lieux peut vous apporter des avantages tactiques.

Faites les bons choix !



**Contenu :** 20 tuiles Bâtiment, 20 cartes Menace, 10 tuiles Pouvoir de bâtiment, 5 x 20 meeples (5 couleurs distinctes), 1 bloc de feuille Programmation, 5 paravents, 8 jetons Gruyère, 1 plateau de jeu, la règle du jeu.

Référence : BRRAT  
Boîte : H29.5 x L29.5 x P7 cm  
Colis : par 6



14+



# PANTACLE

Serez-vous le premier à le contrôler ?

Cœur de cible : joueur confirmé

Mécanisme principal : pari



Yohan Callet, Yann Grizonnet, David Paput  
Fœrtifem

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

25.50€<sup>HT</sup>

**7.65€<sup>HT</sup>**

Tous les sorciers ont réuni leurs adeptes afin de préparer le rituel devant permettre au Pantacle de délivrer son secret. Tous sollicitent les mêmes acolytes, les gardiens du Pantacle depuis la nuit des temps. Tous espèrent que ces derniers les serviront eux plutôt que leurs rivaux.

Saurez-vous plier les acolytes du Pantacle à votre volonté ? Triompherez-vous des malédictions qui vous menacent ? Serez-vous le premier à contrôler le Pantacle ?

Plateau Actions



- ★ Accumulez de l'influence et des adeptes
- ★ Renoncez à vos pouvoirs et sacrifiez vos adeptes pour ajouter des palets sur le pantacle central.
- ★ Hélas... Chaque jeton ajouté libère sur vous une des malédictions .

Joueur Actif



Adversaire



**PRENEZ GARDE À VOS ADVERSAIRES.**

Si l'un d'eux a la bonne combinaison de lames, il peut vous contrer !



**SOLLICITEZ LES  
GARDIENS  
DE PANTACLE.**

Ils lèvent les malédictions, apportent des pouvoirs, de l'influence et des adeptes.

**Contenu :** 7 tuiles Sceau, 24 cartes Acolyte, 27 cartes Malédiction, 5 plateaux Joueur, 5 jetons Contre, 30 meeple, 50 jetons / cubes Influence, 5 séries de 5 jetons Pentacle, 5 séries de 5 jetons Pouvoir distincts, 1 plateau de jeu représentant le Pantacle, la règle du jeu.

Référence : BRPAN  
Boîte : H31 x L45 x 32cm  
Colis : par 6



3 770011 038268

4+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

# IMMORTAL 8

Jeu de draft et de civilisation dans un univers heroic-fantasy

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

3  
6

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés  
Mécanisme principal : jeu de collection

40 min



Emmanuel Beltrando  
David Sitbon

28,05€<sup>HT</sup>

**8,42€<sup>HT</sup>**

Incarnez l'un des 8 Immortels du Royaume de Byun Hyung Ja, des entités supérieures qui désirent dominer ce monde. Pour accomplir votre destinée, vous devrez bâtir votre civilisation en seulement 2 rondes de draft. Recrutez des Héros, construisez des Bâtiments et découvrez des Merveilles pour gagner un maximum de Points de Victoire ! Chaque Immortel possède sa propre manière de marquer des Points, qui sera très différente des autres. Restez discrets, ou non, pour tenter de dominer les autres joueurs !



**Contenu :** 74 cartes, 6 plateaux, 240 jetons, la règle du jeu.

Référence : SWIMM  
Boîte : H26.8 x L26.8 x 7cm  
Colis : par 6



8+



# MOON BASE

## Une nouvelle mission commence

Cœur de cible : ado/adulte  
Mécanisme principal : majorité, influence



Naotaka Shimamoto  
Yoshiaki Tomioka

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

25,00€<sup>EUR</sup>

**7,50€<sup>HT</sup>**

Plus d'un demi-siècle après le premier pas de l'homme sur la lune avec la mission Apollo, le projet « Moon Base » est lancé conjointement par les nations de la Terre.

Dans *Moon Base*, deux joueurs s'affrontent pour le contrôle de la lune en construisant une base sur la surface lunaire en six manches. Élargissez votre base en piochant et en plaçant des anneaux sur les cratères de la lune, tout en construisant efficacement des colonies et des bases de ressources. Contrôlez la progression de votre adversaire en transférant astucieusement la tour de recherche pendant toute la durée de la partie. Serez-vous en mesure de construire une base lunaire qui fera la fierté de l'humanité ?



**Contenu :** 24 Grands anneaux, 24 Petits anneaux, 12 Colonies, 12 Bases de ressources, 1 Tour de recherche mobile, 1 Marqueur Terre, 1 Plateau de jeu, 10 Soutiens de construction, 2 Marqueurs de score, 2 Aides de jeu et plateau de score, la règle du jeu.

Référence : ITMOO  
Boîte : H19 x L19 x P5,5 cm  
Colis : par 6



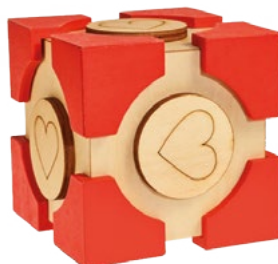


# SECRET ESCAPE BOX

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

~~17,00€<sup>HT</sup>~~

**6,80€<sup>HT</sup>**



Le thème de cette secret escape box Coeur ne peut être rendu plus clair qu'avec les 6 cœurs sur ce cube. Un cadeau entre amoureux ou bons amis ? Ou peut-être pour se réconcilier ? Notez qu'un cœur tordu est parfois le début du bonheur et cette énergie vous mènera au secret qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la boîte du compagnon et cachez-y vos secrets de cœur en toute sécurité.

Difficulté : ★★ ★

Référence : CSCOE  
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm  
Colis : par 6



Nous voyons dans cette ESCAPE Box Lucky un cadeau idéal pour un ami ou un parent qui n'a pas eu de chance, ou pour ceux qui entament un nouveau chapitre de leur vie. Au lieu d'envoyer une carte de vœux, cette Lucky Escape Box pourrait tout aussi bien faire l'affaire, avec un trèfle à quatre feuilles comme signe international de chance. La «chance» est un cadeau formidable à partager et le «sentiment de chance» conduira à l'énergie qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la Lucky Box et placez-y vos portes-bonheur.

Difficulté : ★★ ★

Référence : CSLUC  
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm  
Colis : par 6



# Wim'

## PUZZLES WIM

Ces puzzles aux allures d'affiche déco originale et colorée vous font voyager.

**-70%**  
sur facture  
à l'unité



VIDEO

Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : puzzle 1000 pièces



Wim'

Wim'

18,70€<sup>HT</sup> L'UNITÉ

**5,61€<sup>HT</sup> L'UNITÉ**



La capitale catalane a quelque chose d'unique en son genre : c'est un mélange de charme, de symboles et de modernité. L'architecture, à la croisée de plusieurs styles et époques, a particulièrement façonné la physionomie de « Barna ». Comment ne pas citer l'architecte catalan Antoni Gaudí lorsque l'on parle de Barcelone ? Lui qui a imprégné la ville de ses projets architecturaux, tels que la colossale Sagrada Família ou l'immense Parc Guëll avec ses mosaïques colorées, ses jardins verdoyants et sa vue imprenable sur la ville...

**Bienvenido a Barcelona !**



Référence : WPBAR  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Ville cosmopolite, avant-gardiste et chargée d'histoire, la capitale allemande est tout un symbole. L'un d'entre eux est la plus ancienne porte d'entrée de la ville, la Porte de Brandebourg, située sur la Pariser Platz, l'un des lieux les plus importants et les plus agréables de la capitale allemande. Cette porte est surplombée d'une statue représentant la Déesse de la Victoire sur un quadriga, char tiré par quatre chevaux. Elle est le symbole de la capitale ainsi que de l'unité retrouvée de l'Allemagne après la chute du mur de Berlin.

**Willkommen in Berlin !**

Référence : WPBER  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Dans un style oscillant entre le Baroque et la Renaissance, la place principale de la capitale Belge est élue « La plus belle place du Monde » par Victor Hugo qui y habita en 1852 lors de son exil. La Grand'Place de Bruxelles renvoie à un bijou de beauté bordé de bâtiments aux architectures historiques et majestueuses, à l'image de son Hôtel de ville. Elle représente le centre géographique, historique, événementiel et commercial de Bruxelles. La Grand'Place constitue le cœur de la capitale, le lieu le plus fréquenté de la ville.

**Bienvenue à Bruxelles !**



Référence : WPBRU  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Entre ses grachtenpand (maisons de canal) et ses ponts pittoresques, la capitale des Pays-Bas nous charme par ses innombrables demeures qui reflètent l'architecture de son âge d'or. La capitale des Pays-bas nous promet des balades, en vélo ou en barque, à travers la ville et ses nombreux canaux, pour découvrir les endroits insolites et typiques tels que les jardins fleuris, le jardin botanique, les musées, le quartier historique De Wallen ou le « Red Light District », fameux quartier rouge...

**Welkom in Amsterdam !**



Référence : WPAMS  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6

Référence : WPLIS  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Pittoresque et accueillante, la capitale portugaise est nichée au milieu de sept collines et se trouve baignée par le Tage. Le charme envoûtant de son architecture, du linge étendu aux fenêtres ainsi que les bâtiments aux tons pastel de la vieille ville vous transporteront dans une capitale piétonne étonnante et riche en découvertes. La célèbre ligne 28 de tramway ainsi que le funiculaire de Bica font partis des trajets les plus touristiques pour sillonner la ville, ses rues typiques et pleines de vie...

**Bem-vindo a Lisboa !**





# Wim'

## PUZZLES WIM

Ces puzzles aux allures d'affiche déco originale et colorée vous font voyager.

**-70%**  
sur facture  
à l'unité



VIDEO

Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : puzzle 1000 pièces



Wim'

Wim'

18,70€<sup>HT</sup> L'UNITÉ

**5,61€<sup>HT</sup> L'UNITÉ**



La capitale catalane a quelque chose d'unique en son genre : c'est un mélange de charme, de symboles et de modernité. L'architecture, à la croisée de plusieurs styles et époques, a particulièrement façonné la physionomie de « Barna ». Comment ne pas citer l'architecte catalan Antoni Gaudí lorsque l'on parle de Barcelone ? Lui qui a imprégné la ville de ses projets architecturaux, tels que la colossale Sagrada Família ou l'immense Parc Guëll avec ses mosaïques colorées, ses jardins verdoyants et sa vue imprenable sur la ville...

**Bienvenido a Barcelona !**



Référence : WPBAR  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Dans un style oscillant entre le Baroque et la Renaissance, la place principale de la capitale Belge est élue « La plus belle place du Monde » par Victor Hugo qui y habita en 1852 lors de son exil. La Grand'Place de Bruxelles renvoie à un bijou de beauté bordé de bâtiments aux architectures historiques et majestueuses, à l'image de son Hôtel de ville. Elle représente le centre géographique, historique, événementiel et commercial de Bruxelles. La Grand'Place constitue le cœur de la capitale, le lieu le plus fréquenté de la ville.

**Bienvenue à Bruxelles !**



Référence : WPBRU  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Ville cosmopolite, avant-gardiste et chargée d'histoire, la capitale allemande est tout un symbole. L'un d'entre eux est la plus ancienne porte d'entrée de la ville, la Porte de Brandebourg, située sur la Pariser Platz, l'un des lieux les plus importants et les plus agréables de la capitale allemande. Cette porte est surplombée d'une statue représentant la Déesse de la Victoire sur un quadrigé, char tiré par quatre chevaux. Elle est le symbole de la capitale ainsi que de l'unité retrouvée de l'Allemagne après la chute du mur de Berlin.

**Willkommen in Berlin !**

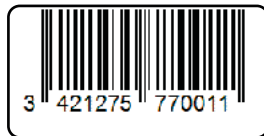


Référence : WPBER  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Entre ses grachtenpand (maisons de canal) et ses ponts pittoresques, la capitale des Pays-Bas nous charme par ses innombrables demeures qui reflètent l'architecture de son âge d'or. La capitale des Pays-bas nous promet des balades, en vélo ou en barque, à travers la ville et ses nombreux canaux, pour découvrir les endroits insolites et typiques tels que les jardins fleuris, le jardin botanique, les musées, le quartier historique De Wallen ou le « Red Light District », fameux quartier rouge...

**Welkom in Amsterdam !**



Référence : WPAMS  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6

Référence : WPLIS  
Boîte : H30.7 x L22 x 4.2 cm  
Colis : par 6



Pittoresque et accueillante, la capitale portugaise est nichée au milieu de sept collines et se trouve baignée par le Tage. Le charme envoûtant de son architecture, du linge étendu aux fenêtres ainsi que les bâtiments aux tons pastel de la vieille ville vous transporteront dans une capitale piétonne étonnante et riche en découvertes. La célèbre ligne 28 de tramway ainsi que le funiculaire de Bica font partis des trajets les plus touristiques pour sillonner la ville, ses rues typiques et pleines de vie...

**Bem-vindo a Lisboa !**



8+



# SLY'NE

## Qui sera le plus rusé ?

Cœur de cible : tout public, famille  
Mécanisme principal : abstrait, déplacements



Nicolas Delclite

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

~~29,75€<sup>HT</sup>~~

**11,90€<sup>HT</sup>**

*Sly'ne* est un jeu de stratégie avancée, de 2 à 6 joueurs, dont l'objectif est d'aligner ses 4 billes. Le plateau n'est pas fixe, les hexagones sont à placer au même titre que les billes ce qui influe sur le jeu et le rend très original. Ces règles simples permettent une prise en main du jeu facile. Mais restez vigilants, la partie peut vite basculer : une erreur et vous voilà peut-être piégé ! Le plus rusé sera récompensé.



**Contenu :** 36 tuiles ( 6 par couleur ), 24 billes (4 par couleur), 18 blocs, la règle du jeu.

Référence : JSLY  
Boîte : H15 x L25 x 7,5 cm  
Colis : par 6



7 421084 245898



# DEMETER

## Découvrez des dinosaures dans l'espace

Cœur de cible : Joueurs occasionnels et passionnés.  
Mécanisme principal : Flip and write



Matthieu Verdier  
Oliver Mootoo & David Sitbon

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

22,95€<sup>HT</sup>

**6,89€<sup>HT</sup>**

Incarnez un scientifique partant en mission sur Demeter 1, une des deux planètes de Demeter, afin d'observer et d'étudier les espèces de dinosaures qui s'y trouvent. Vous pourrez également construire des postes d'observation, recruter d'autres scientifiques, progresser dans la recherche et construire des bâtiments afin de comprendre au mieux ces espèces au sein de leur environnement.



**Contenu :** 1 bloc de 100 feuilles, 75 cartes, 6 tuiles Objectif, 6 tuiles Espèce, la règle du jeu.

Référence : SWDEM  
Boîte : H20.2 x L20.2 x 4.8cm  
Colis : par 6



4+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

# AUTUMN & WINTER (extension Demeter)

## Vivez deux saisons sur Demeter

**-70%**  
sur facture  
à l'unité



Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés.

Mécanisme principal : flip and write

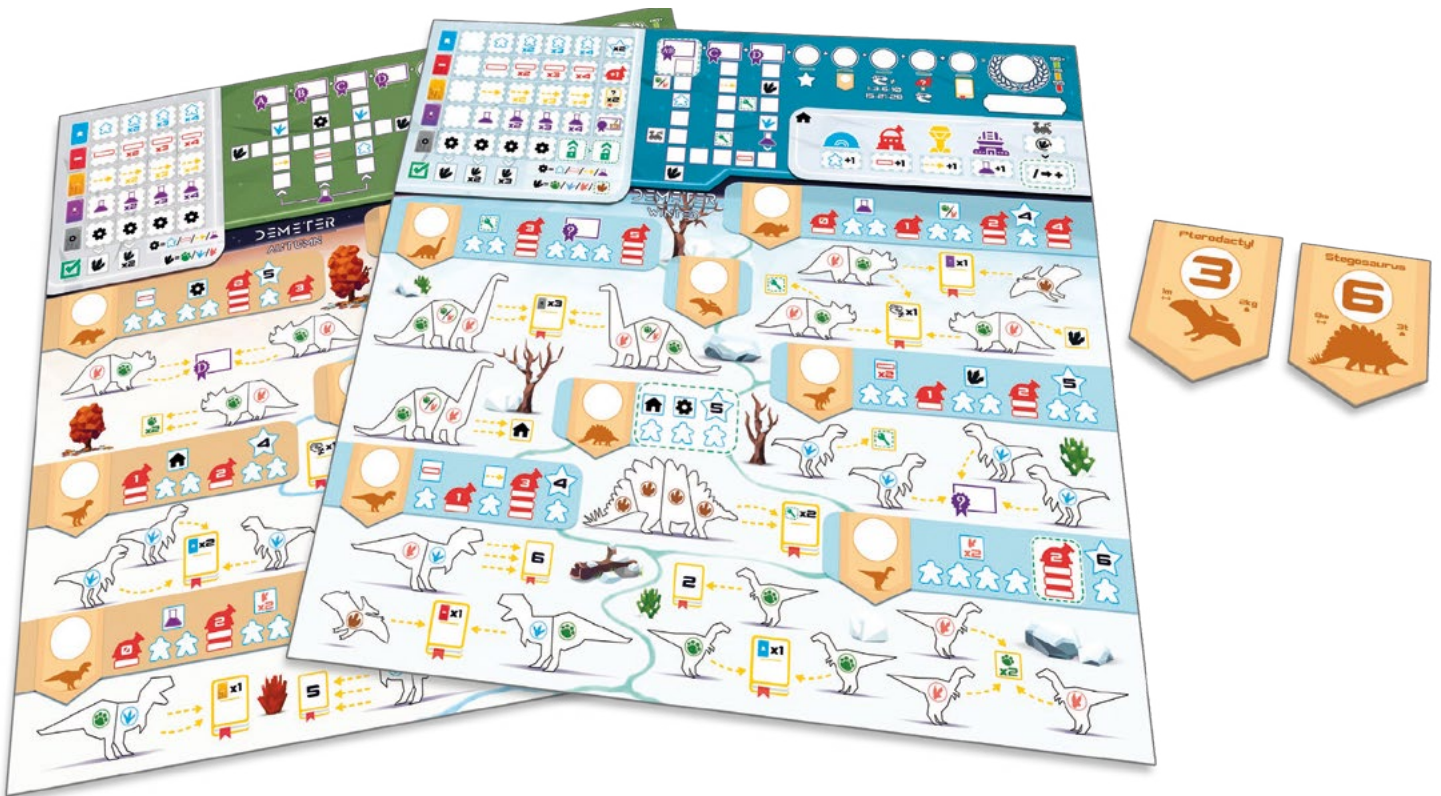


Matthieu Verdier  
David Sitbon

15.30€<sup>HT</sup>

4.59€<sup>HT</sup>

Après avoir découvert la première planète de Demeter et étudié une partie de sa faune, l'expédition s'installe pour une longue année d'études. De nouveaux dinosaures ainsi qu'un hiver rigoureux viendront-ils à bout de votre soif de découverte et de recherche ?



**Contenu :** 1 bloc de 100 feuilles, 7 tuiles Espèce, 4 tuiles Objectif, 2 jetons Découverte, 2 Objectifs bonus pour Varuna, la règle du jeu.

Référence : SWAUT  
Boîte : H20 x L20 x 3.8cm  
Colis : par 6





**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



# VARUNA

**Découvrez et étudiez les dinosaures  
de la deuxième planète de Demeter !**

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés  
Mécanisme principal : flip and write



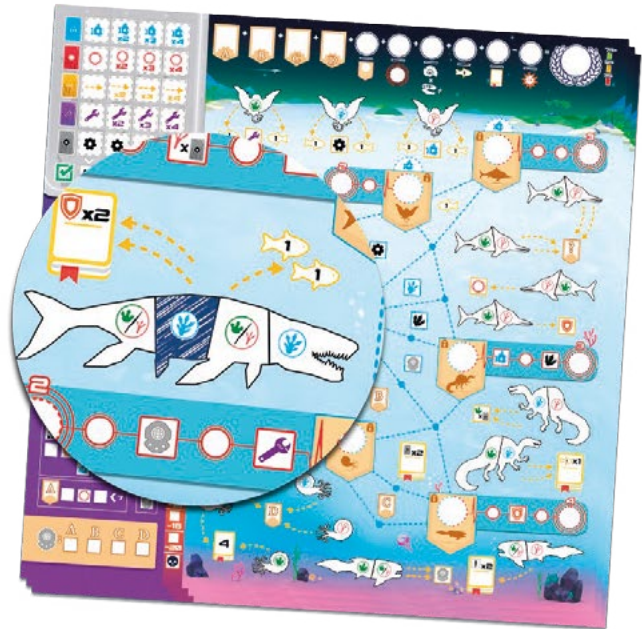
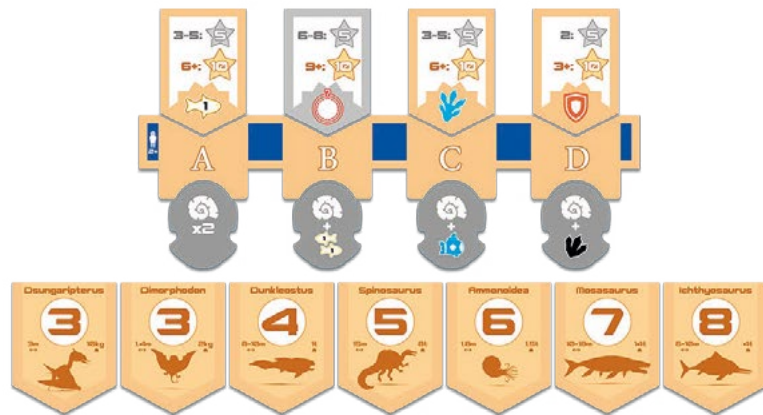
Matthieu Verdier  
David Sitbon

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

22,95€<sup>HT</sup>

**6,89€<sup>HT</sup>**

Cette seconde lune de Demeter est nommée Varuna, dieu des océans et Gardien de l'Orient. Varuna a la particularité d'être recouverte à 89% d'océans et peuplée de dinosaures dont la grande majorité sont aquatiques. Etudier ichthyosaures et mosasaures sera-t-il un problème pour vous ? C'est à bord d'un sous-marin d'exploration que vous allez découvrir la sœur presque jumelle de Demeter 1 !



**Contenu :** 1 bloc de 100 feuilles, 75 cartes,  
1 plateau d'Objectifs, 7 tuiles Espèce, 12 tuiles  
Objectif, 8 jetons Découverte, 2 Objectifs bonus pour  
Demeter, la règle du jeu.

Référence : SWVAR  
Boîte : H19.9 x L19.9 x 4.9cm  
Colis : par 6



16+

**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**

# PARIS 1889

## Bienvenue à Paris

**-70%**  
sur facture  
à l'unité



Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés  
Mécanisme principal : déduction, association d'images, coopération

~~28,05€<sup>HT</sup>~~

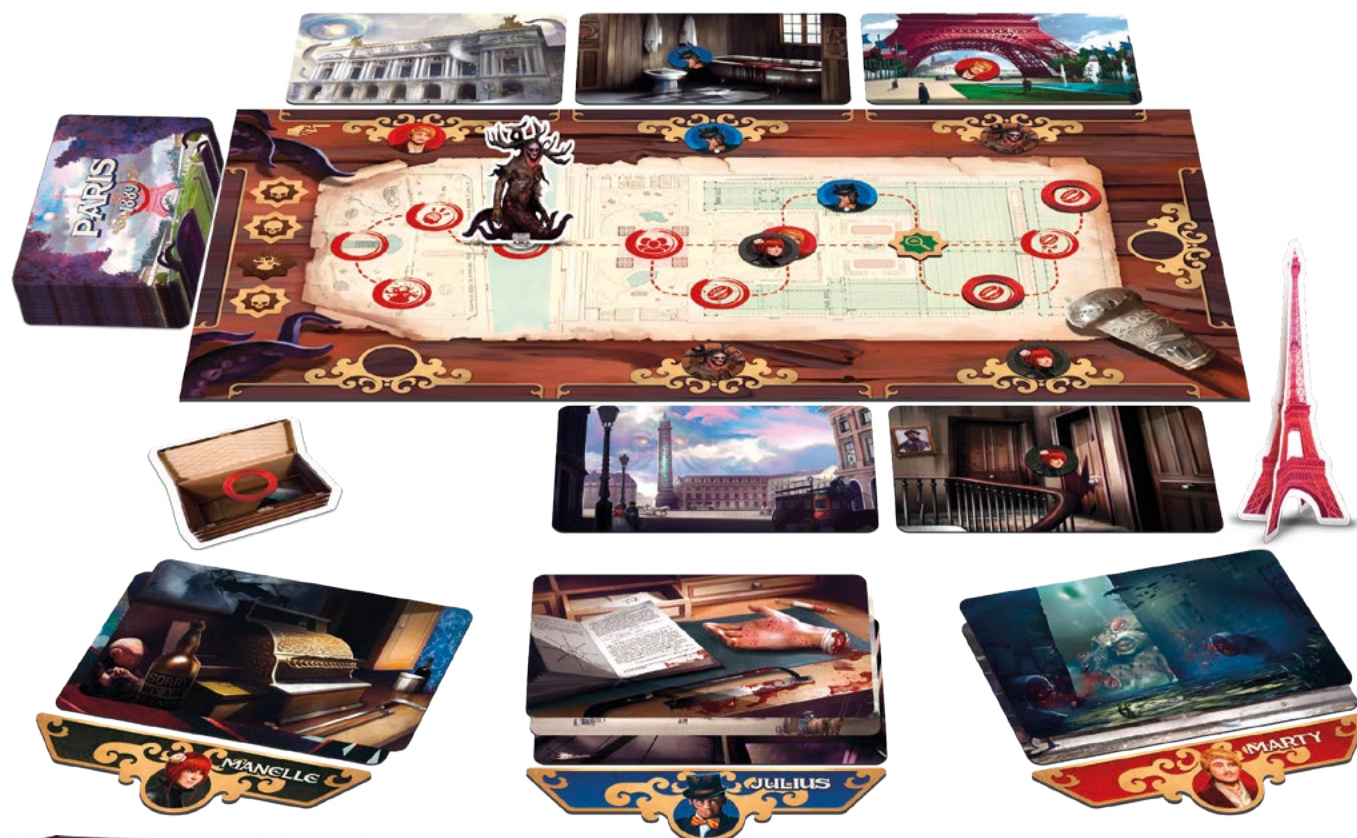
**8,42€<sup>HT</sup>**

60 min



Florian Fay  
David Sitbon

10 années après les événements de *Greenville 1889*, vous retrouvez vos amis lors d'une réunion d'anciens élèves. Après quelques pas de danse, vous décidez de retourner dans les sous-sols de Greenville pour vous remémorer l'aventure vécue 10 ans plus tôt. C'est alors que vous tombez sur avec un portail magique. Attiré une nouvelle fois par l'aventure, vous empruntez ce portail et vous retrouvez à Paris en 1889, là où tout a commencé. La Secte de l'Anneau Rouge vénère une Abomination et s'apprête à renverser l'équilibre des forces entre le bien et le mal grâce à de mystérieux anneaux magiques... Pour mettre fin à tout cela, vous devez affronter l'Abomination ou dérober les anneaux !



**Contenu :** 1 plateau, 84 cartes, 6 plateaux joueurs, jetons Personnage et Objet, la règle du jeu.

Référence : SWPAR  
Boîte : H26 x L26 x 6.1cm  
Colis : par 6



16+

SORRY  
WE ARE  
FRENCH

# GREENVILLE 1989

## Bienvenue à Greenville

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

3  
6

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés.  
Mécanisme principal : déduction, association d'images, coopération

45 min



Florian Fay  
David Sitbon

28,05€<sup>HT</sup>

**8,42€<sup>HT</sup>**

Incarnez un adolescent d'une petite ville américaine à la fin des années 1980. Comme souvent, vous et vos amis passez du temps ensemble et organisez des sorties, mais ce soir un phénomène étrange se produit et vous êtes tous projetés dans un Greenville alternatif vidé de ses habitants et à l'ambiance bien plus inquiétante que celle du Greenville que vous connaissez...

Vous pouvez communiquer par la pensée avec vos amis et allez tenter de vous retrouver à un point de rendez-vous pour affronter l'horreur ensemble.



**Contenu :** 1 plateau, 84 cartes, 6 plateaux joueurs, jetons Personnage et Objet, la règle du jeu.

Référence : SWGRE  
Boîte : H26 x L26 x 6 cm  
Colis : par 6



7+



# SIMILO ANIMAUX FANTASTIQUES

## Trouvez le personnage secret !

Cœur de cible : tout public, famille  
Mécanisme principal : déduction, coopération



Hjalmar Hach - Pierluca Zizzi - Martino Chiacchiera  
Naiade

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

11,48€<sup>HT</sup>

**3,44€<sup>HT</sup>**



# LES ANIMAUX FANTASTIQUES

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physique, émotion, métier, idées, caractère...).

Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ce soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.



Contenu :  
40 cartes,  
la règle du jeu.

Référence : HSAF  
Boîte : H11 x L11 x P3,2 cm  
Colis : par 6



WIZARDING WORLD - characters, names and related products are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing rights © JAKI (822)







# MR. PLAYWOOD

LES PUZZLES QUI PRENNENT VIE

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

**14+**

Maquette articulée en bois  
Modèle de collection

~~18,34€~~<sup>HT</sup> L'UNITÉ  
**7,34€**<sup>HT</sup> L'UNITÉ

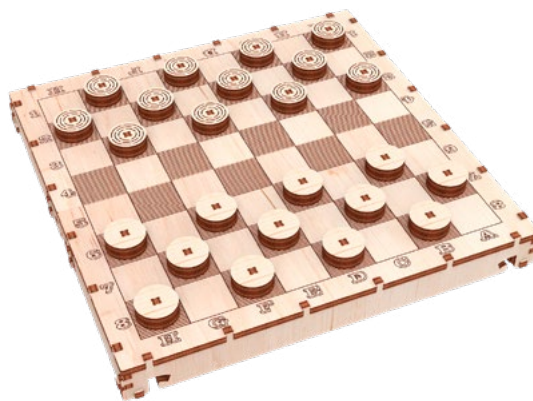


## JEU D'ÉCHECS



129 PIÈCES

Référence : PWECH  
Boîte : H204 mm x L202 mm x P65 mm  
Colis : par 6



## JEU DE DAMES



105 PIÈCES

Référence : PWDAM  
Boîte : H204 mm x L202 mm x P27 mm  
Colis : par 6



# MR.PLAYWOOD

LES PUZZLES QUI PRENNENT VIE

**-60%**  
sur facture  
à l'unité

**14+**

Maquette articulée en bois  
Modèle de collection

~~59,50€<sup>HT</sup>~~

**23,80€<sup>HT</sup>**



## MICROSCOPE



4 820204 380038

**104 PIÈCES**

Référence : PWMI

Boîte : H447 mm x L280 mm x P43 mm

Colis : par 4