

# Promotions et fins de série

## *Printemps 2026*

Dans la limite  
des stocks disponibles !



# Nouvelles références en promotion :

REF	JEUX	PRIX HT	PRIX remisé
OKQUE	QUEEN MARIE ANTOINETTE	15 €	6 €
RALIT	LITTORAL	21.25 €	7.44 €
JPAD	PADUPE	14.45 €	5.78 €
JFAU2	FAUX CULTE le pire contre attaque	14.45 €	4.34 €
JNIT	NITRO NITRO	18.70 €	7.48 €
PDORFD	DORFROMANTIK Duel	34 €	13.6 €
OKLAN	LANFEUST	25.50 €	10.20 €
JPMC	Puzzle MARIE CURIE	20.83 €	8.33 €
JPCD	Puzzle CHARLES DARWIN	20.83 €	8.33 €
JPVH	Puzzle VICTOR HUGO	20.83 €	8.33 €
SWCOD	CODO BERLIN	18.30 €	5.49 €
FUTRE	TREETOPIA	12.50 €	5 €
FUBAN	BANGO	12.50 €	5 €
FUPAS	PASS PASS	12.75 €	5.10 €

# Sommaire

8+

2/5

15 min



# EXPLODINO

## Découvrons le monde des dinosaures

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



**-85%**  
à l'unité

~~16,43€HT~~  
**2,46 €HT**

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+

2-6

15 min



# EXPLOGEO

## Découvrons le monde

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame  
Zenagame

**-85%**  
à l'unité

16,43€<sup>HT</sup>

**2,46 €<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



# Explonimo

## Découvrons le monde des animaux

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



**-85%**  
à l'unité

16,43€<sup>HT</sup>  
**2,46 €<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



# 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



8+



# SUR LE FIL

## Des oiseaux bien perchés !

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : réflexion, adresse



Juan Rodriguez, Julien Prothière  
Jonathan Aucompte

**-70%**  
à l'unité

25,50€<sup>HT</sup>

**7,65€<sup>HT</sup>**

Tout le monde aime se prendre en selfie... et les oiseaux ne font pas exception ! Les voici qui sautillent joyeusement de fil en fil avant d'immortaliser leurs poses au travers de photos souvenir délirantes. Aide-les à reproduire les figures demandées par les cartes Selfie et marquer un maximum de points.

*Aujourd'hui, c'est selfie !  
Les oiseaux sautillent de fil  
en fil pour prendre la pose.  
À toi de les aider !*



**Contenu :** 3 poteaux, 1 fil élastique, 24 oiseaux répartis en 3 familles [Les Zébouriffés / Les Koupacrêtes / Les Poilozieux], 24 cartes Selfie, 20 œufs, 6 jetons Smartphones (réservés au mode coopératif), la règle du jeu.

Référence : GSUR  
Boîte : H27.5 x L19x 6.5 cm  
Colis : par 6



8+

2-4

20min

# TREETOPIA

Sauvez des arbres de l'extinction  
et faites renaitre l'espoir en un futur meilleur.

Coeur de cible : Tout public

Mécanisme Principal : Gestion de main, opportunisme et optimisation



Florian Siriex  
Laura Bevon

-60%  
à l'unité

12.50€<sup>HT</sup>

5€<sup>HT</sup>

Pour cela, vous devrez extraire des arbres de leur milieu hostile et les replanter dans un sanctuaire en respectant leurs nécessités uniques. Tâchez de regrouper les arbres de même type ou ceux en symbiose pour marquer plus de points d'espoir. La partie se termine immédiatement quand un joueur plante le dernier arbre complétant le sanctuaire. Le joueur qui aura généré le plus d'espoir sera déclaré vainqueur.



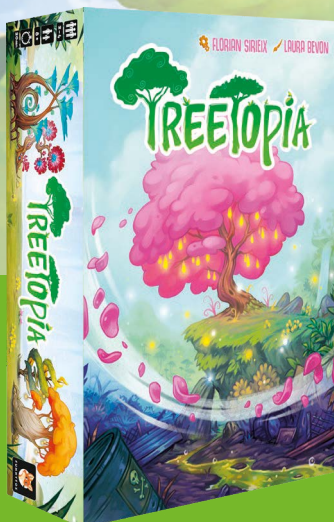
**1** Sauvez un arbre en péril en faisant en sorte que sa nécessité soit respectée par les 4 arbres de votre jeu.



**2** Replantez-le stratégiquement dans le sanctuaire commun pour maximiser vos points.



**3** Faites bon usage des précieux jetons Enchantement pour vous aider !



**Contenu** : livret de règles, 48 cartes Arbre, 12 jetons Enchantement, 6 cartes Symbiose, 90 graines d'espoir

Référence : FUTRE  
Boîte : H153 x L108 x 35 cm  
Colis : par 6



8+

2-5

15 min

# Bango

Cœur de cible : Famille  
Mécanisme principal : Stop ou Encore, Collection



Paco Yanez  
Ulric

-60%  
à l'unité

~~12.50€<sup>HT</sup>~~

5€<sup>HT</sup>

«Marquez un maximum de points en créant jusqu'à trois suites de cartes devant vous. Révélez des cartes une à une pour compléter votre main... Mais arrêtez-vous au bon moment pour ne pas provoquer d'explosion. Débarrassez-vous des cartes encombrantes avant de poser vos suites pour éviter les malus !

À la fin de la partie, vous marquez des points en fonction de la longueur de vos suites et de la couleur la plus représentée dans chacune d'elles.»

# BANGO



**Contenu** : 1 livret de règles, 88 cartes de couleur,  
11 cartes noires

Référence : FUBAN  
Boîte : 15,3 x 10,8 x 3,5 cm  
Colis : par 6



3 616450 000803

# 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 concerte (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



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.



Humain

Serpent

Humain

Serpent

Serpent

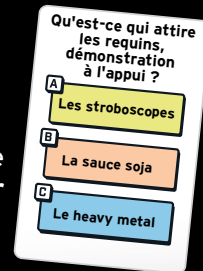
Mangouste

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.

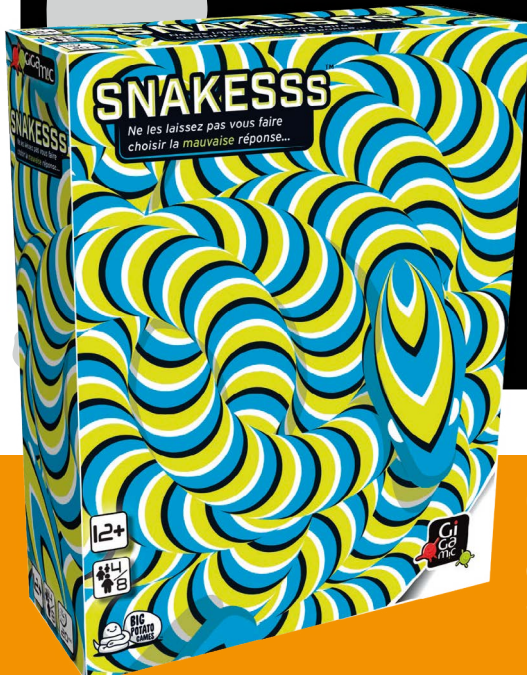
Réponse C ?



\* 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+

2  
6

20 min



# SALADE 2 POINTS

## Salade, tomate, oignons chef !

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



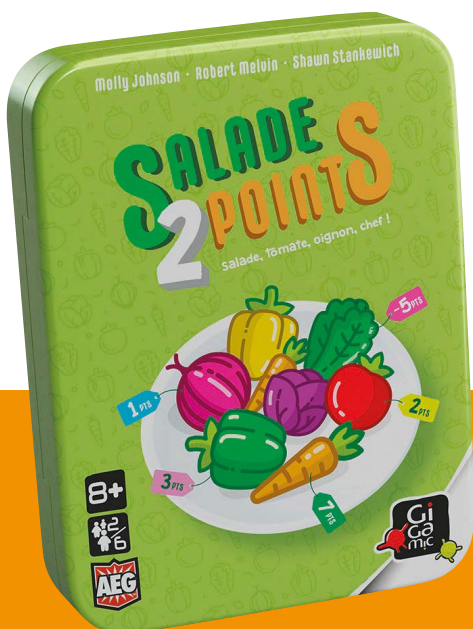
Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich  
Dylan Mangini

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

12,75€<sup>HT</sup>

**3,83€<sup>HT</sup>**

*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



8+

1-6

30min

# MILLER ZOO

## Ensemble, prenez soin des animaux !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : développement et gestion de ressources



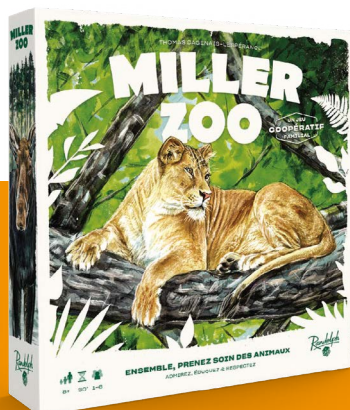
Thomas Dagenais-Lespérance  
Jocelyne Bouchard, Marjorie Gros

**-60%**  
à l'unité

25,50€<sup>LF</sup>

**10,20€<sup>HT</sup>**

Miller Zoo est LE jeu coopératif familial où vous êtes l'équipe du Miller Zoo ! Travaillez ensemble pour assurer le bien-être des animaux et en accueillir des nouveaux. Le jeu offre 6 enveloppes à découvrir avec de nouveaux animaux, des défis et beaucoup de surprises qui feront évoluer le jeu ! Incarnez la vraie équipe du Miller Zoo, accueillez les animaux et prenez en soin ! Soyez prêts à gérer les imprévus et les crises.



**Contenu :** 1 plateau double-face, 7 cartes Animal, 80 cartes Ressource, 30 cartes Besoin, 6 cartes de Coéquipier, 6 cartes Outils, 60 jetons Problème, 6 Aide de jeu, 6 pions, 6 Enveloppes scellées qui contiennent des défis et des animaux supplémentaires

Référence : RAMIL  
Boîte : H25 x L25 x P5 cm  
Colis : par 6





# AUDIMAT

La simplicité d'un party game,  
les sensations du jeu de rôle !

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : question / réponse



Nicolas Carré  
Jonathan Aucomte

**-70%**  
à l'unité

~~+5,47€HT~~

**4,64€HT**

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. Rejoignez le tournage d'une émission de télé-réalité. Choisissez l'un des 4 lieux proposés et l'un des 8 sets d'accessoires avec lequel vous avez rejoint l'aventure, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant situations cocasses, entraides et trahisons, jusqu'à ce que ce qu'il ne reste qu'un seul participant, le vainqueur. Mais attention, les joueurs éliminés participent aux votes jusqu'à la fin de la partie.

**NOUS JOUONS LES CANDIDATS D'UNE  
ÉMISSION DE TÉLÉREALITÉ.  
NOTRE VIE EST RÉGIE PAR LA PROD.  
CHAQUE SEMAINE A LIEU UN VOTE À L'ISSUE  
DUQUEL L'UN DE NOUS QUITTE L'AVENTURE...**

3 à 6 joueurs / 14 ans et plus / Durée : à partir de 30 min.

Votre groupe ne peut pas quitter les lieux du tournage. Vous y êtes filmés jour et nuit. Chacun de vous est quotidiennement isolé du reste du groupe pour répondre à des questions. Imaginez entièrement vos personnages grâce aux vêtements et accessoires des 8 cartes  *Casting*  recto-verso et rejoignez l'un des  *Lieux de tournage*  proposés (île déserte, villa, loft, yacht) ou de votre invention, puis laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

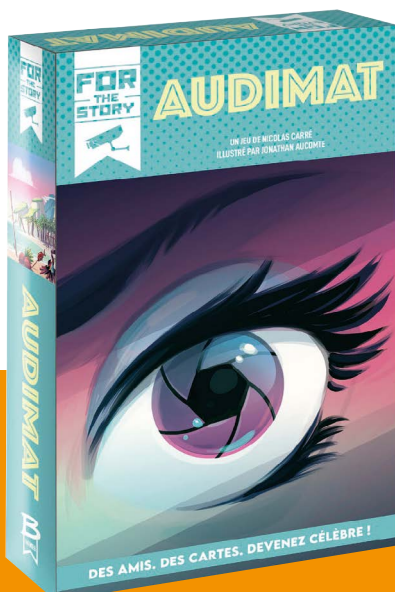
**Personnage :** le sport, c'est ma passion !

**Évènement :** une île déserte.

**Question :** Une partie du groupe cherche à te convaincre de suivre sa consigne de vote. Quels arguments influencent ta décision ?

En quelques tours de jeu, vous aurez raconté le quotidien des candidats jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un en jeu : le vainqueur !

**MAIS ATTENTION, LES CANDIDATS ÉLIMINÉS  
PARTICIPENT AUX VOTES JUSQU'AU DERNIER MOMENT.  
SERONT-ILS RANCUNIERS ?**



Contenu : 80 cartes, la règle du jeu.

Référence : BRAUD  
Boîte : H18.5 x L11.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6



6+



# BAZAR BIZARRE MINI

Le jeu culte en version concentrée !

Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet  
Gabriela Silveira

**-65%**  
à l'unité

~~6,38€HT~~

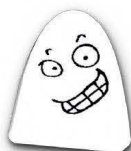
**2,23€HT**

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur !

Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que son pion en bois, il faut vite attraper ce pion !



Par contre, si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper le pion qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !



Grâce à son astucieuse simplicité, **Bazar Bizarre** est devenu le jeu d'ambiance incontournable pour toute la famille !



Contenu : 60 cartes, 5 pions en bois, règle du jeu.

Référence : ZOBAZM  
Boîte : H15 x L12 x P3 cm  
Colis : par 12



12+



# LA FABRIQUE À RÊVES

**-70%**  
à l'unité

2-5

Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : association d'idées

25min



Antonin Boccara et Romaric Galonnier  
Maud Chalmel

~~18,33€HT~~

**5,50€HT**

Vous venez d'être embauchés à la Fabrique à rêves, l'endroit où, chaque nuit, des millions de rêves sont créés pour faire vivre aux rêveurs du monde entier des aventures extraordinaires. Votre mission : créer, tous ensemble, les prochains rêves en respectant bien les consignes données par le Grand Marchand de sable.

La Fabrique à Rêves est un jeu coopératif. À chaque partie, les joueurs devront créer ensemble 5 rêves en respectant le thème de la nuit. Pour cela, ils devront, dans un premier temps, ajouter des cartes Pensée – prenant la forme de mots – dans les 5 tuiles Fiole en créant des associations d'idées en rapport avec le thème. Ils pourront également s'aider des précieux jetons Outil à leur disposition. Dans un deuxième temps, ils devront inscrire secrètement sur leur tablette, pour chaque fiole, un rêve (matérialisé par un mot ou un groupe de mots) en associant les mots dans chaque fiole. Les joueurs marqueront des points en fonction du nombre de rêves similaires mais aussi en fonction du nombre de cartes Pensée dans chaque fiole.



**Contenu :** 1 livret de règles, 200 cartes Pensée recto-verso, 50 cartes Thème de nuit, 5 tuiles Fiole, 1 plateau de score, 1 pion Fiole, 6 jetons Outil, 1 tuile Pensée vierge effaçable, 2 tuiles Décompte recto-verso, 5 tablettes de création effaçables, 5 feutres, 5 chiffonnettes.

Référence : FUFAB  
Boîte : 23 x L18,5 x 4,5 cm  
Colis : par 6



14+

2-12

20min

# LE JEU DE CHARLES

Le jeu qui t'autorise à chanter comme une casserole.

**-60%**  
à l'unité

Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Chanter les paroles d'une chanson sur l'air d'une autre



Jules Dumas  
Philippe Dumas

~~19,33€HT~~

**5,33€HT**

Enfin un jeu pour celles et ceux qui chantent comme des casseroles ! Le jeu de Charles, c'est le mélange parfait entre blind test et karaoké. L'objectif est simple : chanter les paroles d'une chanson sur l'air d'une autre et faire deviner le tout à votre auditoire ! 128 cartes pour plus de 11 000 remix possibles, vous n'avez pas fini de chanter !

Tirez une carte parole, comme « La Bohème » de Charles Aznavour. Ensuite, tirez une carte chanson et choisissez parmi les 4 propositions. Puis, faites fonctionner votre cerveau et chantez les paroles sur l'air de celle que vous avez choisie ! La personne qui trouve en premier devient le joueur actif, et ainsi de suite.



**Chante...**

**+de  
8000  
remix**

## La bohème

CHARLES AZNAVOUR • 1965

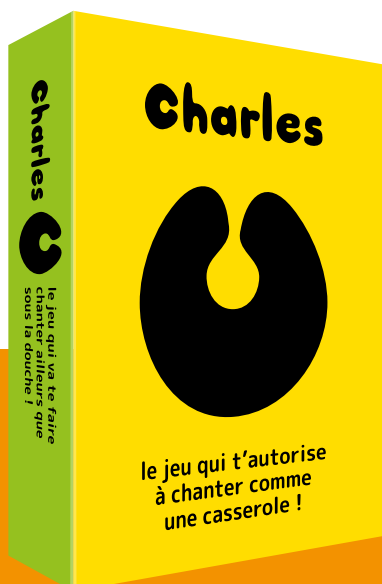
“Je vous parle d'un temps  
Que les moins de vingt ans  
Ne peuvent pas connaître

Montmartre en ce temps-là  
Accrochait ses lilas  
Jusque sous nos fenêtres”...

**... sur l'air de**

## Mamma mia

ABBA • 1975



Contenu : 128 cartes - 1 livret de règles

Référence : JCHAR  
Boîte : 13.6 x 9.9 x 2.8 cm  
Colis : par 6



3 770034 792000

8+



# PICKOMINO MINI

Le jeu culte en version concentrée !

Cœur de cible : famille

Mécanisme principal : combinaison de dés, stop ou encore



Reiner Knizia  
Naiade

**-65%**  
à l'unité

~~6,38€HT~~

**2,23€HT**

Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restants. Plus la somme de vos dés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté... et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de côté, votre tour s'arrête et vous perdez un Pickomino. Saurez-vous jongler entre prudence et prise de risques ?



Contenu : 8 dés, 16 Pickominos, règle du jeu.

Référence : ZOPICM  
Boîte : H15 x L12 x P3 cm  
Colis : par 12



8+



30 min

# Romi Rami

Cœur de cible : prise de risques, Rami, collection  
Mécanisme principal : Tout public



Antoine Lefebvre  
Fanny Saulnier

**-70%**  
à l'unité

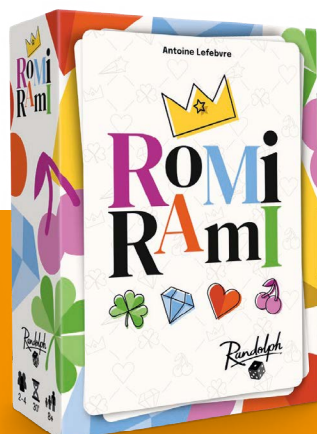
~~12,75€<sup>HT</sup>~~

**3,83€<sup>HT</sup>**

Découvrez une variante originale du Rami/Rummy pour toute la famille ! Faites un maximum de points en optimisant les combinaisons requises pour remplir les Contrats avec les Couleurs Bonus.

Gardez un œil sur les Trophées et utilisez votre Joker au bon moment pour prendre la première place du podium !

Le but du jeu est de faire le plus de points en optimisant les combinaisons demandées par les contrats. Gardez un œil sur les trophées et les couleurs Bonus qui vous permettront de prendre la première place du podium !



**Contenu** : 130 cartes format bridge (38 cartes contrats - 92 cartes valeurs) 4 jetons trophées recto-verso 4 jetons joker La règles du jeu

Référence : RARO  
Boîte : H13,8 x L10 x 4,2 cm  
Colis : par 6



10+

2-4

30min

# QUEEN Marie-Antoinette

Cœur de cible : joueurs de cartes  
Mécanisme principal : jeu de collection



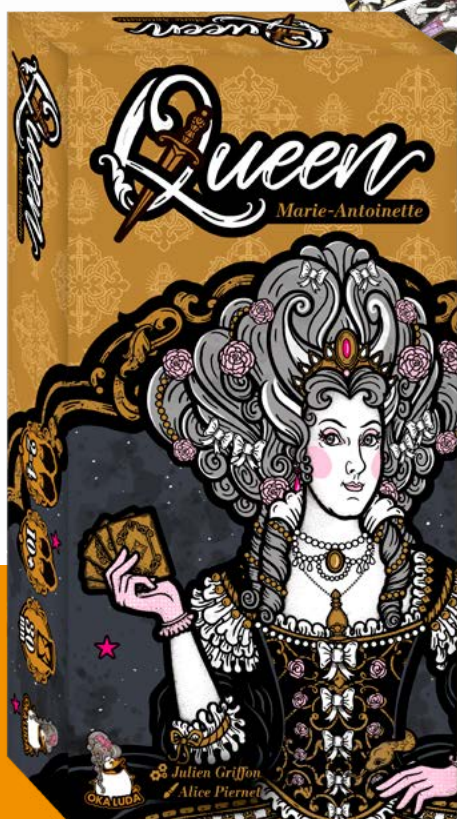
Julien Griffon  
Alice Piernet

-60%  
à l'unité

~~15€HT~~

6€HT

La cour de Louis XVI : des luttes d'influence ont lieu pour gagner ses faveurs. En tant que courtisane de Marie-Antoinette, saurez-vous tirer le meilleur parti de vos nombreuses relations pour vous faire remarquer par votre reine ? À vous de satisfaire à ses exigences et d'ourdir des complots pour maximiser vos chances de briller à la cour du roi ! Vous pourrez récupérer de nouvelles cartes et déclenchez des effets, afin d'agrandir votre Cour et de valider vos cartes Complot ! À chaque partie les conditions et les objectifs seront différents, plusieurs centaines de milliers de combinaisons demanderont autant de stratégies différentes.



**Contenu :** 89 cartes 56x88mm, 34 jetons et 1  
feuillet de règles

Référence : OKQUE  
Boîte : H20 x L10 x 3.5 cm  
Colis : par 6



8+

1-5

20min

# LITTORAL

Créez votre propre littoral !

Cœur de cible : tout public  
Mécanisme principal : stop ou encore



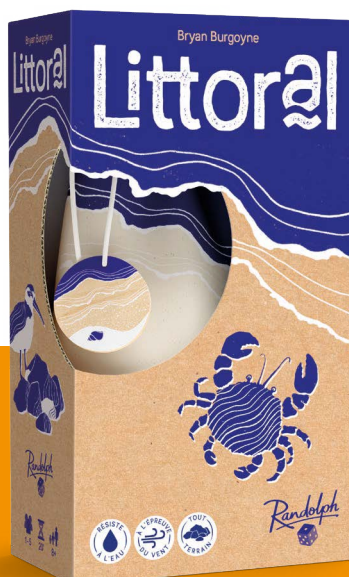
Brian Burgoyne  
Fanny Saulnier

-65%  
à l'unité

21.25€<sup>HT</sup>

7.44€<sup>HT</sup>

Le soleil brille, le vent salin fait filer les nuages dans le ciel.  
Des bécasseaux mangent de drôles d'insectes, des crabes se cachent sous les rochers.  
Des coquillages s'enlissent dans le sable tandis que des vagues s'échouent sur la plage.  
La nature à sa plus simple expression.  
Une pièce à la fois, créez votre littoral avec les éléments que la mer vous envoie.



Contenu : 1 sac, 70 jetons, 1 aide de jeu, 1 règle.

Référence : RALIT  
Boîte : H21 x L12 x P6,5 cm  
Colis : par 6



16+

2-12

30min

# PADUPE

## Des anecdotes, des révélations et du bluff !

Cœur de cible : Joueurs occasionnels ou qui aiment les jeux d'ambiance  
Mécanisme principal : Raconter des anecdotes, bluff, mises



Clovis Berot  
Marine Carron

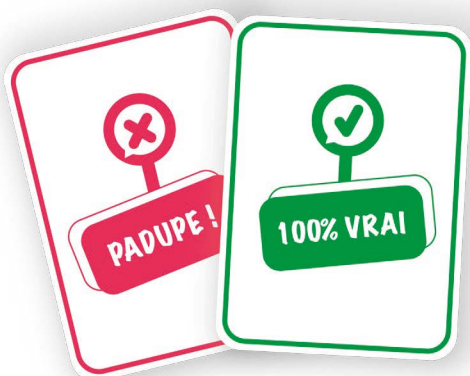
**-60%**  
à l'unité

~~14.45€HT~~

**5.78€HT**

Le principe:

1. Raconter une info ou anecdote personnelle vraie ou fausse sur un des deux thèmes piochés.  
(Par exemple: «J'ai déjà mangé du crocodile» pour le thème «Nourriture»)
2. Les autres joueurs essaient de deviner si vous mentez ou dites la vérité, et donnent leur réponse face cachée en posant une carte 100% VRAI ou PADUPE.
3. À vous de retrouver les joueurs qui selon vous, se trompent, afin de récupérer le maximum de jetons dans la cagnotte ! Un joueur désigné qui s'est trompé vous permettra de gagner un jeton, mais un joueur désigné qui avait mis la bonne réponse, prendra un jeton à votre place.
4. Mais attention, les plus audacieux pourront miser LEURS jetons pour vous en prendre... au risque de vous les donner !
5. Le gagnant est le joueur qui détient le plus de jetons à la fin de la partie, c'est à dire quand la cagnotte est vide !



**Contenu :** Un livret de règles, 2 deck de 40 cartes, 4 plaquettes de 12 jetons (48 jetons), une cale

Référence : JPAD  
Boîte : 13.0 x 9.6 x 3.2 cm  
Colis : par 6



14+

2  
42

20 min

# FAUX-CULTE 2

## LE PIRE CONTRE-ATTAQUE

Cœur de cible : Ados/Adultes  
Mécanisme principal : Humour et déduction



Harrison et Marion Delcros  
Harrison Delcros

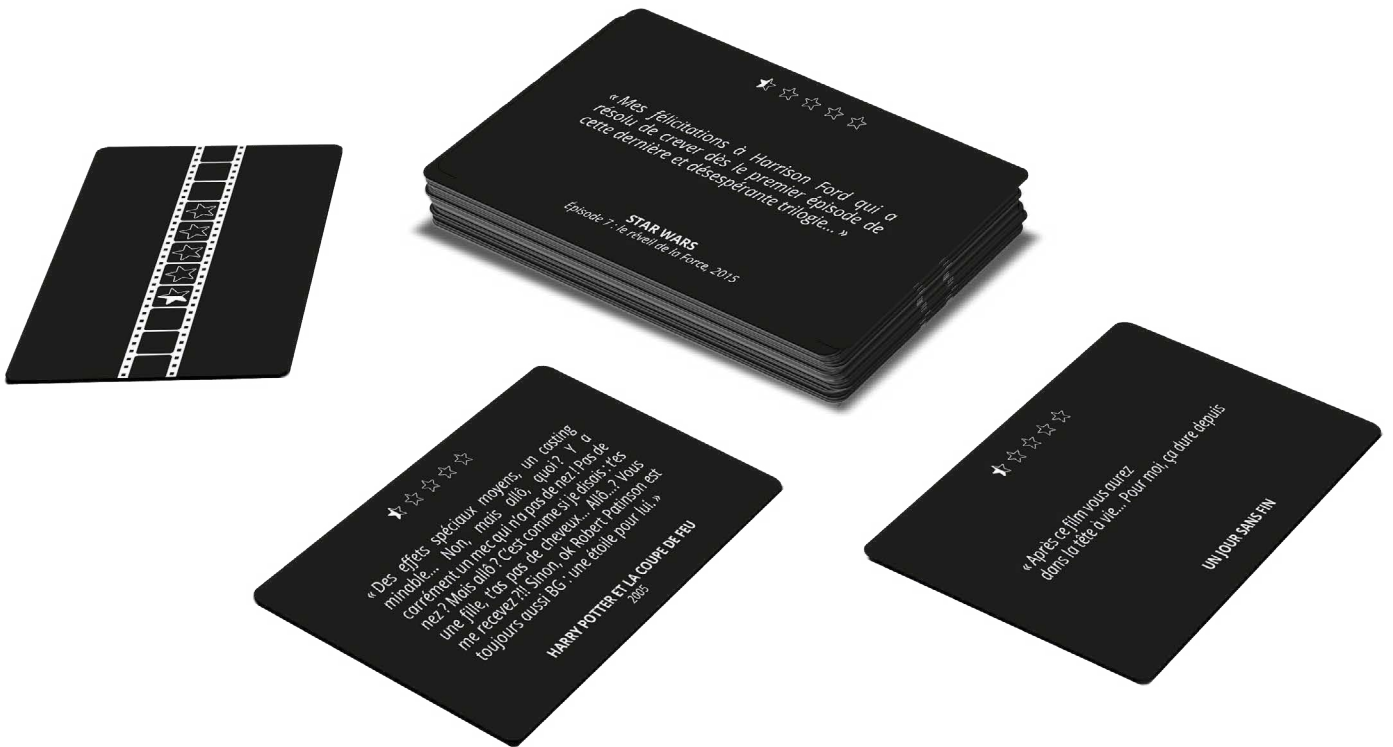
**-70%**  
sur facture  
à l'unité

14.45€<sup>HT</sup>

**4,34€<sup>HT</sup>**

Un jeu pour se marrer qui contient 220 critiques spectateurs improbables sur des films tellement cultes que vous les connaissez, même sans les avoir vus !

À tour de rôle, chacun pioche une carte et déclame le commentaire avec le ton qui convient. Le premier parmi les autres joueurs, qui devine le titre du film, remporte la carte. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes remportent la partie.



Contenu : 224 cartes, la règle du jeu.

Référence : JFAU2  
Boîte : H9,8 x L8,2 x 6,7 cm  
Colis : par 6



3 421275 894618

12+



# NITRO NITRO

Cœur de cible : groupe de personnes qui se connaissent bien, 30+, amis, familles, collègues.  
Mécanisme principal : Questions

**-60%**  
à l'unité



Romain Gavache  
Otto Bogart

~~18.70€<sup>HT</sup>~~

**7.48€<sup>HT</sup>**

Inventez des questions, ni trop faciles, ni trop dures, en complétant des cartes questions à trous.  
Pour gagner des points, adaptez la difficulté de vos questions au niveau des autres joueurs : ils ne doivent pas tous répondre correctement ou tous se tromper.  
N'évaluez pas trop votre culture, il vous faut au moins une bonne réponse.  
Évidemment, il faut aussi répondre correctement aux questions posées ! Les vôtres et celles des autres.  
Plusieurs choix de cartes possibles à chaque tour. En cas de doute ou de panne d'inspiration, les vérifications sont autorisées. Mais, plus vous êtes capable de créer votre question facilement et sans aide, plus vous pourrez marquer de points.  
La rejouabilité est infinie grâce aux 100 cartes questions à trous, réparties sur 5 thèmes : Histoire-Géo, Culture, Science, Sport et WTF ("insolite").  
Quelques cartes «izi» se glissent dans le jeu. Faites en sorte que tout le monde trouve la bonne réponse, sans se douter qu'il s'agisse d'une question un peu trop facile. Si vous êtes découvert, ça peut vous coûter cher.  
Inscrivez vos réponses et vos points remportés grâce aux tableaux dédiés et aux feutres effaçables.



**Contenu** : 100 cartes : 20 x 5 thèmes  
6 tableaux + 6 feutres effaçables  
Règles du jeu

Référence : JNIT  
Boîte : H16,7 x L12,2 x 4 cm  
Colis : par 6



8+



# PASS PASS

**-60%**  
à l'unité



Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : collection



Alexandre Droit et David Paput  
Ulric

~~12.75€HT~~

**5.10€HT**

Dans ce jeu de plis, créez des alliances temporaires et soyez fins stratèges pour faire partie de la couleur majoritaire et remporter ainsi des cartes et de précieux diamants. Le joueur qui aura le plus de points à l'issue des 3 manches sera désigné vainqueur... Sauf si un joueur réalise 3 Pass Pass et décroche immédiatement la victoire !



**1**  
À chaque tour,  
jouez une carte et tâchez  
de faire partie de  
la couleur majoritaire  
en vous alliant  
opportunistement à un  
ou des adversaire(s).

**2**  
Remportez  
des cartes  
pour marquer  
le plus de points  
en 3 manches.

**3**  
Mais ne négligez  
pas les Pass Pass  
pour l'emporter  
immédiatement !



**Contenu :** 48 cartes, 1 carnet de score, la règle de jeu.

Référence : FUPAS  
Boîte : H15.3 x L10.8 x 3.5 cm  
Colis : par 6



12+



# MAGNUM OPUS

## Le Grand Œuvre !

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



Lionel Borg  
Arnaud Demaegd

**-85%**  
à l'unité

25,00€<sup>HT</sup>3,75 €<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.

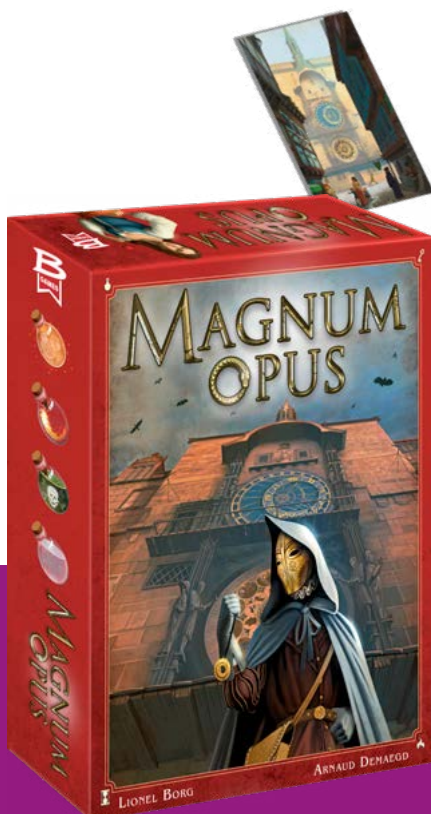
Chaque Composant acquis, chaque formule complétée et chaque paire de Composants en vue rapportent des points de prestige. Le joueur en ayant le plus au terme de la partie est déclaré vainqueur.

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



2. Achetez des composants alchimiques ou générez 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

**-85%**  
à l'unité

20,40€<sup>HT</sup>

**3,06 €<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

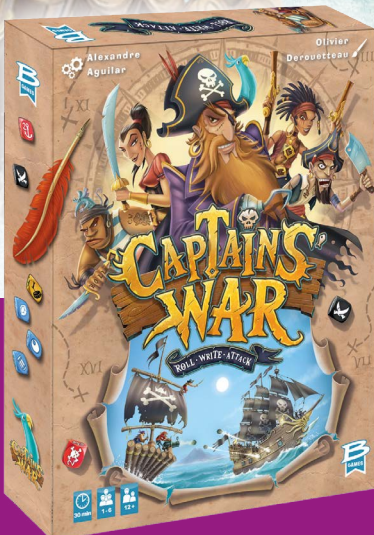
Récupérez des ressources et des pièces d'or. Dépensez-les pour les attributs d'un capitaine ou une nouvelle embarcation. Et n'oubliez pas de recruter des pirates dans votre équipage !

**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

12+



90 min



# AURIGNAC

## Sapiens, Néandertal et Mère Nature...

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : asymétrique



Loïc Lamy  
Loïc Vaiarelo

**-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



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+

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



# LE MATCH DU SIECLE

**-65%**  
à l'unité

10+



40 min

Cœur de cible : Ado, Adultes  
Mécanisme principal : Réflexion, stratégie, anticipation.



Paolo Mori  
Atelier 198

25,50€<sup>HT</sup>

8,92€<sup>HT</sup>

LE MATCH DU SIECLE nous propulse au cœur de la guerre froide lors de la finale mondiale d'échec de 1972, entre Bobby Fischer et Boris Spassky. Tension permanente et choix cornéliens vous attendent dans ce duel au sommet : jouez les cartes de vos jeux asymétriques et prenez l'avantage lors des échanges ou renoncez-y pour déclencher de puissants effets. Remportez plus de parties que votre adversaire pour gagner le Match du siècle.

Jouez les cartes de vos **jeux asymétriques...**

et **prenez l'avantage** lors des échanges...

**OU** renoncez-y pour déclencher de **puissants effets**.



Remportez plus de parties que votre adversaire pour **gagner le Match du siècle**.



**Contenu** : 1 plateau, 34 cartes, 16 pions, 2 rois, 1 dame, 2 marqueurs d'état, 1 marqueur Avantage, la règle du jeu.

Référence : JDMA  
Boîte : H20 x L20x 4,5 cm  
Colis : par 6





10+

1-5

40min

# AVANT-GARDE

Cœur de cible : ados, adultes  
Mécanisme principal : deckbuilding



Mary Flanagan et Max Seidman  
Ishita Banerjee

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

~~17€HT~~

**5,10€HT**

Présentez la meilleure exposition d'Avant-Garde : faites appel à des Mécènes et à leur pouvoirs spécifiques pour optimiser votre deck de cartes et de gagner le plus de Prix pour remporter la victoire !



**Contenu :** 166 cartes, dans leurs boîtes déroulantes,  
2 jetons Joyau caché, 5 jetons Monnaie, 1 marqueur  
Premier Joueur, la règle du jeu.

Référence : JAVA  
Boîte : H14,5 x L10,8 x P6cm  
Colis : par 6



10+

2/5

40 min



# DRAGONS DES MERS

Cœur de cible : Famille +

Mécanisme principal : contrôle de zone, majorité, scoring multiples



Yaniv Kahana, Pini Shekhter et Simone Luciani  
Weberson Santiago

-65%  
à l'unité

29,75€<sup>HT</sup>

10,41€<sup>HT</sup>

**Jouez astucieusement vos cartes de formes de dragons avant de les placer sur le plateau. Coulez les bateaux, récoltez les récompenses et occupez au mieux le plateau face à vos adversaires et devenez protecteur légendaire des royaumes marins.**



À votre tour, jouez une carte avec une forme spéciale.

2

Placez astucieusement votre dragon des mers sur le plateau...

3

... pour couler des bateaux pirates et obtenir des récompenses.

4

Terminez des missions et remportez des majorités dans les royaumes marins !



**Contenu :** Plateau de jeu en 5 éléments, 244 pions en bois, 119 jetons, 137 cartes, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : JDRA  
Boîte : HXX x LXX x X cm  
Colis : par 6



3421272 398119

10+

3-4

20min

# AURUM

## Et si vous aviez le pouvoir de tout changer en or ?

Cœur de cible : Ados, Adultes

Mécanisme principal : Jeu de plis, gestion de main, stratégie



Shreesh Bhat  
Stevo Torres, Peter Wocken

**-70%**  
à l'unité

~~12,75€HT~~

**3,83€HT**

*Aurum* est un jeu de plis compétitif ou en équipe des plus subtils. Vous y incarnez un alchimiste qui transforme des métaux communs en or, et marquez des points en accumulant cet or et en pariant sur le nombre de plis que vous allez remporter.

**1** Rempportez des plis en jouant la carte de plus forte valeur...

**2** ... Ou de précieuses cartes Or si vous jouez la plus faible.



Mais attention à la règle d'or : vous ne pouvez pas jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée !

**3** Rempportez 2 manches pour gagner la partie.



**Contenu** : 69 cartes, 3 pépites d'or,  
1 pion 1<sup>er</sup> Joueur, la règle du jeu.

Référence : JPAU  
Boîte : H16x L11,5 x 3,5 cm  
Colis : par 6



8+

2

40min

# DORFROMANTIK DUEL

-60%  
à l'unité

Cœur de cible : Famille, Tout public  
Mécanisme principal : pose de tuiles, choix stratégiques, course aux objectifs



Lukas Zach, Michael Palm  
Paul Riebe

34€<sup>HT</sup>

13.6€<sup>HT</sup>

Dans *Dorfromantik – Le Duel*, deux joueurs ou deux équipes s'affrontent pour créer le plus beau paysage de tuiles hexagonales. Qui d'entre vous parviendra le mieux à satisfaire aux besoins des villageois et à remplir les nouveaux types d'objectifs fournis dans cette édition ? Deux modules supplémentaires optionnels viennent ajouter des défis inédits et une interaction plus prononcée. À vous de jouer !



**Contenu :** 157 tuiles, 61 jetons Objectif, 36 jetons Photo, 2 plateaux Stockage, 18 cartes, 6 cœurs en bois, 3 tuiles Photographe, 3 socles, 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : PDORFD  
Boîte : H29.5 x L29.5 x7cm  
Colis : par 6



8+

2/4

30 min

# LANFEUST DE TROY

## CHAPITRE PREMIER : EVILHÈNE

Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : Roll&Explore



Nathalie & Rémi Saunier  
Tarquin

-60%  
à l'unité

25.50€<sup>LT</sup>

8.33€<sup>HT</sup>

Lanfeust de Troy est un jeu d'exploration où vous incarnerez l'un des héros de la célèbre Bande-Dessinée. Un univers de magie, riche en aventures, où tous les exploits sont possibles.

Combattez des monstres, explorez de sombres cavernes, pillez des trésors... Grâce à ces exploits, vous gagnerez des points d'expérience qui vous feront monter de niveaux et gagner de nouveaux pouvoirs. Mais pour réussir, chacun devra collaborer avec ses compagnons d'aventure, eux-même à la recherche de la victoire. Dans Lanfeust, celui qui aura cumulé le plus de points d'expérience remportera la partie!



**Contenu :** 72 villages en bois, 56 villes en bois, 36 soldats en bois, 28 cubes en bois, 24 remparts en bois, une roue du temps, 4 paravents, 4 plateaux Clan, 10 Billets, 4 crayons effaçables noir, 1 chiffonnette, la règle du jeu.

Référence : OKLAN  
Boîte : H31 x L22 x P3.5 cm  
Colis : par 6



14+

2

20min

# CODO Berlin

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

Cœur de cible : Joueurs initiés  
Mécanisme principal : Bluff et déduction



Léandre Proust et Johan Roussel  
BONES

18.30€HT

**5.49€HT**

Plongez au cœur de la guerre froide avec Conclave of Day One: Berlin 63, un jeu de bluff et de stratégie pour 2 joueurs. Incarne des super-espions dotés de pouvoirs uniques, placés en secret des deux côtés du rideau de fer. Utilisez vos super-espions pour éliminer le leader adverse ou épuiser sa réserve. Chaque tour, déplacez vos agents, activez leurs pouvoirs et semez le doute dans l'esprit de votre adversaire. Le bluff sera essentiel : choisissez le bon moment pour révéler ou dissimuler vos intentions. La victoire appartiendra à celui ou celle qui maîtrisera le mieux l'art de la ruse et de la stratégie.

# CODO BERLIN 63



**Contenu :** • 1 plateau de jeu, 16 socles en plastique (8 rouges et 8 bleus), 16 tuiles Super-espion, 6 cartes Leader, 2 aides de jeu recto verso (français / anglais), 1 livret de règles français, 1 livret de règles anglais

Référence : SWCOD  
Boîte : 22 x 22 x 60 cm  
Colis : par 6



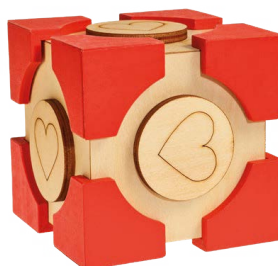


# SECRET ESCAPE BOX

**-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



# PUZZLE MARIE CURIE LA GALERIE DES LÉGENDES

**-60%**  
à l'unité

Mécanisme principal : Puzzle



VIDEO

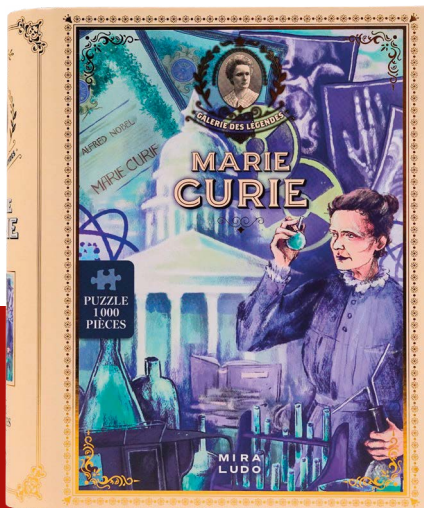


Naïade Lacolomb

20.83€<sup>HT</sup>

**8.33€<sup>HT</sup>**

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Marie Curie, La pionnière de la radiologie et double lauréate du prix Nobel. Découvrez l'histoire fascinante de cette scientifique exceptionnelle qui a ouvert la voie à de nombreuses avancées médicales et scientifiques.. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



**Contenu : 1000 pièces + poster.**

Référence : JPMC  
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm  
Colis : par 6



# PUZZLE CHARLES DARWIN

## LA GALERIE DES LÉGENDES

**-60%**  
à l'unité

Mécanisme principal : Puzzle

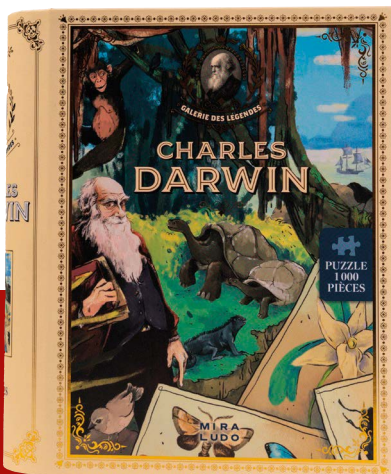


Pencil party studio

20.83€<sup>HT</sup>

**8.33€<sup>HT</sup>**

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Charles Darwin Le père de la théorie de l'évolution. Retraced le parcours de ce naturaliste qui a changé notre compréhension du monde vivant avec sa théorie révolutionnaire sur l'origine des espèces. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



**Contenu : 1000 pièces + poster.**

Référence : JPCD  
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm  
Colis : par 6



# PUZZLE VICTOR HUGO LA GALERIE DES LÉGENDES

**-60%**  
à l'unité

Mécanisme principal : Puzzle

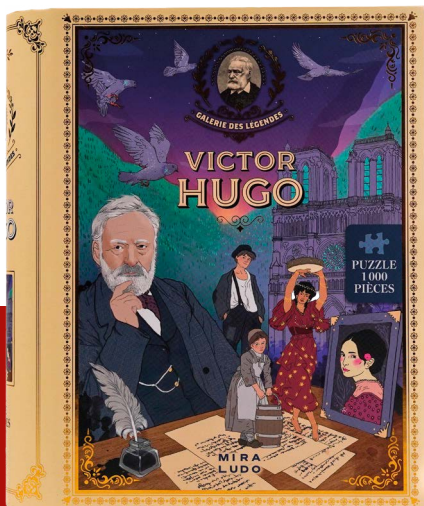


Julia Allheilg

~~20.83€<sup>HT</sup>~~

**8.33€<sup>HT</sup>**

Un Puzzle de 1000 pièces pour découvrir Victor Hugo, Le maître du romantisme français. Laissez-vous transporter par les œuvres et la vie de cet écrivain prodigieux, dont les créations littéraires continuent d'émouvoir et d'inspirer. Un puzzle qui se range comme un livre ancien dans sa bibliothèque.



**Contenu : 1000 pièces + poster.**

Référence : JPVH  
Boîte : H19 x L22,2 x 5,6cm  
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



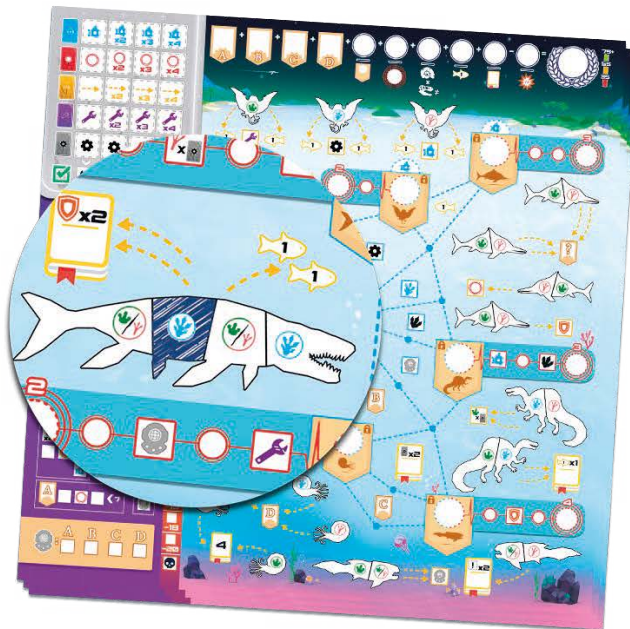
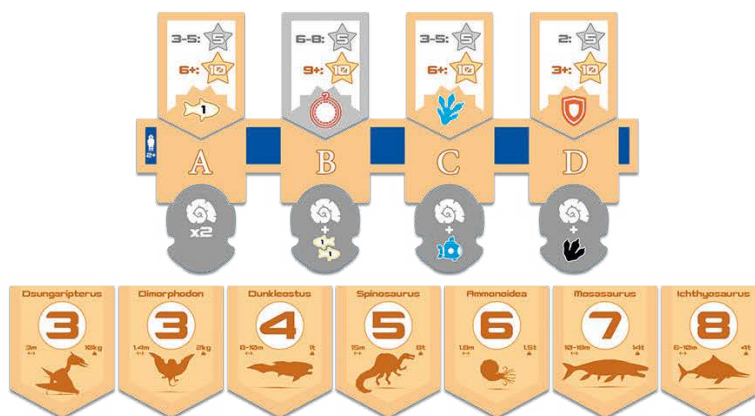
Matthieu Verdier  
David Sitbon

**-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



# GREENVILLE 1989

## Bienvenue à Greenville

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



Florian Fay  
David Sitbon

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

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

