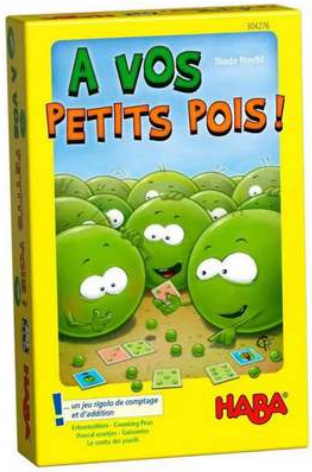
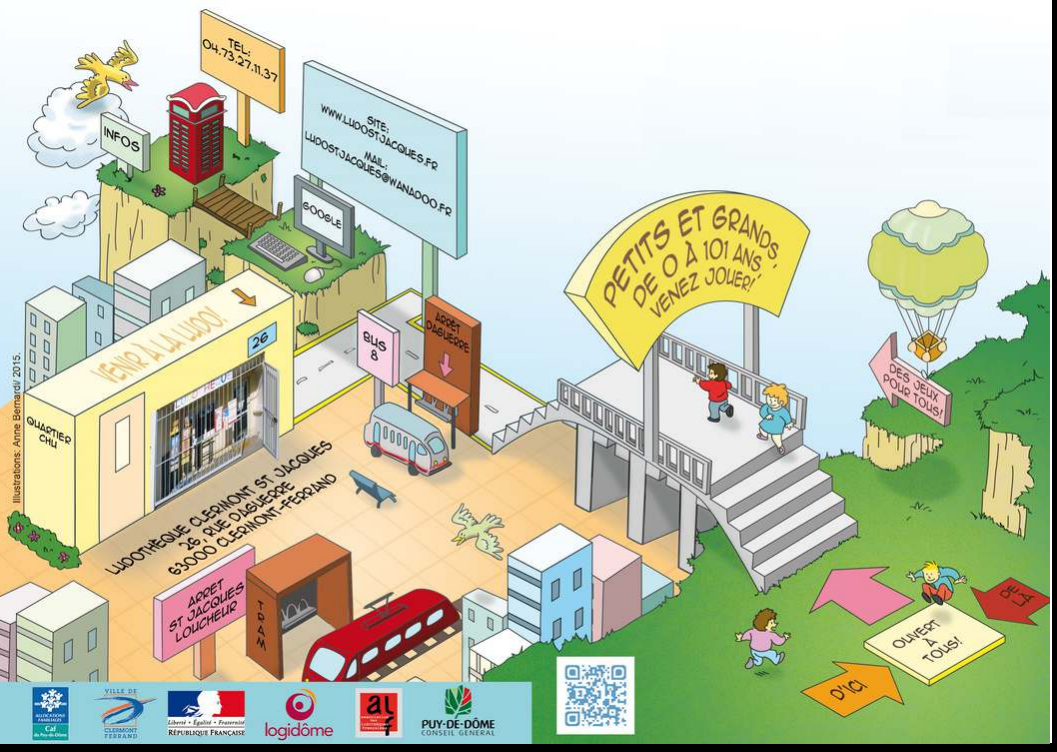
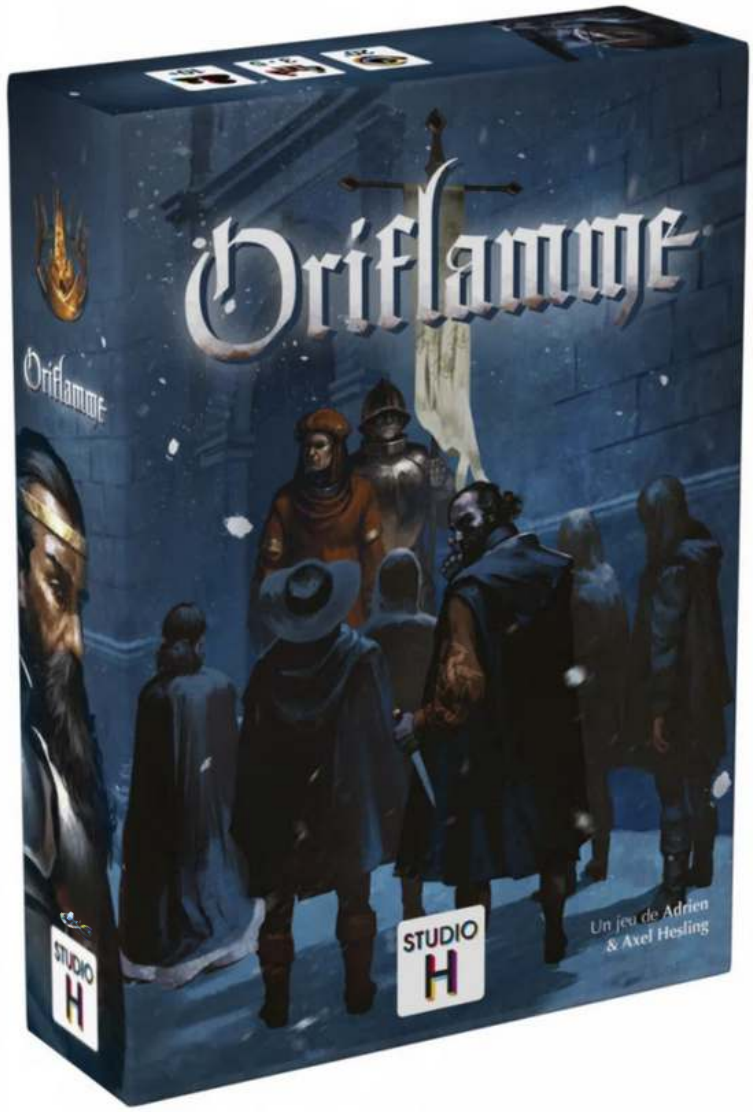
LUDOTHÈQUE
CLERMONT ST JACQUES

Jeux de société mis en service
"Année 2021"
N° 3108 à 3253





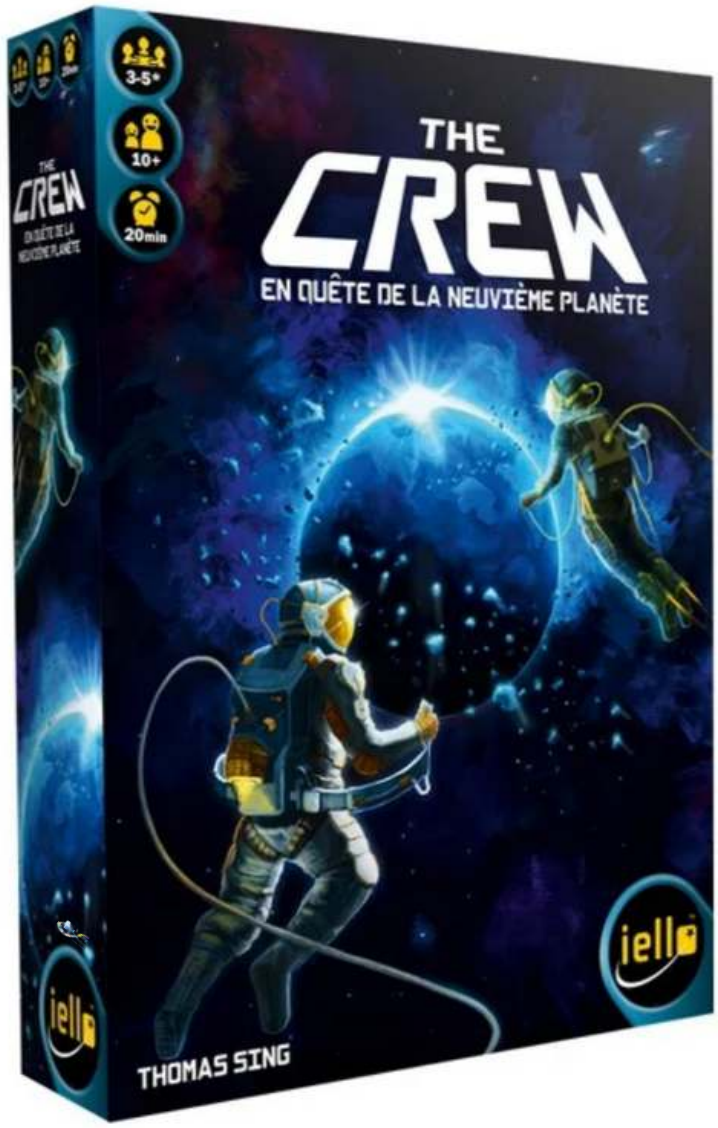
3108 Oriflamme



3 à 5 **10 ans et +** **20 min**

Oriflamme vous ouvre les portes d'un univers médiéval sans pitié. Alors que le Souverain vient à peine de mourir, des familles ennemies luttent pour le pouvoir.
Vous incarnez le chef d'une famille voulant accéder au trône. Pour y arriver, vous devrez jouer vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique.
À chaque fois qu'un joueur élimine une carte d'un adversaire, il gagne 1 point de victoire. À la fin des 7 tours de jeu, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

3109 The Crew



2 à 5 **10 ans et +** **20 min**

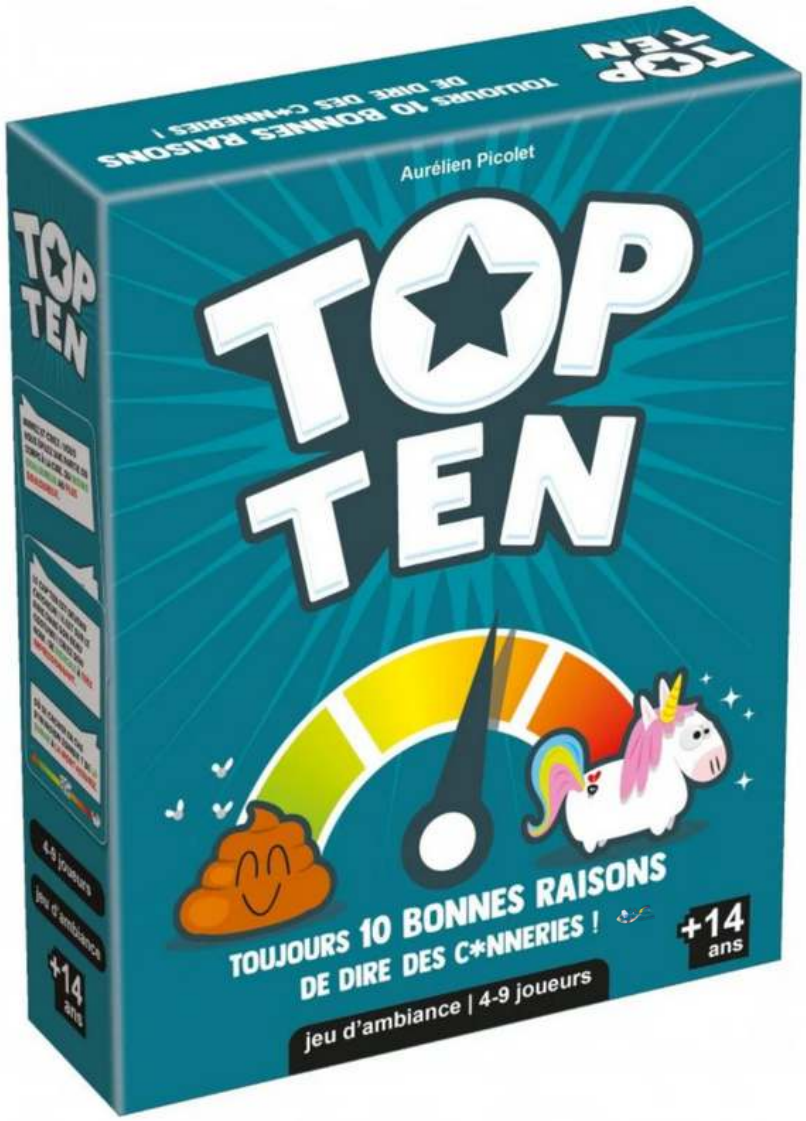
Vous incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Vous aurez 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination finale.
Pour remporter une mission , vous devez tous ensemble accomplir les tâches qui vous sont assignées. Chaque joueur dispose de tâches qui lui sont propres. Pour les accomplir, il faut jouer une carte à chaque tour afin de former un pli. Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli... même si ce n'est pas lui qui l'a jouée.

3111 Ricochet

1 à 10 **14 ans et +** **30 min**

Suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes originales à résoudre seul ou à plusieurs. En utilisant les associations d'idées, faites des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final !
30 énigmes successives vous présentent l'aventure loufoque d'une équipe d'agents secrets. Chaque énigme est constituée d'un dialogue dont il faut découvrir la dernière phrase pour comprendre l'histoire.

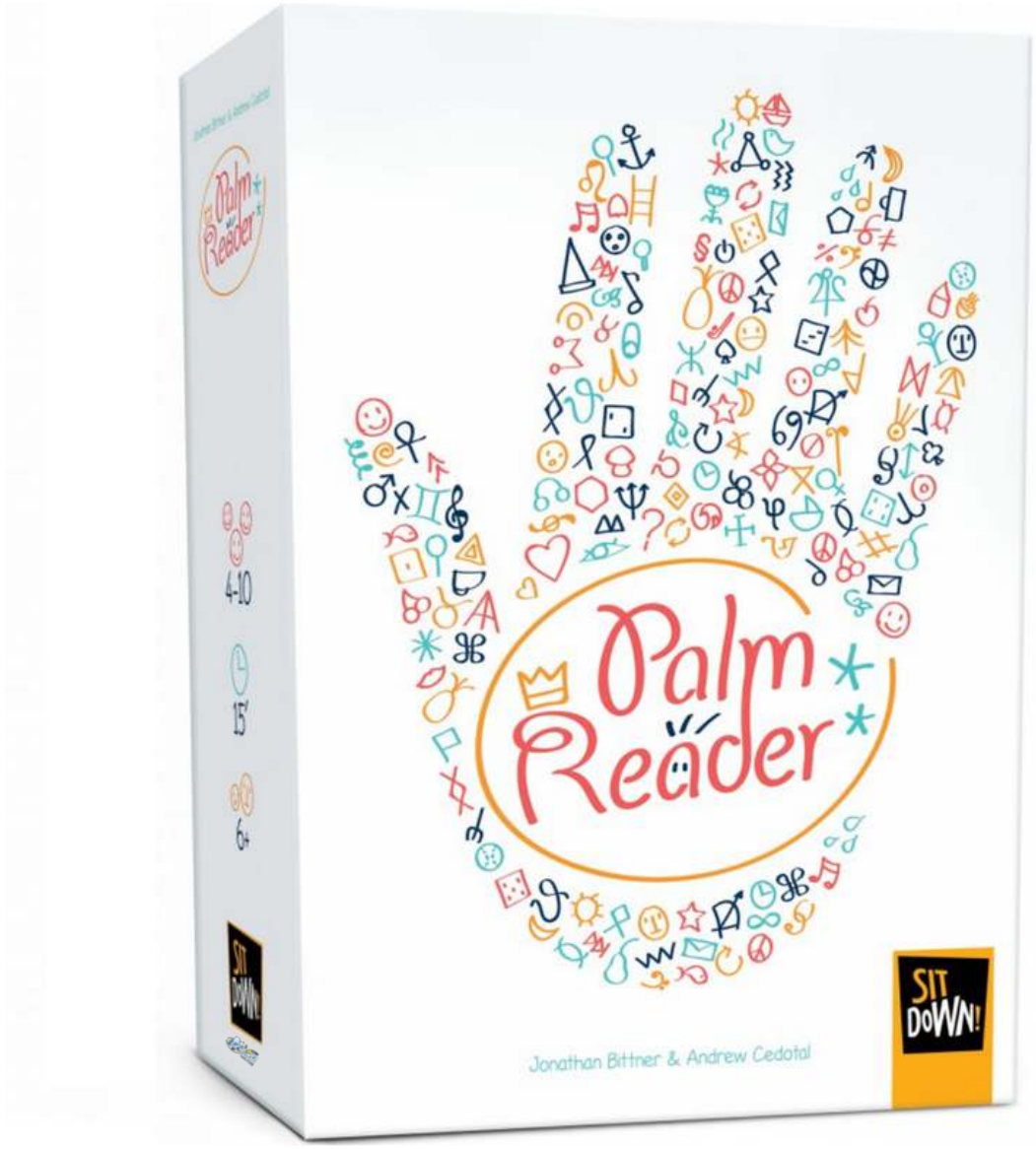
3112 Top Ten



4 à 9 **14 ans et +** **45 min**

Top Ten, un jeu d'ambiance et de communication drôle et innovant!
Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10).
Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !
Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle !

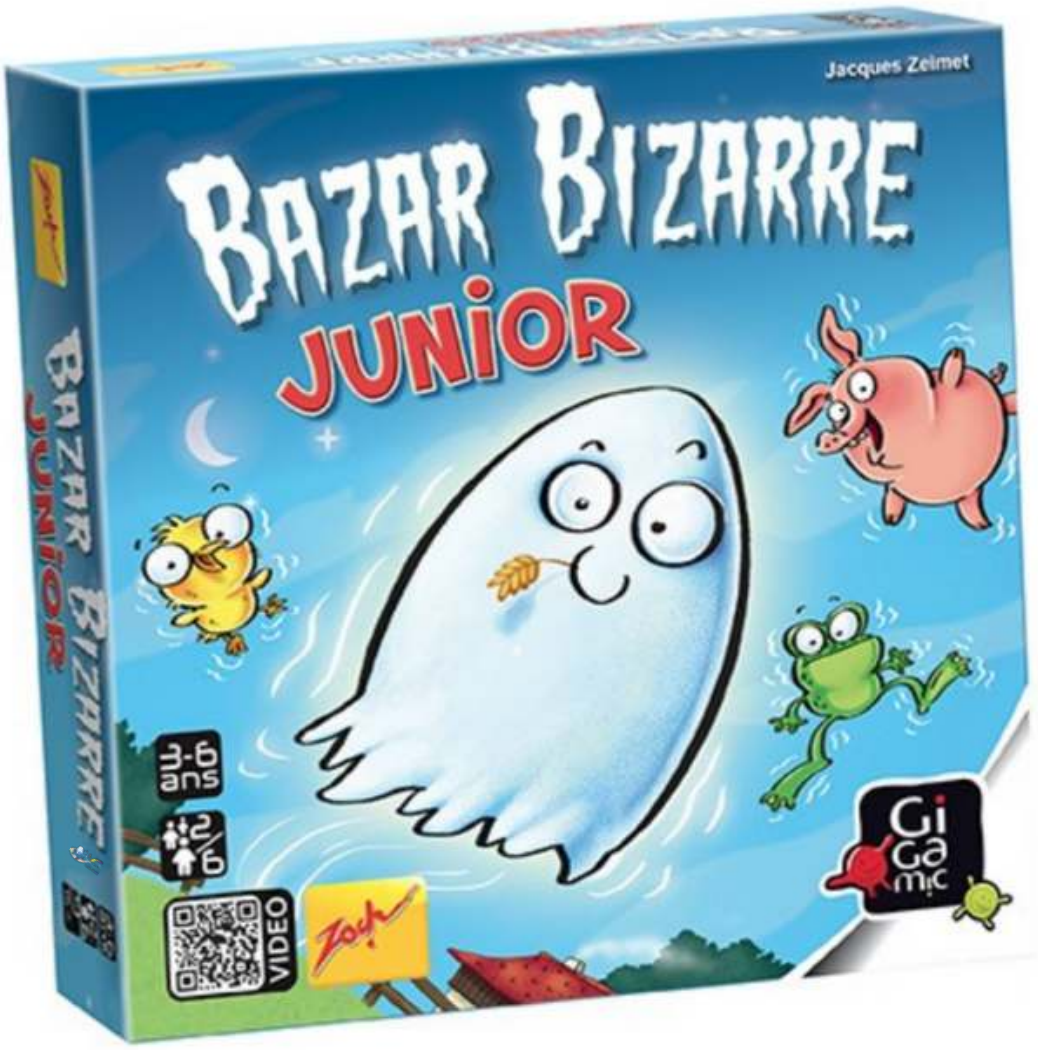
3113 Palm Reader



4 à 10 **6 ans et +** **15 min**

Palm Reader est un jeu coopératif dans lequel un symbole connu d'un seul joueur doit être deviné par tous les autres.
En utilisant uniquement son index, le premier joueur dessine ce symbole dans la paume de son voisin de gauche, qui fait ensuite de même dans la paume de son propre voisin de gauche, et ainsi de suite sans que jamais personne ne puisse voir ce qui est dessiné.
À chacun ensuite de deviner quel est le symbole qu'il a senti qu'on lui dessinait dans la main.
Tous les joueurs tentent d'atteindre ensemble le score le plus élevé possible.

3114 Bazar Bizarre Junior



2 à 8 **3 ans et +** **20 min**

Il n'y a pas que les grands qui ont droit de mettre le bazar ! Un classique adapté aux plus petits qui permet d'aiguiser son sens de l'observation.
Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

3115 Kluster

1 à 4 **14 ans et +** **20 min**

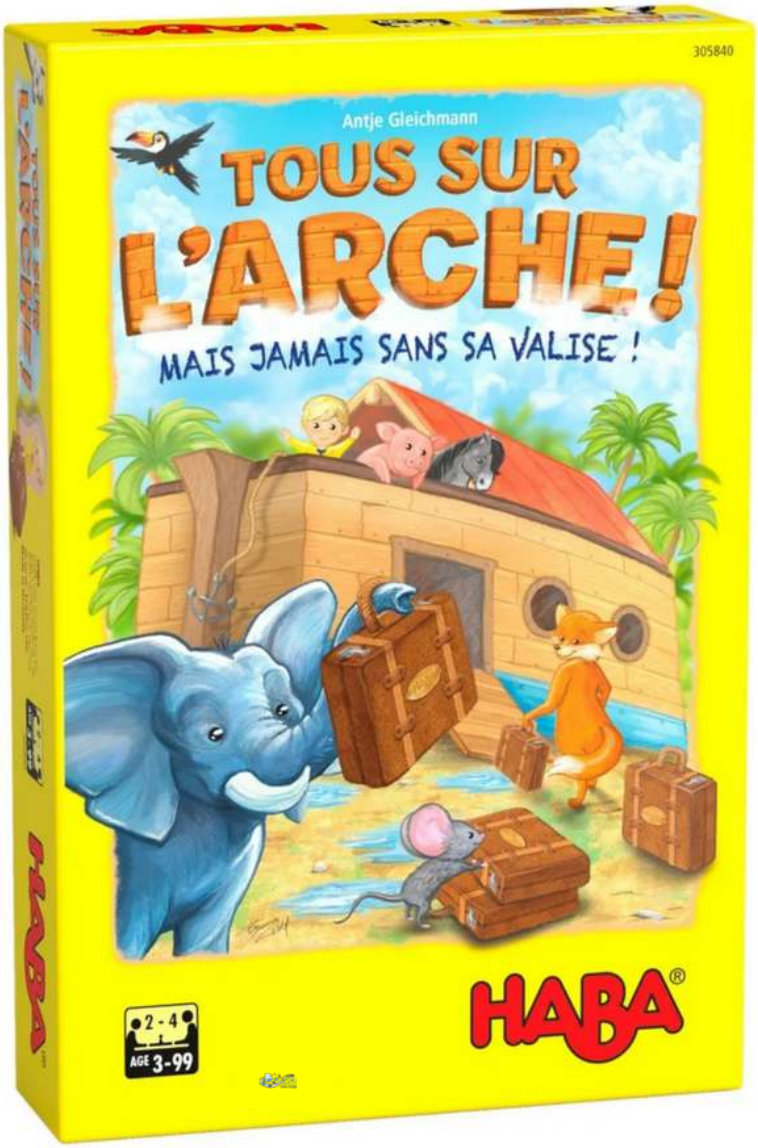
Kluster est un jeu d'aimants pouvant se jouer de 1 à 4 joueurs. Pour y jouer, pas la peine de vous lancer dans une longue lecture fastidieuse des règles. Quelques secondes suffisent pour apprendre le jeu. Kluster est fun, simple, accessible à tous et diablement stratégique.

3116 Le Gant d'infinité : Un jeu love letter

2 à 6 **10 ans et +** **20 min**

Basé sur les mécaniques du jeu Love Letter, Le Gant d'Infinité vous propose de jouer à un-contre-tous dans l'univers Marvel.
Alors qu'un joueur joue le rôle de Thanos dans une croisade pour changer l'univers tel que nous le connaissons, 1 à 5 autres joueurs doivent déployer des héros emblématiques pour le vaincre avant qu'il ne puisse atteindre ses objectifs.

3117 Tous sur l'Arche !



2 **3 ans et +** **15 min**

Il pleut depuis des heures !
Les joueurs aident Noé à faire monter les animaux et tous leurs bagages sur l'arche !
Pour ce faire, ils cherchent la tuile « valise » correspondant à chaque animal et mémorisent l'emplacement des valises mouillées.
Les joueurs gagnent la partie tous ensemble si tous les animaux sont sur le bateau avant l'inondation.

3121 Unlock! Epic Adventures

2 à 6 **10 ans et +** **60 min**

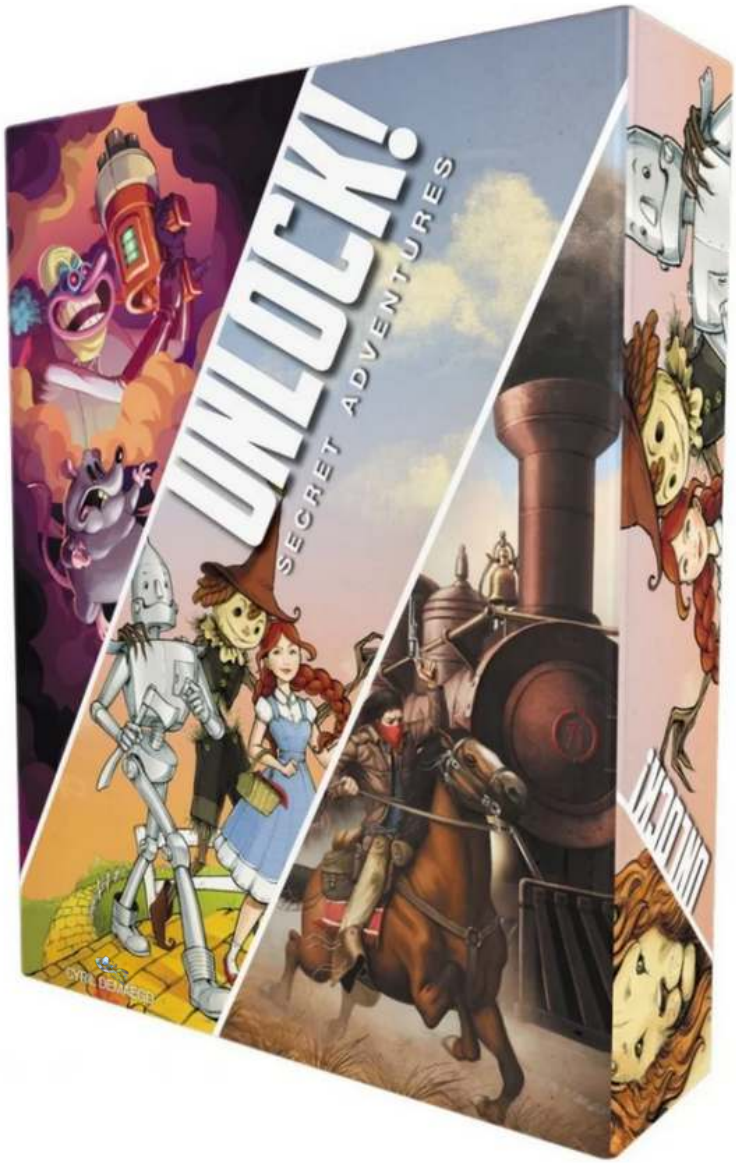
Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

7éme art et décès : Vous assistez à la première de "La Dernière Nuit du loup-garou", un film d'horreur inquiétant plus vrai que nature.

Les 7 épreuves du dragon : Vous faites partie de la nouvelle cuvée des élèves du Temple des dragons d'or, qui n'accueille de nouveaux aspirants qu'une fois tous les sept ans.

Mission #07 : Vous incarnez un membre de l'agence Eagle. Dans le cadre de vos fonctions, vous êtes actuellement infiltré pour tenter de débusquer un agent double.

3122 Unlock! Secret Adventures

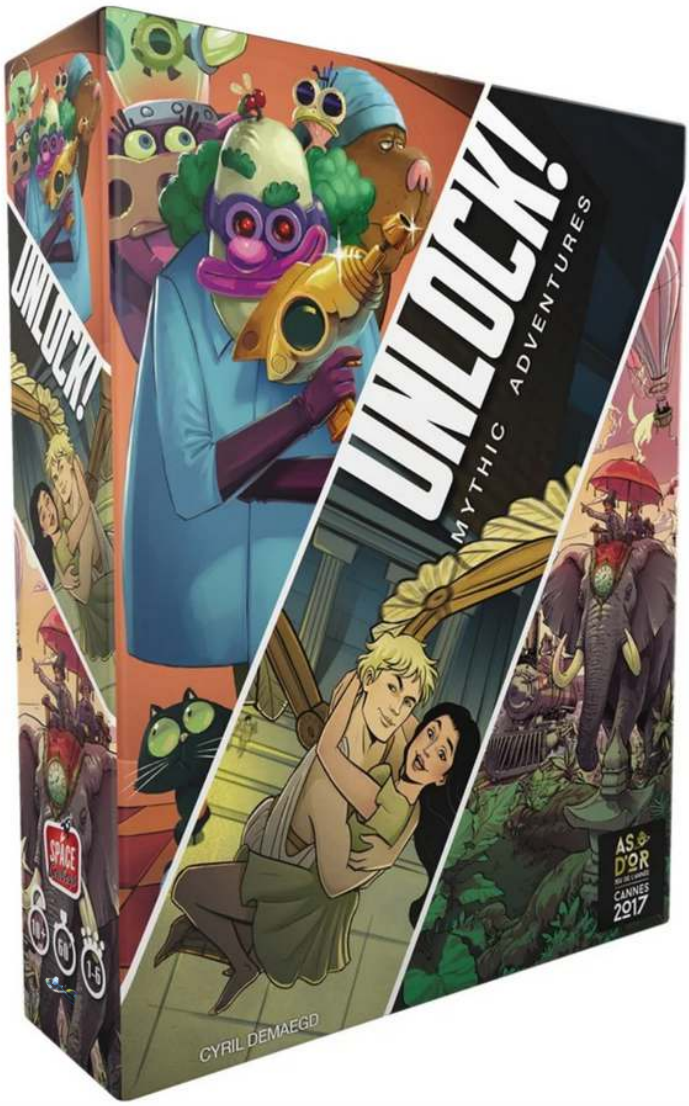


2 à 6 **10 ans et +** **60 min**

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

- **A Noside Story :** Dans cette aventure, vous serez confronté à une vielle connaissance, le Professeur Noside. Ce dernier a un nouveau plan machiavélique pour mettre à mal la région.
- **Tombstone Express :** Une plongée dans le Far West dont cette mystérieuse intrigue met en scène une précieuse cargaison transportée par une locomotive.
- **Les Aventuriers du Pays d'Oz :** Redécouvrez le pays d'Oz, cadre mythique de la littérature américaine. Affrontez la redoutable sorcière de l'Ouest et retournez au Kansas dans le temps imparti.

3123 Unlock ! Mythic Adventures

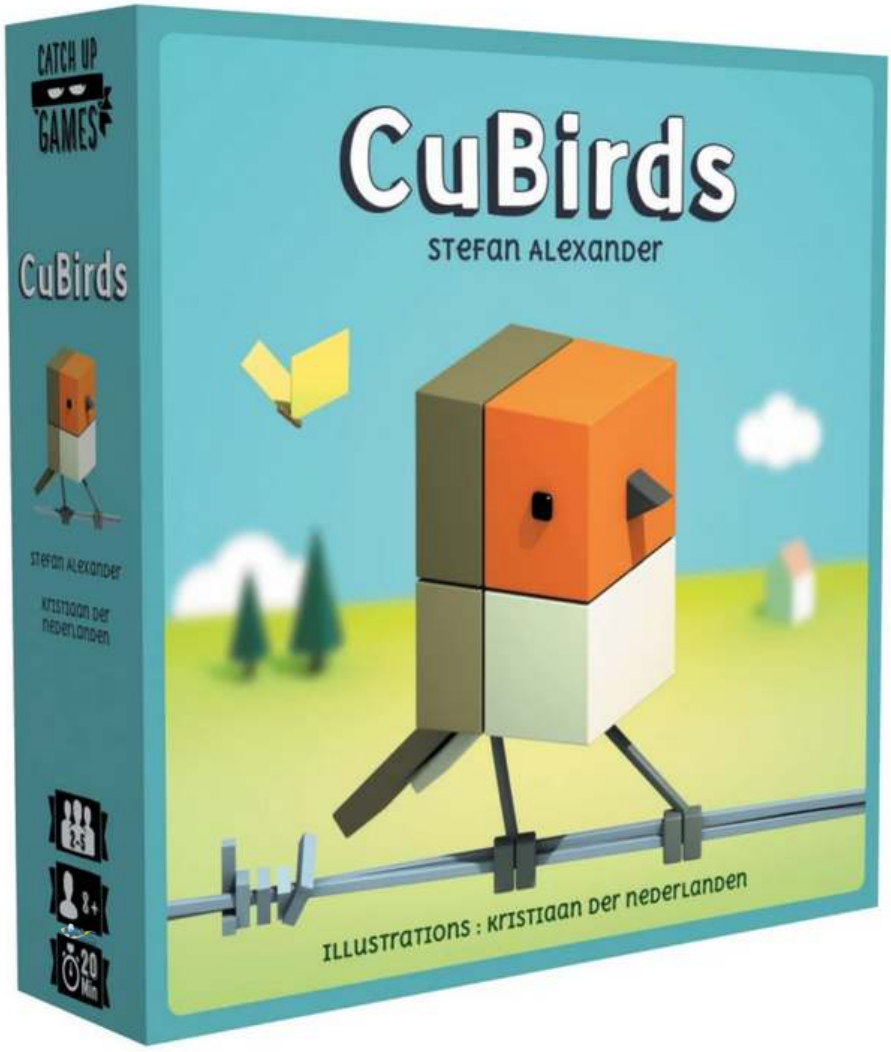


2 à 6 **10 ans et +** **60 min**

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

- **Dans les griffes d'Hadès :** Vous êtes Alix, esclave de l'Athènes antique. Gagner votre liberté ne sera pas facile face aux dieux de l'Olympe.
- **L'Animal-O-Matic du Professeur Noside Zap ! :** « L'animal-O-Matic… » Zap ! « …projette l'esprit dans le corps d'un animal ! » Zap ! « Arrêtez de bouger, James ! C'est sans danger vous dis-je ! » Zap !
- **Le tour du monde en 80 minutes :** « J'ai parié avec ces gentlemen du Reform Club que nous ferons le tour du Monde en 80 jours. Passepartout ! le monde attend l'exploit de Phileas Fogg ! »

3124 Cubirds



2 à 5 **8 ans et +** **20 min**

Un joueur remporte la partie lorsqu'il est le premier à rassembler :

- Soit sept espèces différentes
- Soit deux espèces avec au moins trois oiseaux identiques dans chacune

Afin de gérer au mieux sa stratégie, les joueurs devront garder un œil sur les cartes sécurisées par les autres joueurs, impactant les probabilités de constituer des familles plus ou moins grandes. Attendez le bon moment, mais méfiez-vous, car le tour se termine dès qu'un joueur vide sa main, forçant tous les joueurs à se défausser de leurs cartes.

3125 Dreamland

2 à 6 **8 ans et +** **15 min**

Adapté du Manga de Reno Lemaire, Dreamland est un Jeu dans lequel vous devez sauver Lydia de ses cauchemars.
En prenant l'aventure avec Terrence, Savane, Sabba et Eve, votre objectif principal sera d'être Le premier à battre les 4 nightmare Lords.

3126 Cocorito

2 à 4 **4 ans et +** **20 min**

Découvrez le jeu Cocorito de Ravensburger, un jeu de collecte coloré pour jouer de 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.
Quatre petits oiseaux ont perdu leurs plumes et ont besoin de ton aide pour les retrouver. Chaque tour, pioche une plume au hasard ou échange-en une avec le nid puis ajoute-la à ton oiseau.
En fin de partie, toutes les plumes de ta couleur te rapporteront des points. Récupère un maximum de points pour remporter la partie.

3127 Mint Works

1 à 4 **13 ans et +** **30 min**

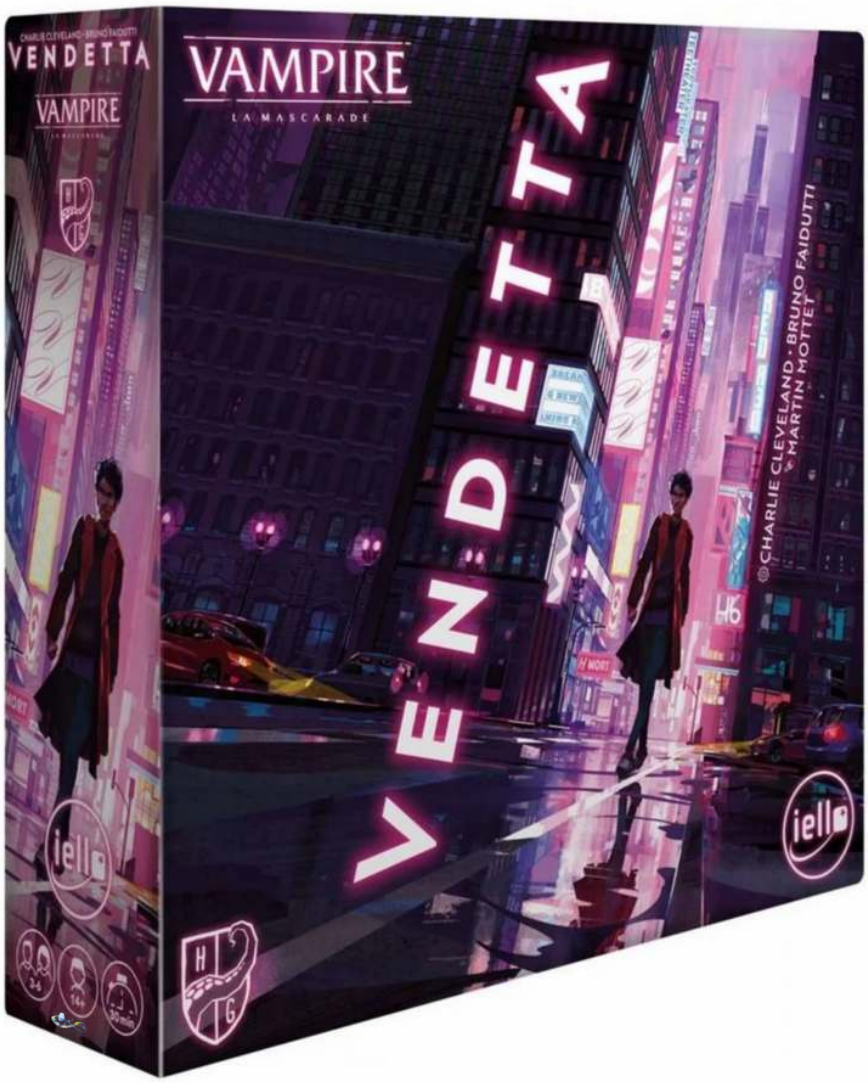
Un vrai jeu de gestion, de 1 à 4 joueurs, qui tient aussi bien en haleine que dans la poche... vous en rêviez ? Ils l'ont fait !
Aussi petit que malin, rendez votre Quartier le plus agréable (et rentable...) possible !
Rapide, efficace, de la vraie pose d'ouvrier dans une boîte de bonbons.
Indispensable on vous dit !

3128 Mint Coopérative

1 à 4 **13 ans et +** **30 min**

Combattez la mauvaise haleine ensemble grâce à ce parfait jeu de poche que vous pouvez emporter partout avec vous !
Votre mission est simple : Protéger Mintopia City et les autres villes du Comté de Mortimer des plans machiavéliques du S.T.O.M.A, le Syndicat pour la Terreur Odontologique et les Maladies Associées.
Mint Cooperative est un jeu coopératif léger et rafraîchissant avec des règles faciles à apprendre et un gameplay stratégique. Sa taille compacte le rend facile à mettre dans votre poche pour l'emporter n'importe où. Avec sa règle accessible, Mint Cooperative est un excellent outil pour initier les nouveaux joueurs au style de jeu coopératif.

3130 Vendetta Vampire la Mascarade



3 à 6 **14 ans et +** **30 min**

Complotez et luttez pour obtenir de l'influence et du pouvoir en tant que vampires immortels !
Jouez aux cartes et au jeu du sang pour gagner le contrôle d'humains influents, vous nourrir d'eux et en faire vos serviteurs. Votre but est de gagner le plus d'influence possible sur trois âges, afin de devenir le nouveau Prince de Chicago.
Au fur et à mesure de la partie, vous apprendrez à connaître les pouvoirs et les capacités de vos adversaires, au cours de votre lutte séculaire, mais ils en feront de même avec vous ! Vous ne pourrez jamais prévoir quels nouveaux tours ils ont pu ajouter à leur deck depuis votre dernier affrontement !

3133 Gloutons

2 à 4 **5 ans et +** **30 min**

Prenez votre pince et tenez vous prêt pour une partie endiablée où il vous faudra avoir le geste sûr. Qui sera le plus glouton et le plus rapide à engloutir les objets qui traînent dans la chambre?

Un jeu de manipulation très rigolo avec un superbe matériel de jeu.

3134 Pow!

2 à 5 **8 ans et +** **30 min**

Prenez votre pince et tenez vous prêt pour une partie endiablée où il vous faudra avoir le geste sûr. Qui sera le plus glouton et le plus rapide à engloutir les objets qui traînent dans la chambre?

Un jeu de manipulation très rigolo avec un superbe matériel de jeu.

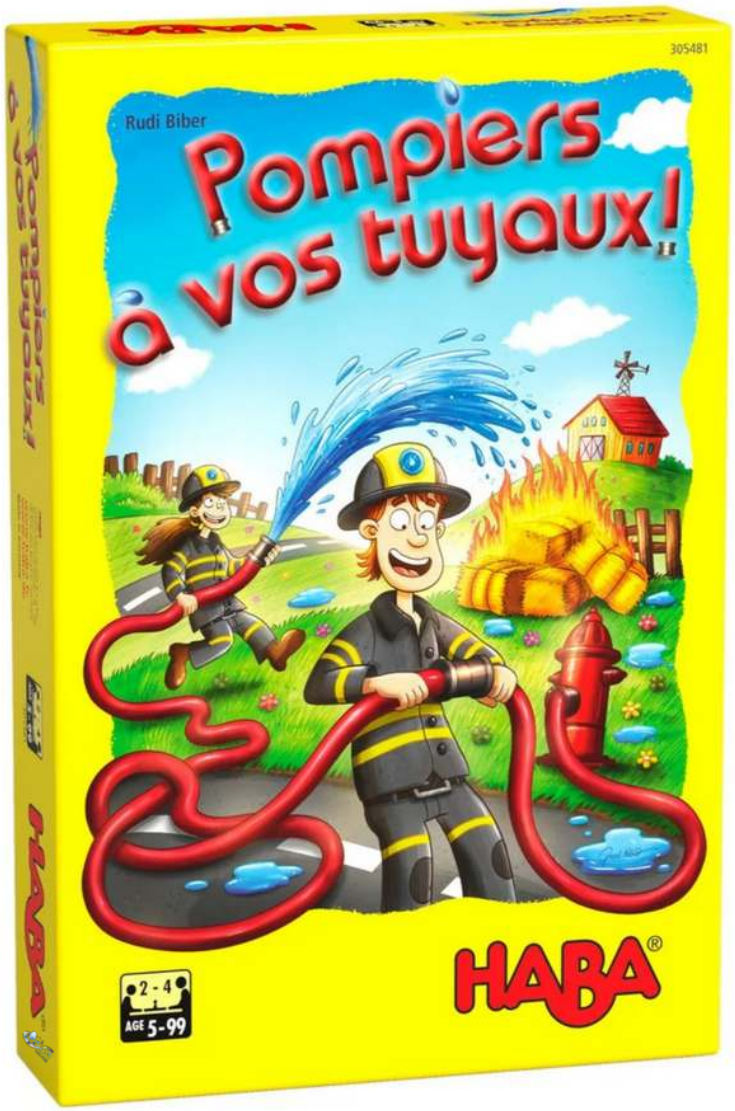
3136 Space Builder

2 à 4 **8 ans et +** **30 min**

Architectes de l'espace : vous devez construire votre ville spatiale en suivant les instructions du plan.

Utilisez les bons bâtiments, tournez le dans le bon sens... le plus rapidement possible ! Un jeu de reconnaissance spatiale...sidéral !

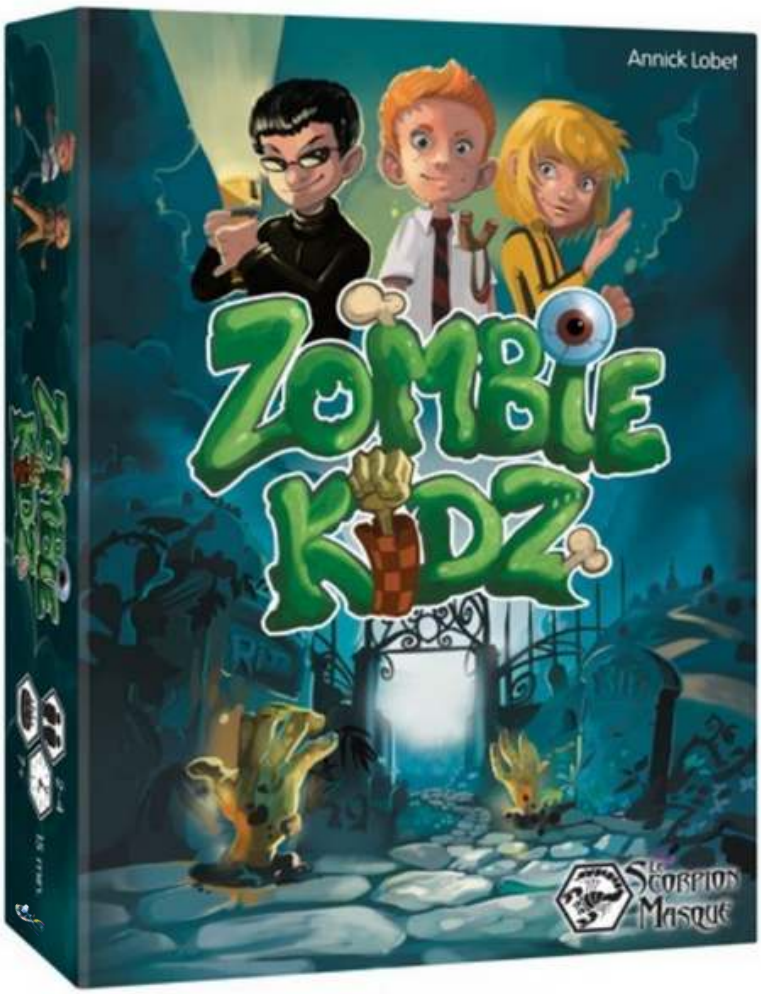
3137 Pompier, à vos tuyaux!



2 à 4 **8 ans et +** **30 min**

Pompiers à vos tuyaux ! est un jeu de rapidité amusant où tout le monde joue en même temps, en récupérant des morceaux de tuyau afin de les relier de la bouche d'incendie jusqu'au feu.
Le premier joueur qui y parvient remporte une médaille et il faut trois médailles pour remporter la partie.

3138 Zombie kidz



2 à 4 **8 ans et +** **15 min**

Des créature étranges rôdent dans le cimetière près de chez toi. Évidemment, tes profs et tes parents ne te prennent pas au sérieux quand tu leur racontes. Tu devras donc t'en charger toi-même. Sois malin, et avec tes amis, chasse les zombies!

"Zombie Kidz" est un jeu coopératif où tu devras t'allier aux autres joueurs et user de stratégie et de chance pour chasser les zombies hors du cimetière !

Pour gagner, il faut soit « verrouiller » les 4 portails (dans les coins) en y amenant 2 pions de joueurs, soit éliminer tous les zombies.

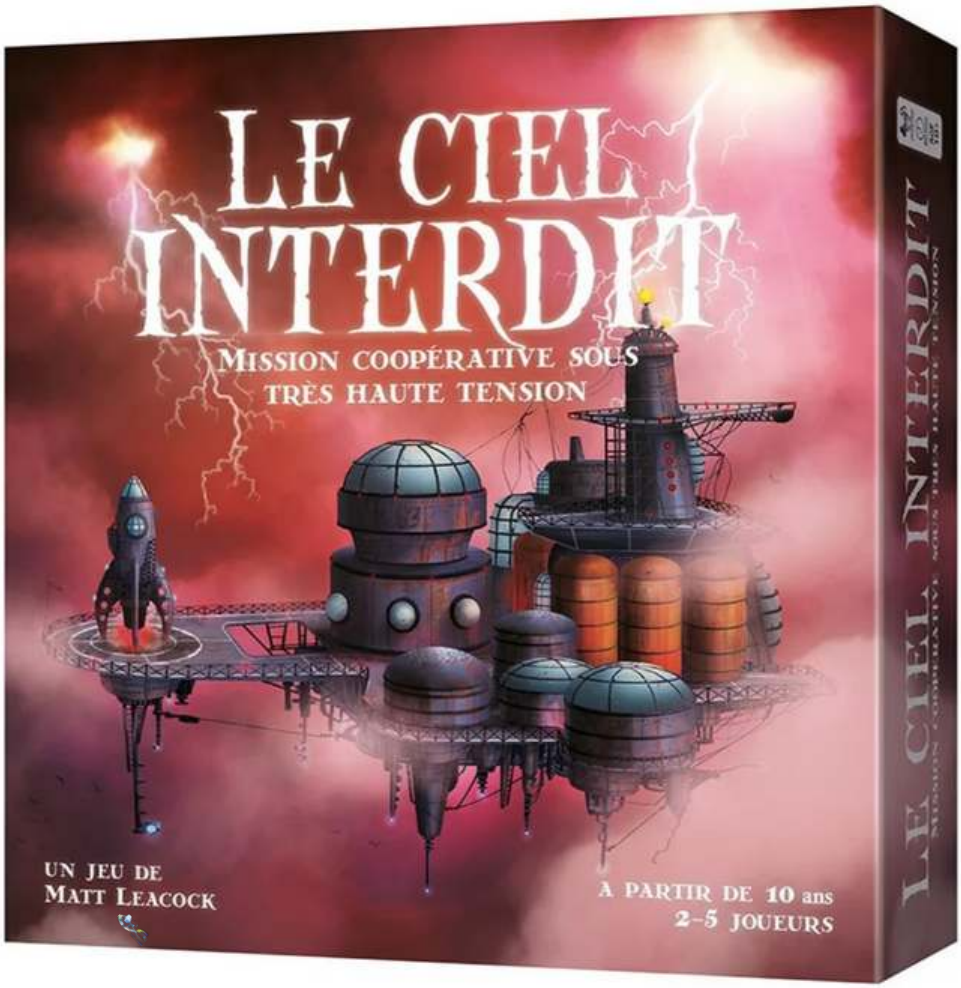
Les zombies gagnent s'ils se trouvent tous dans le cimetière ou si 3 zombies se trouvent sur la même case qu'un joueur.

3139 Space Bowl

2 à 8 **8 ans et +** **45 min**

Des aventuriers avides de découvertes ont décidé de laisser la planète Terre derrière eux et de s'envoler vers l'inconnu, à la recherche d'une nouvelle planète viable où ils pourraient tout recommencer à zéro.

3140 Le ciel interdit



2 à 5 **10 ans et +** **45 min**

Le Ciel Interdit est le 3ème opus de la série, après Le Désert Interdit et l'Î le Interdite. Partez en mission dans une station secrète flottant à 2000 mètres au-dessus du sol.

3141 Ghost adventure

2 à 5 **10 ans et +** **45 min**

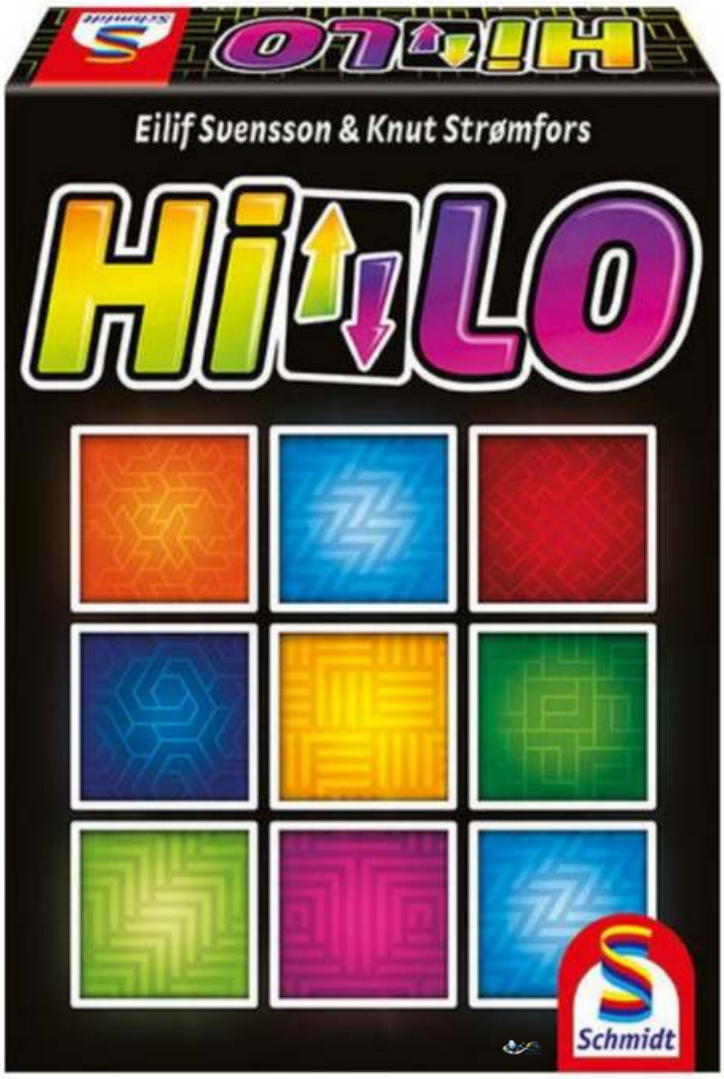
Sauvez le monde à l'aide d'une toupie !
Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. A vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements !
Lancez la toupie et parcourez les différents plateaux pour réaliser les missions indiquées sur votre livret d'aventure.

3142 Fantastic Adventure

1 à 6 **4 ans et +** **15 min**

Jeu d'observation joliment illustré avec 140 images à rechercher. On assemble le plateau au centre de la table (il sera différent à chaque partie selon le positionnement des pièces).
On place le pot au centre et toutes les petites cartes dedans. Chaque joueur reçoit 3 tuiles. Tous les joueurs en même temps regardent leurs tuiles et cherchent les illustrations sur le plateau de jeu.
Chaque fois qu'ils en trouvent une ils placent 1 jeton de leur couleur sur le dessin correspondant. Le tour s'arrête quand un joueur a trouvé les illustrations de ses 3 cartes.

3143 Hilo



2 à 6 **8 ans et +** **30 min**

Remplacer le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles dans ton étalage ou de supprimer des rangées entières. Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la partie. Mais dès que l'un des joueurs a retourné toutes ses cartes, la manche se termine.

3145 Premiers chiffres à la ferme

2 à 4 **2 ans et +** **20 min**

Les joueurs aident le fermier Tim à compter et nourrir les bébés animaux. Avec un peu de chance au dé, ils amèneront le tracteur de Tim jusqu'au succulent champ de trèfles ou pourront donner directement un trèfle à un bébé animal. Dès que les dernières feuilles de trèfle sont distribuées aux animaux, les enfants gagnent le jeu… en ayant appris à compter.

3146 3 Little Pigs

1 à 4 **2 ans et +** **10 min**

Le premier jeu coopératif pour les tout-petits. Les 3 petits cochons doivent rentrer à la maison avant le loup.

3147 Animodice

2 à 6 **4 ans et +** **20 min**

Pour gagner, il faut réaliser une combinaison d'animaux avec 4 dés et 3 lancers.
Un premier jeu de dés très simple pour les plus jeunes.

3148 Marmite du beau temps

1 à 4 **4 ans et +** **20 min**

Marmite du beau temps est un jeu de course et de mémoire coopératif où les joueurs cherchent les bons ingrédients pour remplir une marmite qui influera sur la météo !
Un peu de chance au dé et une bonne mémoire vous permettront de réunir les ingrédients nécessaires à vos trois recettes et ainsi de remplir la marmite. S'ils y parviennent avant que le marmiton ne rentre, ils gagnent la partie tous ensemble !

3148 Marmite du beau temps

1 à 4 **4 ans et +** **20 min**

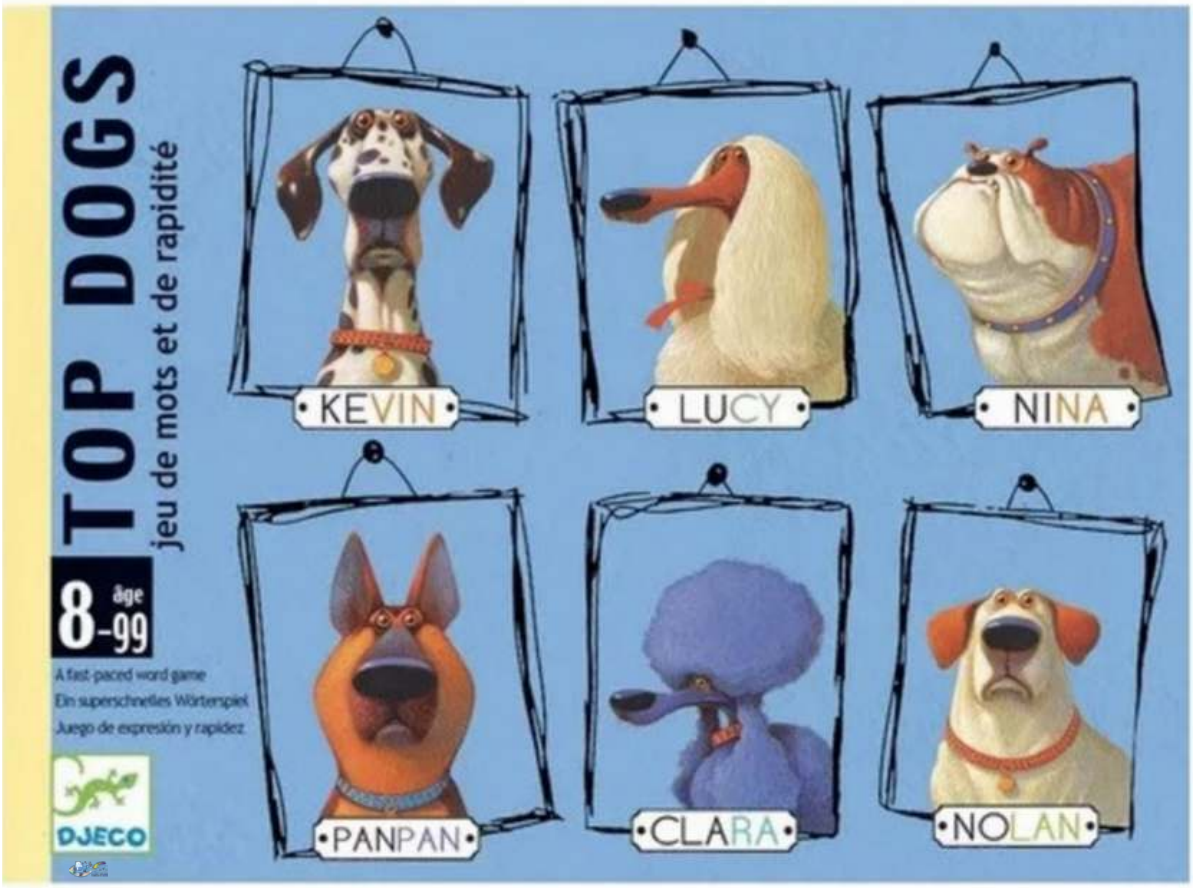
Marmite du beau temps est un jeu de course et de mémoire coopératif où les joueurs cherchent les bons ingrédients pour remplir une marmite qui influera sur la météo !
Un peu de chance au dé et une bonne mémoire vous permettront de réunir les ingrédients nécessaires à vos trois recettes et ainsi de remplir la marmite. S'ils y parviennent avant que le marmiton ne rentre, ils gagnent la partie tous ensemble !

3149 Les pingouins givrés

2 à 4 **5 ans et +** **20 min**

Lorsque maman pingouin distribue des bâtonnets de poisson, les petits pingouins bondissent d'iceberg en iceberg. Mais lorsqu'ils sautent dessus, les icebergs se retournent sans cesse et dévoilent des actions à réaliser.

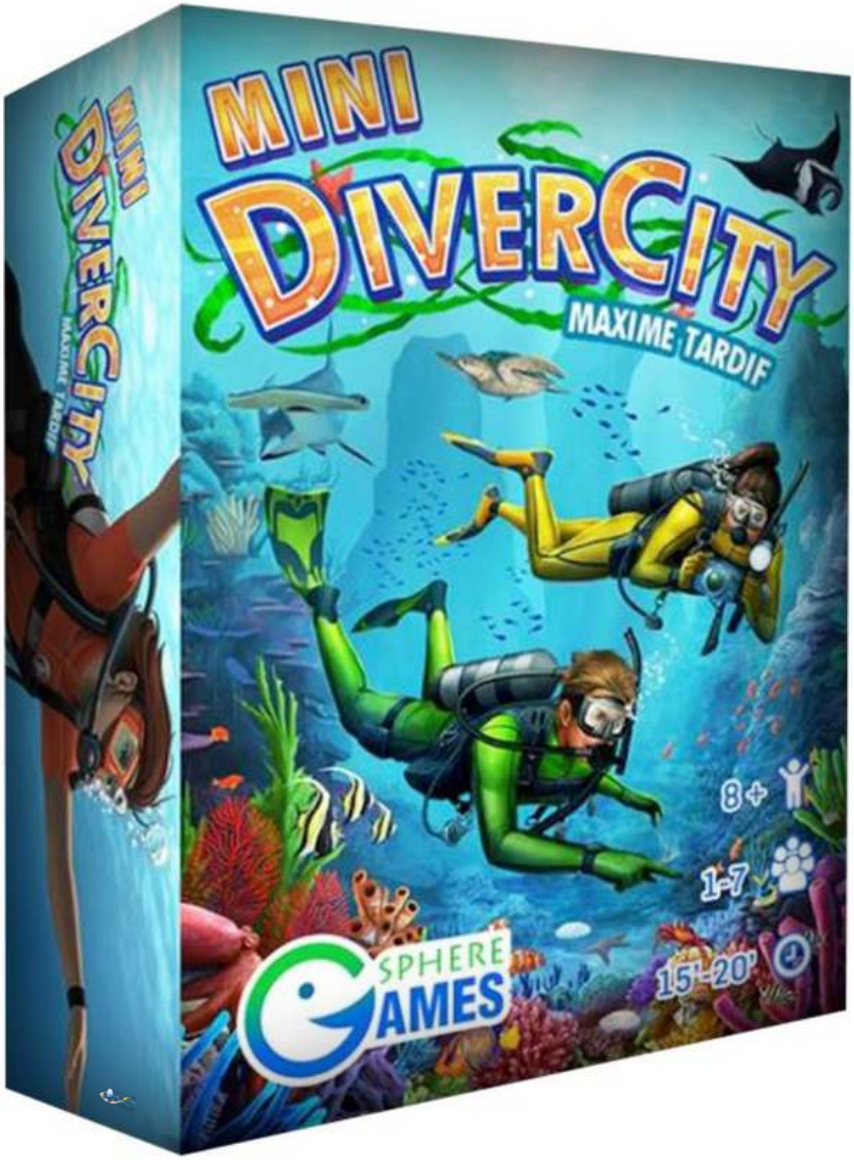
3150 Top Dogs



2 à 3 **8 ans et +** **20 min**

Qui sont les tops dogs ?
Charly, Luly, Charlu… quel est le nom de chien à énoncer pour remporter ce pli?
Quelles syllabes et dans quel ordre?
Pour remporter cette bataille de noms, il faut faire attention de ne pas s'emmêler les pattes!

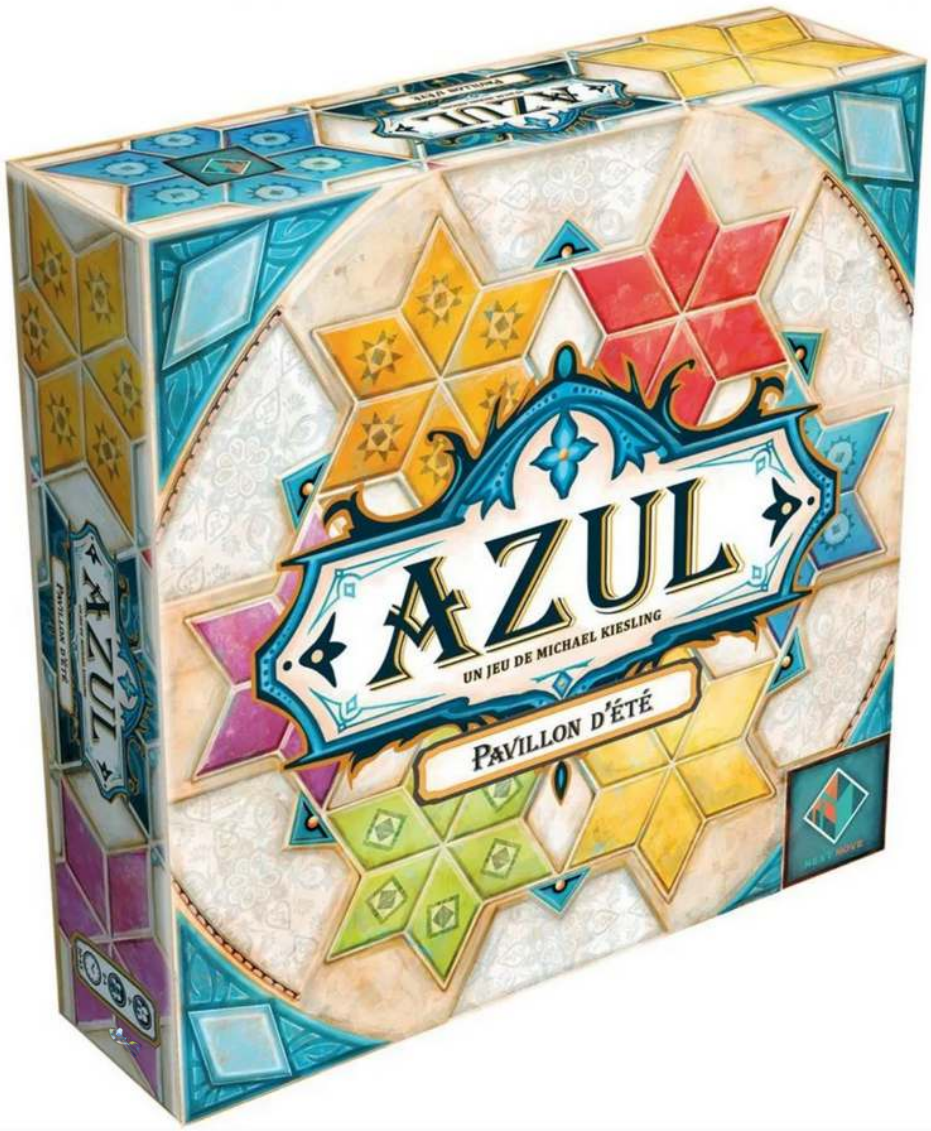
3152 Mini Divercity



1 à 7 **8 ans et +** **20 min**

Des industriels peu scrupuleux ont décidé d'exploiter les ressources de l'archipel !
Battez-vous au sein de votre équipe de plongeurs pour protéger la grande barrière de corail et obtenir le statut de Réserve Naturelle, avant que les magnats de la pêche, du pétrole et du tourisme n'obtiennent le contrôle total des îles alentours et détruisent définitivement ce petit coin de paradis !

3153 Azul Pavillon d'été



2 à 4 **8 ans et +** **45 min**

Les fans reconnaîtront immédiatement la mécanique de draft d'Azul, mais seront intrigués par la nouvelle façon de marquer des points basée sur l'assemblage de motifs de tuiles. La nouvelle forme des tuiles permet désormais de créer de magnifiques motifs en étoile sur votre plateau joueur.

Utilisez au mieux les matériaux les plus raffinés pour embellir l'édifice tout en évitant le gaspillage de vos précieuses ressources. La concurrence sera rude. Un tel projet attire les artisans de tout le pays. Mais un seul d'entre vous se verra confier le chantier.

Serez-vous l'artisan qui fera revivre ce prestigieux projet en l'honneur de la mémoire du défunt souverain ?

3154 Dragon Parks

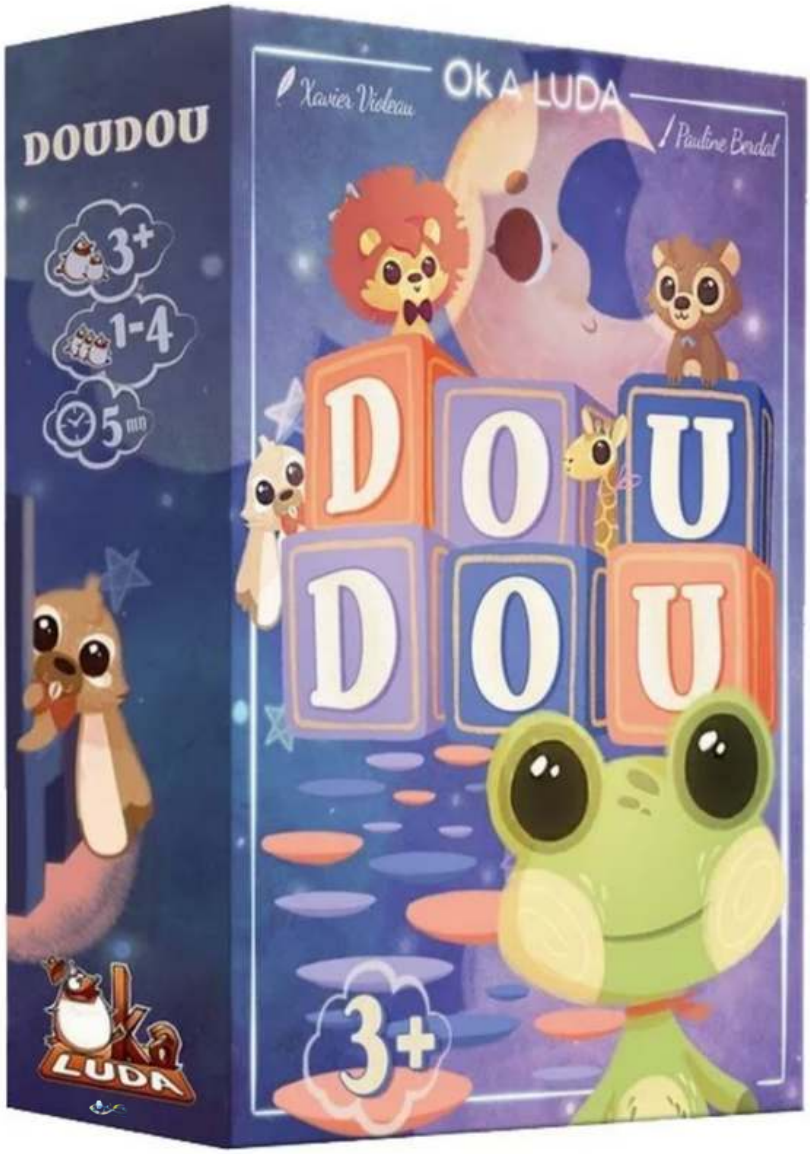
2 à 5 **8 ans et +** **15 min**

Les dragons sont de retour dans notre monde, et ils sont en vogue ! En tant que fier propriétaire d'un groupe d'îles où nichent des dragons, vous devrez gérer à la fois les attentes des touristes et l'appétit des dragons...

Dragon Parks est un jeu de dessin qui utilise des cartes transparentes. Sélectionnez une nouvelle carte à chaque tour pour la poser sur l'une de vos trois îles, en ajoutant ou en recouvrant les dragons de ce parc comme vous le faites.

Certains dragons détestent être couverts par d'autres et se vengeront, et si vous parvenez à faire éclore un œuf en le couvrant, il attirera de nouveaux visiteurs !

3155 Doudou



1 à 4 **3 ans et +** **5 min**

Afin de retrouver le doudou farceur qui s'est caché dans la chambre, les détectives vont devoir collaborer pour mener l'enquête…
Est-ce le doudou grenouille ? L'ours ? Le lion ? Le lapin? Ou bien la mignonne girafe ? Et où s'est-il donc caché ?
Avec un nombre limité de tentatives proposées par les 7 tuiles enquête, nul ne connaît la solution à l'intrigue au départ. Ensemble, parents et enfants tenteront de faire les choix les plus judicieux pour résoudre l'énigme. Et si par malheur l'enquête n'a pas abouti, alors il nous restera le coup de chance !
Arriverez-vous à retrouver le petit farceur ?

3156 Shokoba !

2 à 4 **8 ans et +** **20 min**

40 animaux se sont enfuis de la ferme et il faut les rattraper. Adieu veau, vache, cochon, couvée ! Mais vous pourrez les récupérer en faisant travailler un peu vos méninges.
Chaque joueur essaye de rattraper ses animaux qui viennent de s'échapper. Pour y arriver, il devra avoir une bonne mémoire, un bon sens tactique et un peu de chance.

3157 Spooky Boo!

2 à 4 **8 ans et +** **30 min**

Spooky Boo est un jeu de mémoire et de stratégie pour des enfants à partir de 8 ans, inspiré du classique jeu du Tamalou.

3158 Butine!

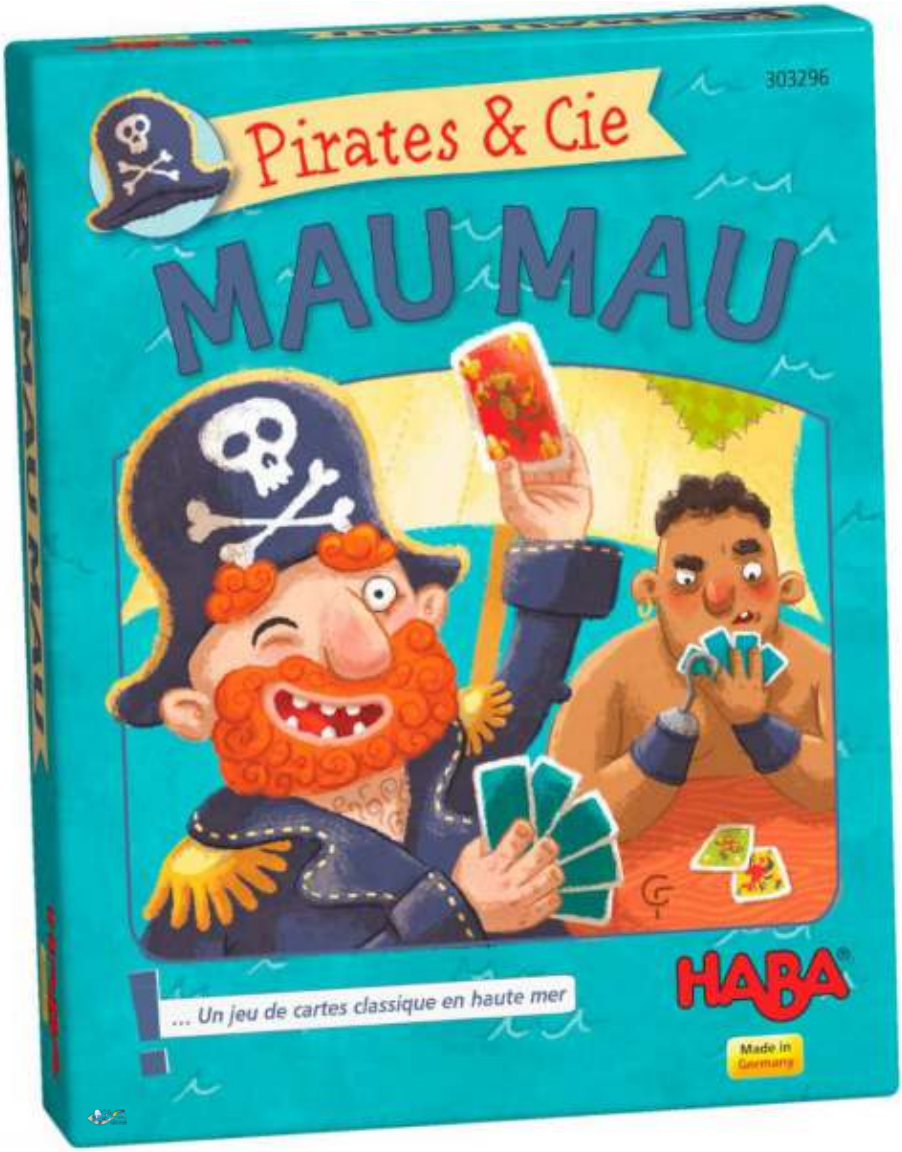
2 à 4 **8 ans et +** **30 min**

En tant que petite abeille ouvrière, vous devrez butiner les bonnes combinaisons de fleurs afin de créer le miel que la Reine souhaite.

Ces combinaisons sont secrètes et dévoilées sur vos cartes Collecte. Identifiez les différents itinéraires possibles qui permettront à l'abeille de réaliser ces combinaisons en ne se déplaçant que sur les fleurs qui se trouvent à proximité immédiates de la ruche. Mais attention, tous les joueurs jouent avec le même pion Abeille. À vous d'anticiper leurs choix !

Butine ! est facile à expliquer, rapide à mettre en place et possède une grande rejouabilité.

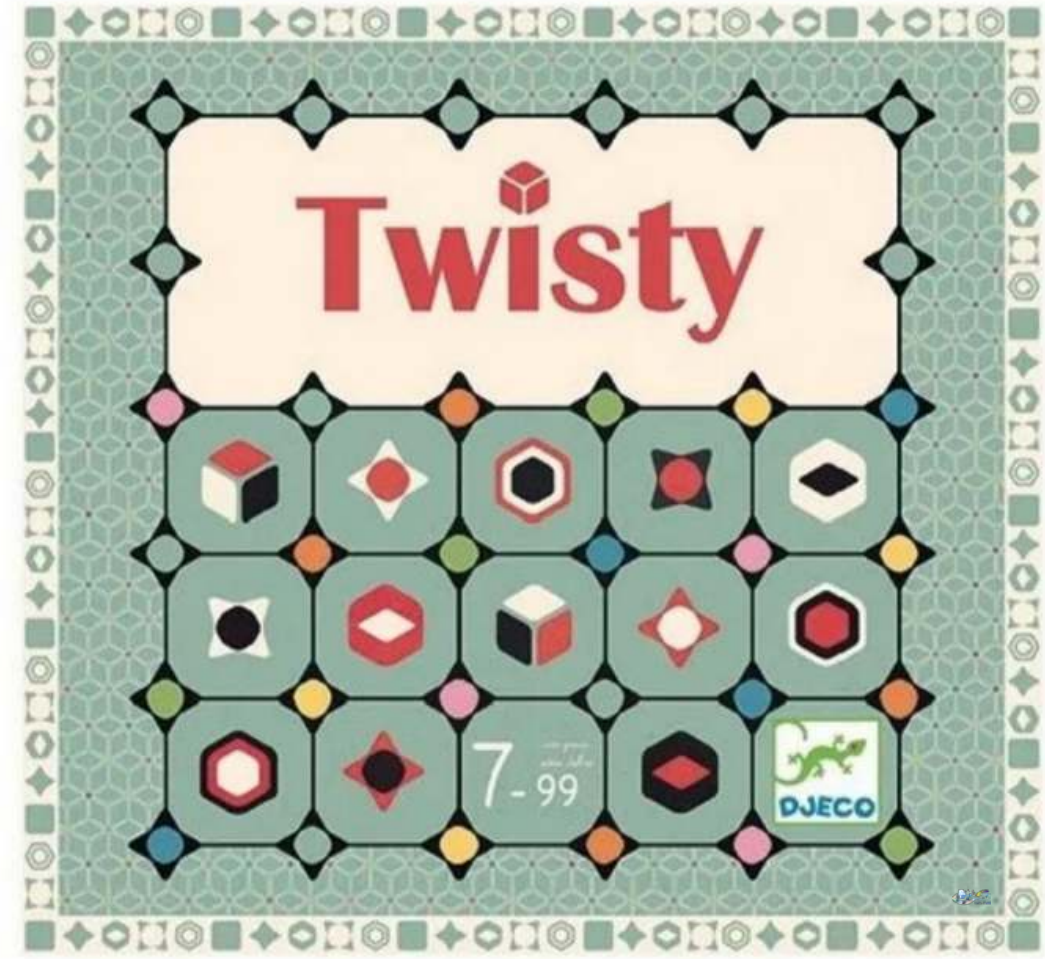
3159 Pirates & Cl E Mau mau



2 à 4 **4 ans et +** **10 min**

Quatre vaillants pirates s'adonnent à une course passionnée pour rejoindre une légendaire île au trésor.
Chacun tente de se débarrasser de ses cartes en premier. Avec un peu de chance et aussi de tactique, quel joueur parviendra à remporter la manche et rapprochera son bateau de l'île au trésor ?
Qui gagnera finalement cette course ?

3160 Twisty



2 à 4 **8 ans et +** **20 min**

Un jeu de tactique et de stratégie pour les enfants. Un jeu de plateau où chaque joueur doit récupérer des cubes couleur dans un ordre précis avant les autres.
Le plus rapide sera celui qui saura combiner au mieux les effets des cases spéciales du plateau dont la disposition change à chaque partie.

3161 Clouds

2 à 5 **4 ans et +** **10 min**

“Regardez, un ours là-bas !” en montrant du doigt un nuage dans le ciel. Pris au jeu, tout le monde la rejoint pour trouver des formes amusantes dans le ciel.
Marie en prend plusieurs en photo. Que de souvenirs !

Le lendemain, Marie est contrariée. Toutes ses photos ont été coupées en 2.
Son petit frère, lui a fait une mauvaise blague et elle doit tout recoller. Elle demande à ses amis de l’aider.
Finalement, tout le monde trouve la situation amusante et en fait un jeu : recoller le plus vite possible les bonnes moitiés de photos.

3162 Oh my gold!

LUDOTHÈQUE
CLERMONT ST JACQUES

2 à 4 **5 ans et +** **10 min**

Dans Oh my Gold !, la course aux butins est ouverte. Enrichissez-vous en chargeant le plus de trésors dans votre cale.
Mais gare aux autres pirates, ces pièces dorées attirent les convoitises.

3163 Bazar Bizarre Ultime

2 à 8 **8 ans et +** **20 min**

Le jeu de réflexes au principe diabolique revient vous hanter ! Retrouvez le principe de base des célèbres Bazar Bizarre et ajoutez-y une bonne dose de « bizarrerie » avec neuf figurines et trois illustrations par carte. Et si une horloge et le fantôme apparaissent, il faut vite annoncer l'heure ! Au milieu de ce grand bazar, une erreur est si vite arrivée... Pour les plus téméraires, de redoutables variantes sont là pour troubler davantage vos esprits. Bazar Bizarre Ultime vous promet des moments de jeu intenses qui défieront votre perspicacité et votre sang-froid.

3164 C'est mon fort!

2 à 4 **6 ans et +** **20 min**

Un jeu simple et rigolo!
Chaque joueur doit bâtir le mur de son château. 45 cartes numérotées sont posées face cachée.
À tour de rôle, chaque joueur doit retourner une carte et décider s'il la garde pour compléter son mur ou pas. S'il ne la garde pas, il faudra se souvenir de son emplacement en la laissant à la disposition de tous les joueurs qui pourront par la suite la retrouver. Le gagnant est le premier joueur à aligner un mur de 10 cartes de valeur croissante.

3165 Crazy cups+

2 à (6) **6 ans et +** **20 min**

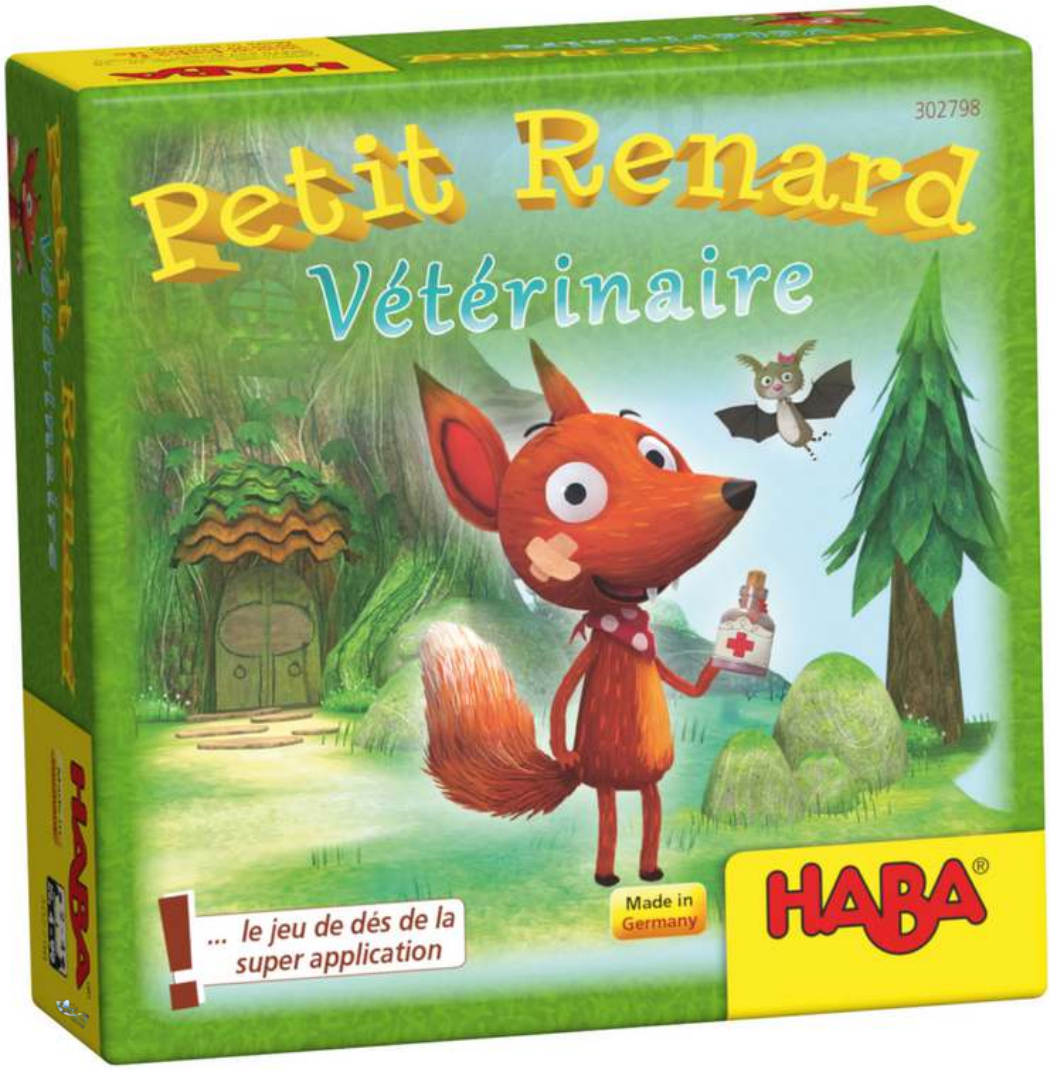
Chaque joueur a 5 gobelets colorés. Une carte est retournée et il faut être le plus rapide à reproduire la disposition indiquée avec ses gobelets. L'astronaute jaune avec le casque bleu se trouve t-il devant ou à côté de la fusée ? Le plus rapide a positionner ses gobelets correctement remporte la carte, celui qui en a les plus en fin de partie gagne. Se joue à 2 joueurs ou jusqu'à 6 joueurs avec le jeu Crazy Cups pour encore plus de plaisir !

3166 Sprint!

2 à 4 **6 ans et +** **10 min**

Les 2 amis se placent sur la ligne de départ pour une course folle à travers le potager.
Dans cette course coopérative pleine de suspense, aidez la Tortue à l'emporter. Révélez une carte objectif et essayez de piocher d'un seul trait une pile de cartes du nombre indiqué. Selon votre précision dans l'estimation, vous ferrez progresser la tortue, tandis que le facétieux lièvre avancera au bon vouloir des cartes Course.

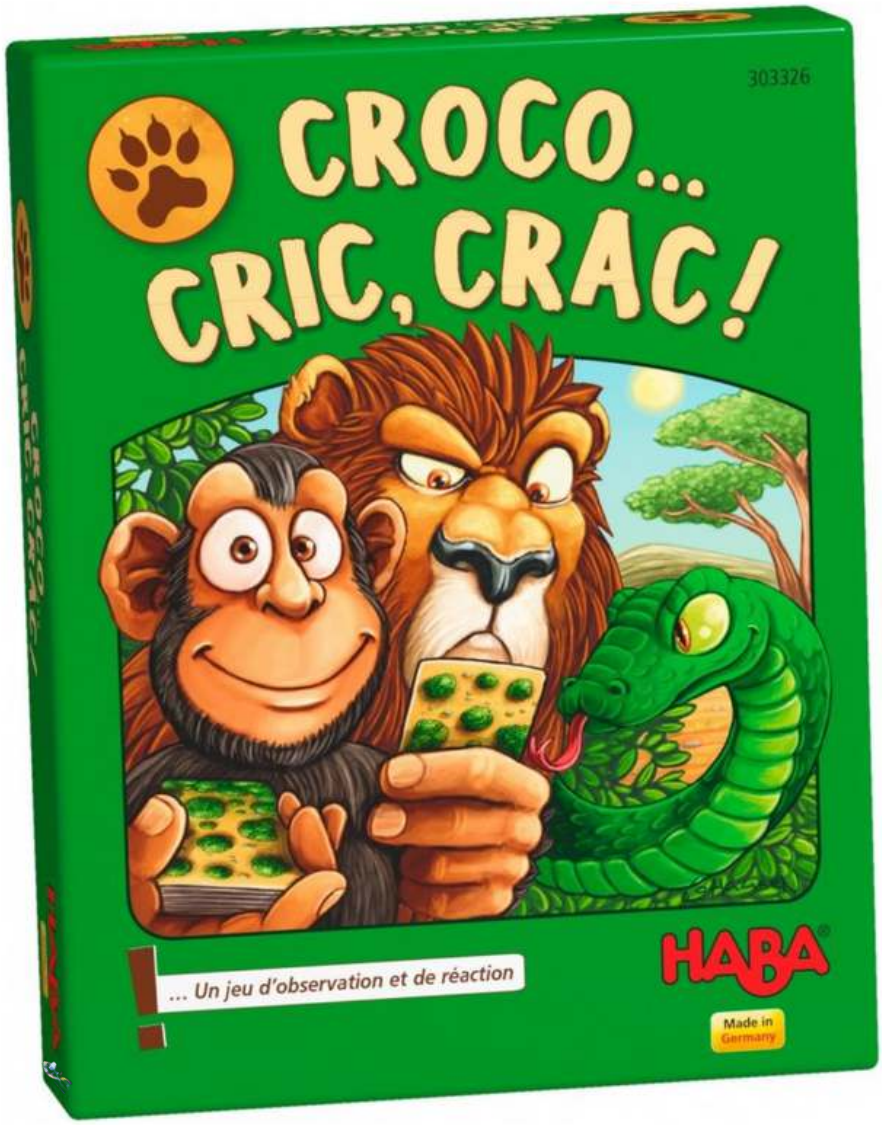
3167 Petit renard vétérinaire



2 à 4 **4 ans et +** **15 min**

Le cabinet vétérinaire de Petit renard est rempli d'animaux de la foret : le hérisson est enrhumé, la chauve souris s'est foulé l'aile et le lapin a une bosse sur la tète.
Aidez le petit renard vétérinaire à bien s'occuper de ses patients. Avec de la chance aux dés, qui sera le premier à avoir soigné 5 animaux différents ?

3168 Croco...Cric, Crac!



2 à 4 **4 ans et +** **15 min**

Les animaux sauvages se retrouvent au bord du marigot. Mais seul un animal de chaque espèce peut s'y trouver.
Dés qu'il y a deux animaux de la même espèce, soyez rapides pour être le premier à toucher le crocodile dans le marigot ! Le joueur le plus rapide obtient tous les animaux présents autour du marigot à ce moment-là . Qui parviendra à récupérer toutes les cartes animaux ?

3169 Forest Adventure

2 à 4 **6 ans et +** **20 min**

Découvrez le jeu de cartes Forest adventure de Djeco, un jeu de collecte et de mémoire où vous devrez réaliser le plus long parcours d'accrobranche. Un jeu dès 6 ans pour 2 à 4 joueurs qui se joue en deux phases, une phase de collecte et une phase de construction.
Collectez les bonnes cartes en usant de votre mémoire pour réaliser ensuite le plus vite votre parcours d'accrobranche. Celui qui collectera le plus de points aura gagner.

3170 Attrape la noisette !

2 à 5 **5 ans et +** **20 min**

Ca bouge à la cime des arbres ! Bien qu'ils devraient être couchés depuis bien longtemps, les petits écureuils sautent allègrement d'arbre en arbre, le long du sentier aux noisettes, pour ramasser autant de noisettes que possible.
La maman écureuil est à leur poursuite car il est grand temps que les petits diables aillent enfin se coucher. Qui arrive à récolter le plus de noisettes, avant que Maman écureuil ne rattrape toute sa turbulente troupe ?

3171 Vocadingo

2 à 6 **6 ans et +** **30 min**

4 extra-terrestres débarquent pour étudier notre langue.
Au programme : 200 mots avec pour chacun sa définition, son anagramme et sa devinette.
Donnez les bonnes réponses et gagnez un maximum de cartes mots.
Un jeu rigolo pour enrichir le vocabulaire du CP au CM1.

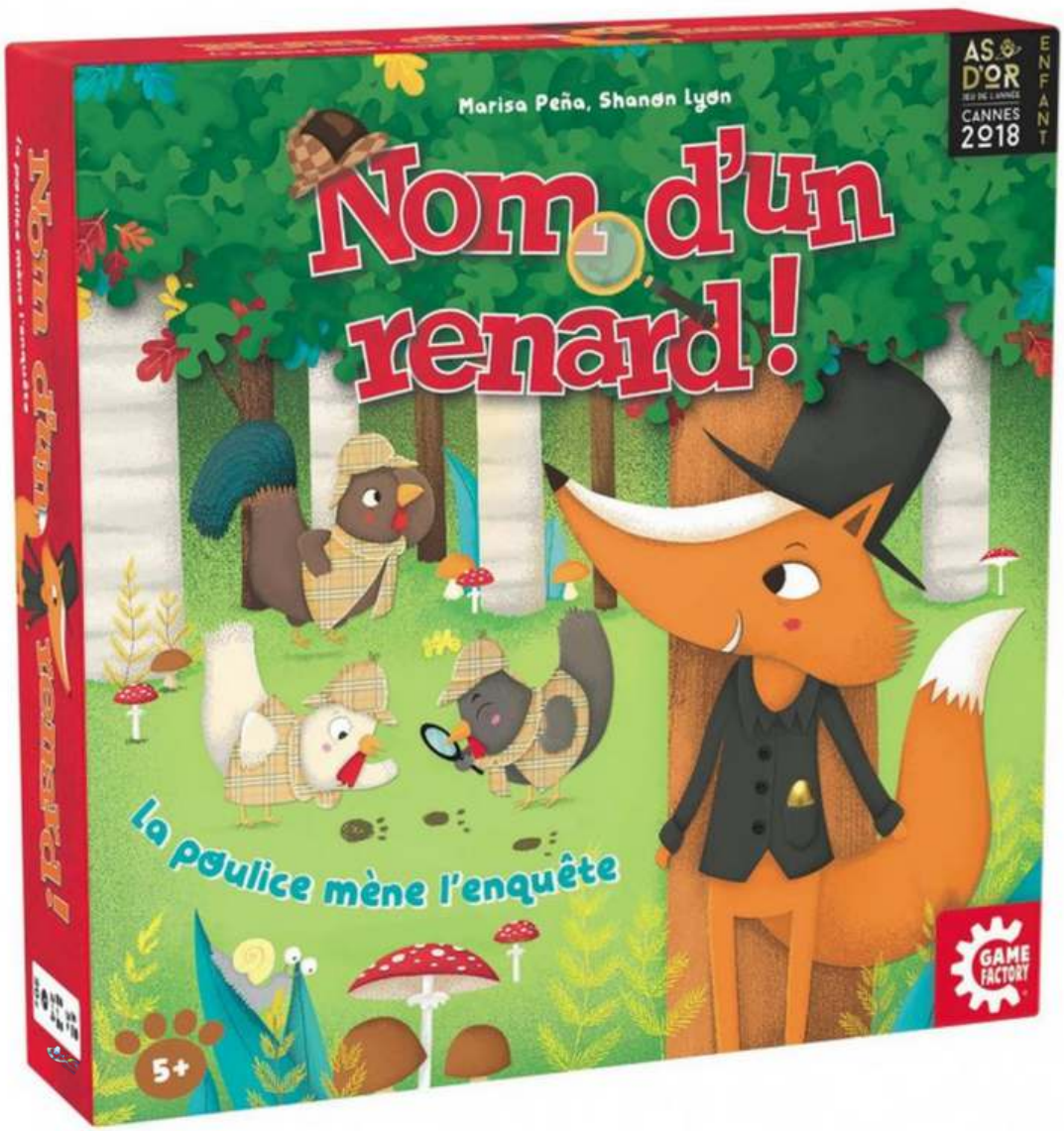
3172 Gold

2 à 5 **6 ans et +** **20 min**

C’est la frénésie de l’or !
Le mont Gold-Rush, la dernière mine d’or, est prise d’assaut de toutes parts. Quel chercheur d’or parviendra à sortir le plus d’or de la mine et à berner ses rivaux au passage ?

Retournez 2 cartes. Trouvez de l'or. Déjouez vos adversaires et soyez celui qui extrait le plus d'or de la mine !

3173 Nom d'un renard !

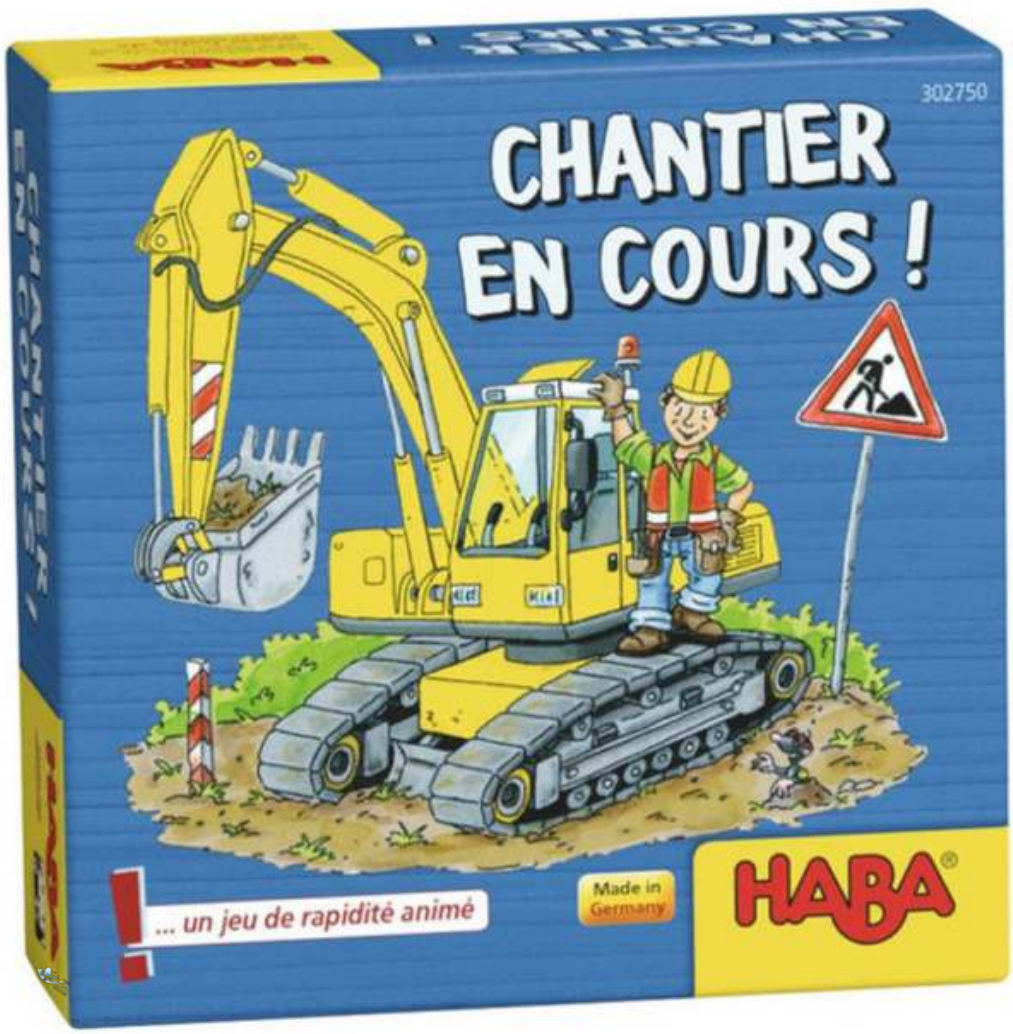


2 à 4 **5 ans et +** **20 min**

Un renard futé a volé l'oeuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects.

A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière...

3174 Chantier en cours !

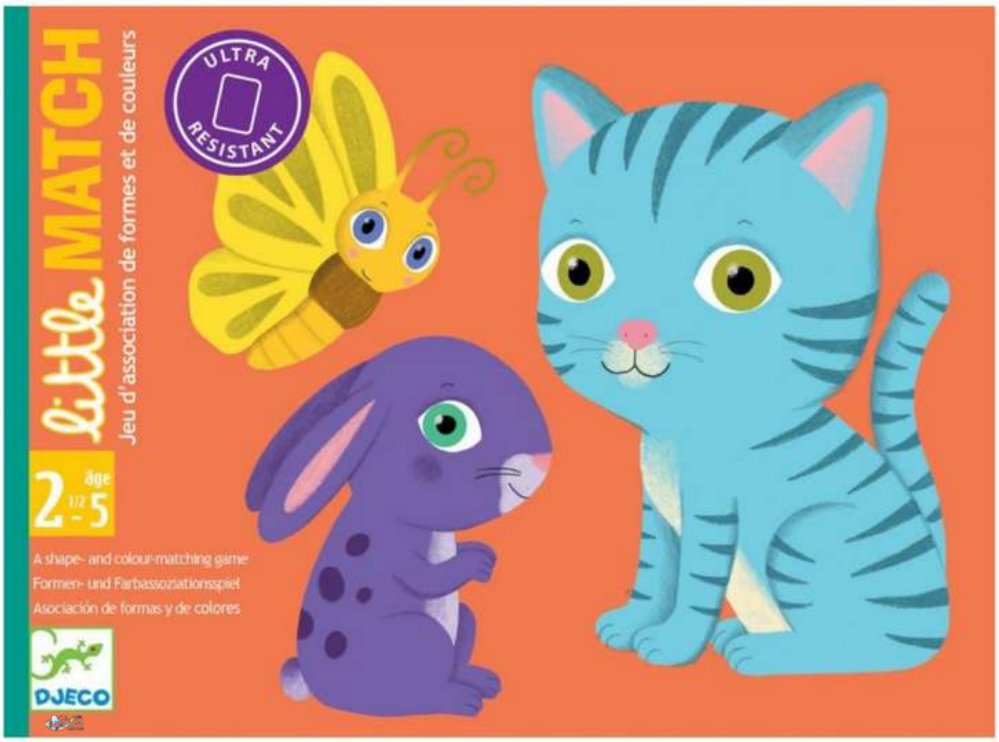


2 à 4 **5 ans et +** **20 min**

L'ouvrier Ben travaille sur un gros chantier et doit s'assurer que les véhicules et les machines arrivent au bon endroit le plus vite possible.

Mais attention, des fois, Ben a une envie pressante… Qui sera l'assistant le plus rapide sur le chantier et remplira le plus de cartes missions pour Ben ?

3176 Little match



2 à 4 **3 ans et +** **20 min**

Il est composé de 40 cartes représentant différents animaux de différentes couleurs.
Le but du jeu sera de se débarrasser de toutes ses cartes. Chaque joueur commencera la partie avec 4 cartes dans sa main ou devant lui pour les plus petits. Les autres cartes constitueront la pioche dont on retournera la première carte au centre de la table.

A son tour de jeu le joueur regardera si il possède une carte de la même couleur ou avec le même animal que la carte du centre de la table. Si c'est le cas, il posera sa carte par dessus, sinon il piochera une carte

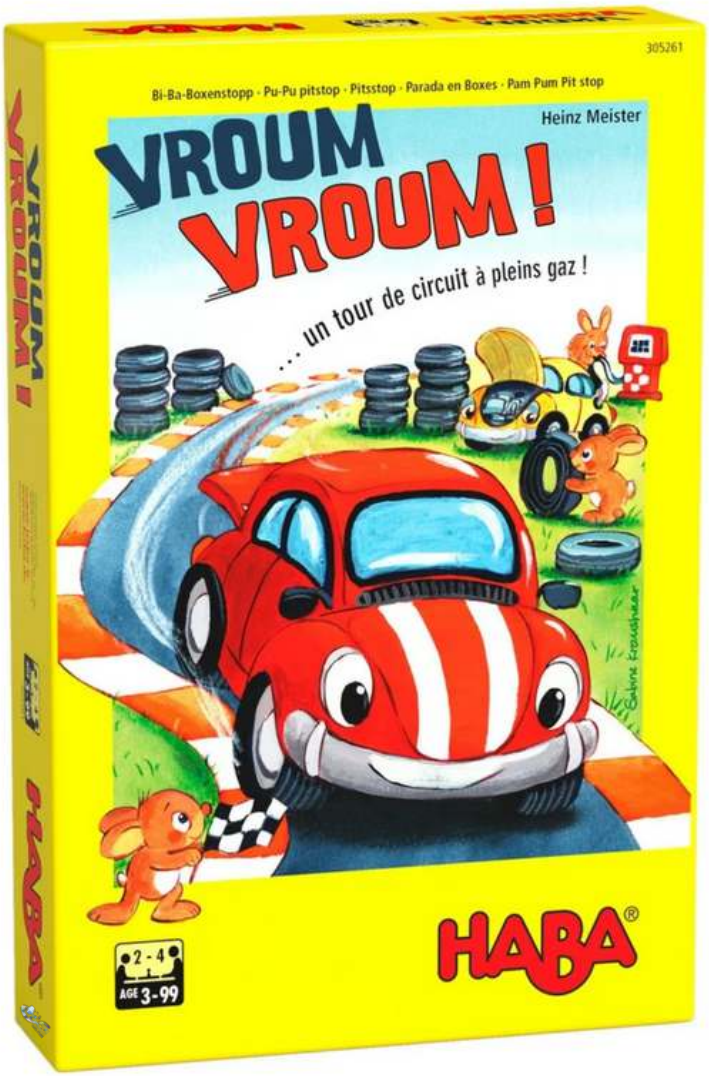
3177 Petit ver luisant

1 à 3 **3 ans et +** **20 min**

Il y a quelque chose qui brille ! Myrtille la chenille s'étire et découvre Victor le ver luisant quelques feuilles plus loin. Elle voudrait bien jouer avec lui ...

Qui aura un peu de chance au dé et réussira à courir avec la petite chenille vers le petit ver luisant avant que Victor n'atteigne le bout du chemin de feuilles et ne s'envole ?

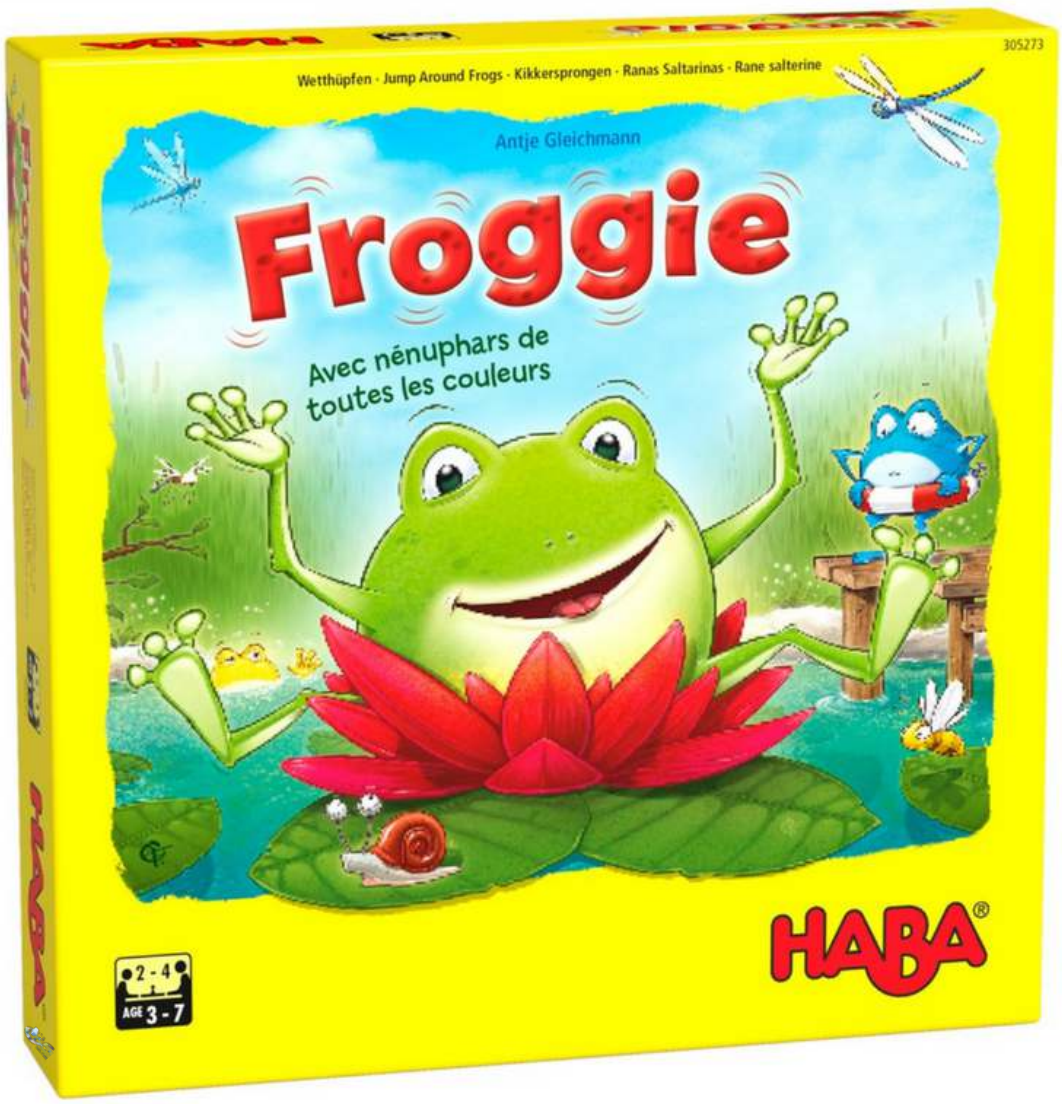
3178 Vroum vroum !



2 à 4 **3 ans et +** **20 min**

Pour être un véritable champion, il faut être aussi rapide dans le stand de ravitaillement que sur le circuit !
Pendant la course, les joueurs doivent régulièrement s'arrêter au stand pour réparer ou prendre de l'essence, mais ce sont les dés qui décident du temps à passer dans chaque stand. Le joueur qui a fini un tour en passant tous les stands gagne la partie.

3179 Froggie

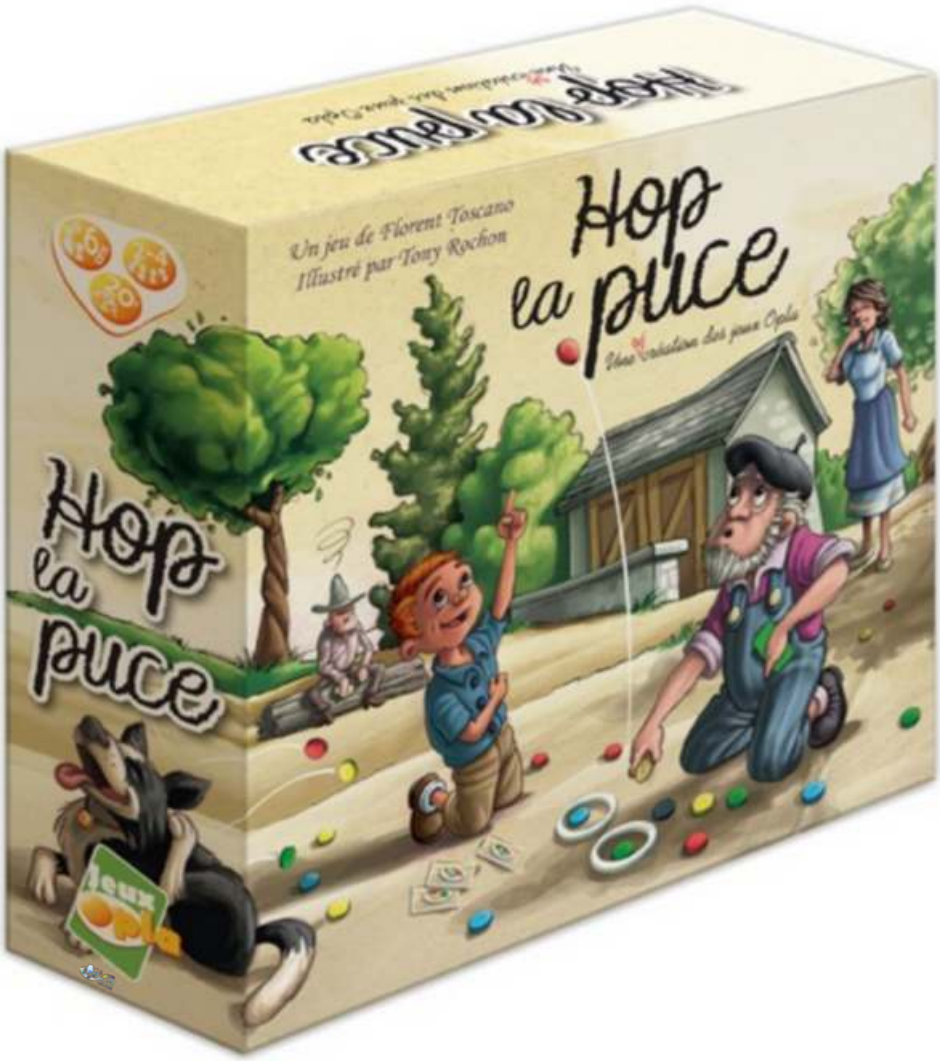


2 à 4 **3 ans et +** **30 min**

Froggie et ses amies, de joyeuses billes-grenouilles, s'amusent à sauter comme des championnes du monde en faisant des tours de lac grâce aux dés.

A chaque tour complet, les joueurs peuvent retourner une feuille de leur nénuphar. Quelle valeureuse bille-grenouille gagnera la course ? Wouaouh ! La fleur du vainqueur éclot comme par magie.

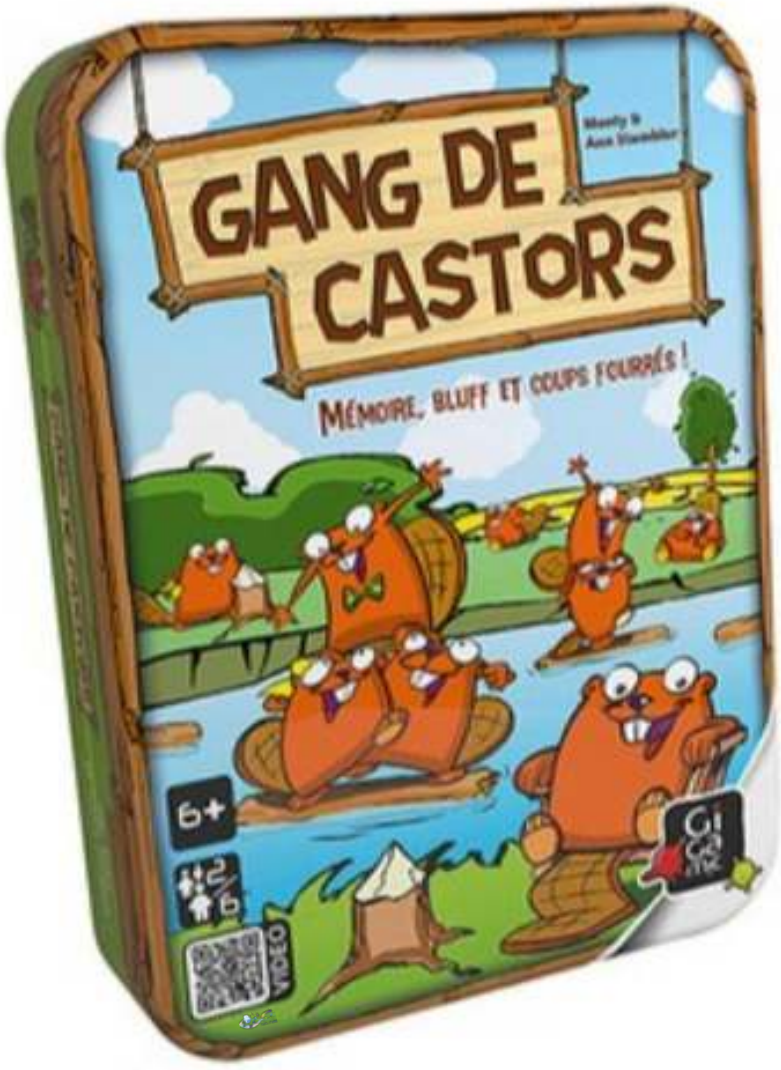
3185 Hop la puce



2 à 4 **6 ans et +** **20 min**

Les puces sont éparpillées sur la table, les cartes distribuées aux joueurs, les anneaux posés au milieu…
Le but du jeu ? Regroupe dans un des deux anneaux, les puces figurant sur nos cartes, en surveillant le jeu des adversaires pour aller les embêter.
Comment ? En faisant sauter les puces avec votre lanceur ! Tactique, observation, coups bas, précision et doigté devront être de la partie si vous voulez la gagner !
C'est parti…Hop..la puce !

3186 Gang de castors



2 à 6 **6 ans et +** **20 min**

Une bande de joyeux castors entreprend la construction d'un barrage, mais de vilains rats ont décidé de saboter leur travail : il faut s'en débarrasser au plus vite !

Des cartes vont vous y aider. Il va falloir être bien attentifs car les cartes ne sont que rarement dévoilées et elle changent de place sans arrêt. Mémoire, Bluff et coups fourrés sont au menu de ce jeu réservé aux castors les plus rusés !

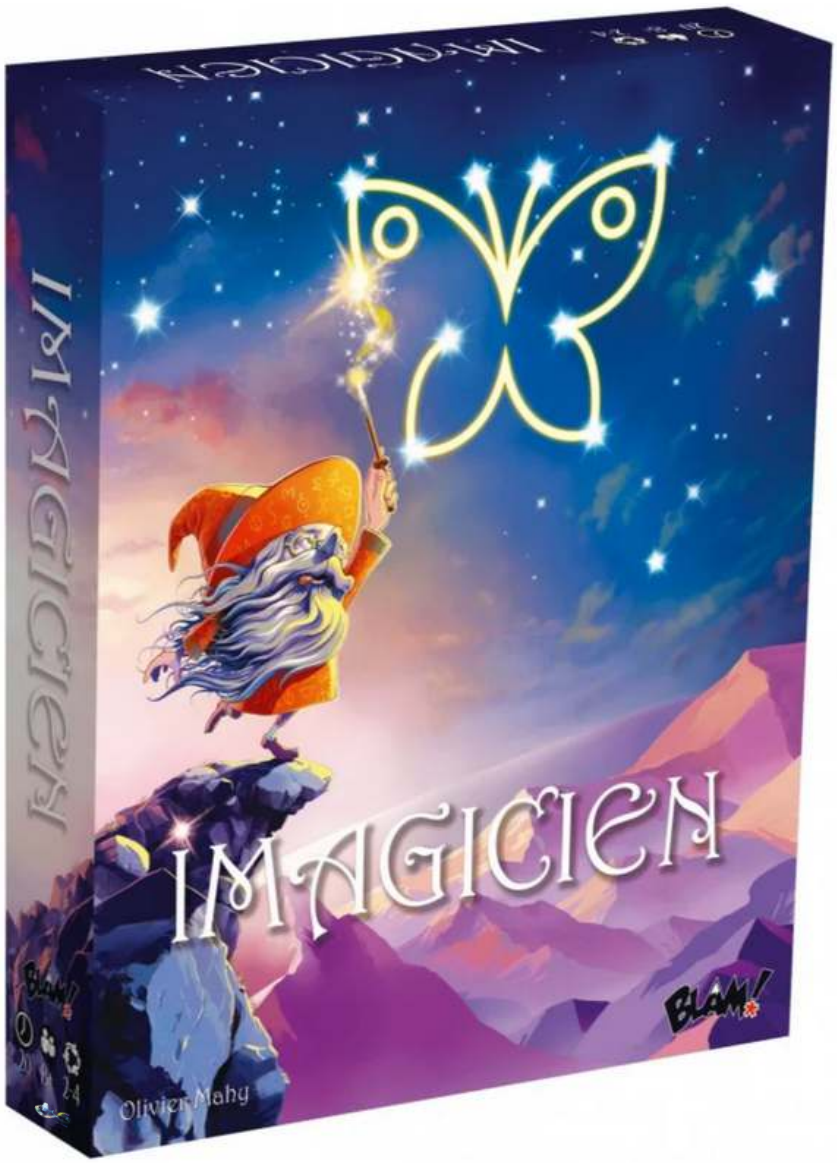
3187 Robby one

3 à 10 **8 ans et +** **20 min**

Jeu de communication sans parole, mais avec les pieds, les bras et la tête ! Sollicitez vos voisins de droite et de gauche en même temps pour élaborez vos robots !

Préparez-vous à vivre une expérience unique !

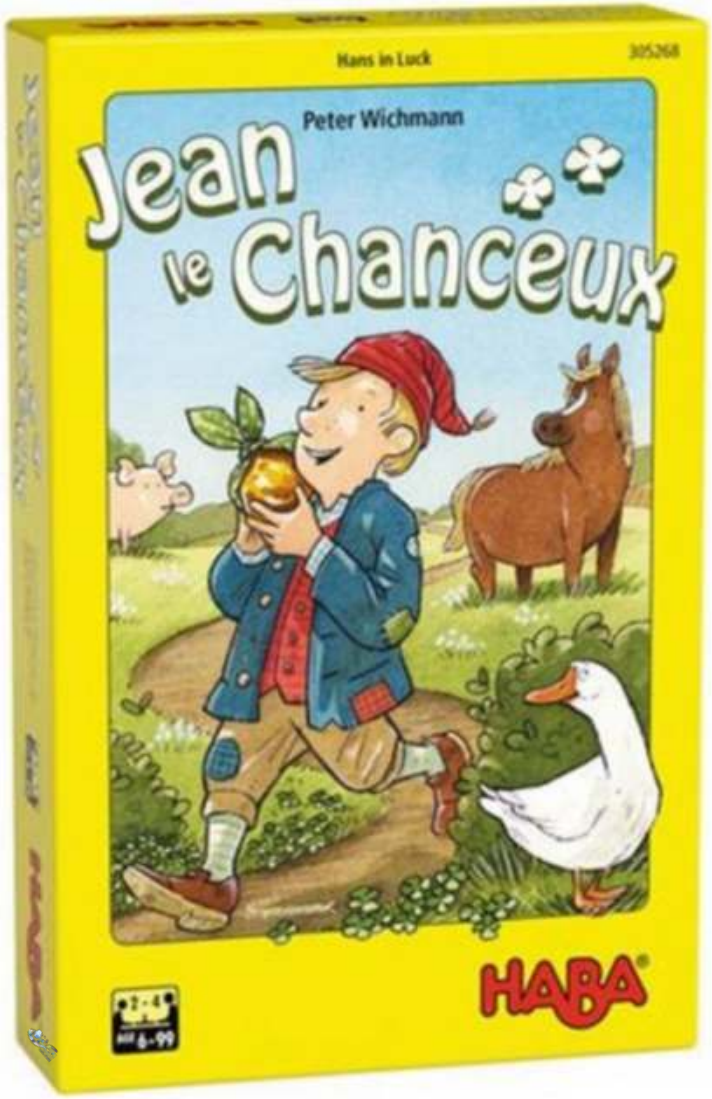
3188 | magicien



2 à 4 | **8 ans et +** | **25 min**

Imagicien reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine.
A chaque tour on révèle une formule imagique mystérieuse constituée de plusieurs ingrédients. Simultanément, les joueurs relient ces ingrédients sur leur plateau leur permettant de tracer une forme. Le premier joueur a deviner ce qu'il dessine (même s'il n'a pas fini la forme), l'écrit sur son plateau et lance un compte à rebours pour les autres joueurs. Une fois le sablier terminé, les joueurs gagnent des points s'ils ont trouvé le bon objet représenté.

3189 Jean le chanceux

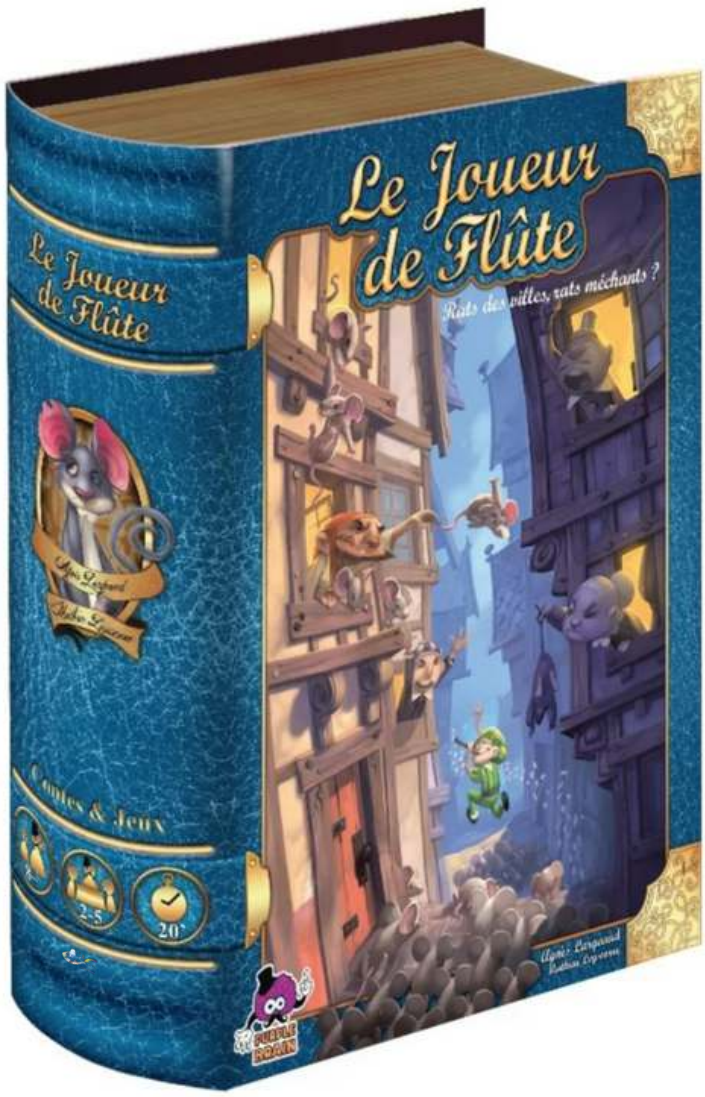


2 à 4 **6 ans et +** **25 min**

Serez-vous le premier à trouver le trèfle à quatre feuille?
Quelle Chance ! Vous avez l'oie ? Ou le cheval ? Lancez les dés pour savoir combien de plaquettes vous aurez le droit d'échanger contre d'autres. Mais attention : ici il ne s'agit pas d'accumuler le plus de richesses, mais de trouver le porte-bonheur.

Celui qui récupérera en premier le trèfle à quatre feuilles grâce à d'astucieux échanges gagnera la partie.

3191 Le joueur de flute



2 à 5 **8 ans et +** **25 min**

Bienvenue en notre belle ville d Hamelin ! Découvrez nos auberges, nos monuments et nos Rats !
Et oui Hamelin est envahie par ces maudits rongeurs et seul le mystérieux joueur de flûte pourra nous venir en aide !

Chaque joueur incarne un habitant de la ville d Hamelin qui tente de se débarrasser des rats en les envoyant chez ses voisins. Lorsque trop de rats se sont installés dans une maison, ses occupants la quittent, désespérés !

Le vainqueur est celui qui reste chez lui le plus longtemps possible !

3192 Détective Charlie

1 à 5 **7 ans et +** **25 min**

Détective Charlie est un jeu d'enquête coopératif. Tour à tour, déplacez Détective Charlie à l'aide du dé et interrogez des témoins.
Il se passe toujours quelque chose d'étrange sur l'île de Mysterville. Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Au cours d'une partie de Détective Charlie, les enquêteurs en herbe devront :

- Interroger les habitants
- Analyser les preuves
- Identifier les coupables

Mais attention à ne pas rentrer trop tard au commissariat. L'heure du thé approche à grands pas !

3193 Animomix

1 à 3 **3 ans et +** **25 min**

Quelle partie demander aux autres joueurs pour réaliser un animomix parfait ?
Dans ce jeu d'association, créez des animaux loufoques avec les cartes , mais attention, toutes les têtes et les pattes ne vont pas sur tous les corps !

3194 Quartino

2 à 4 **7 ans et +** **25 min**

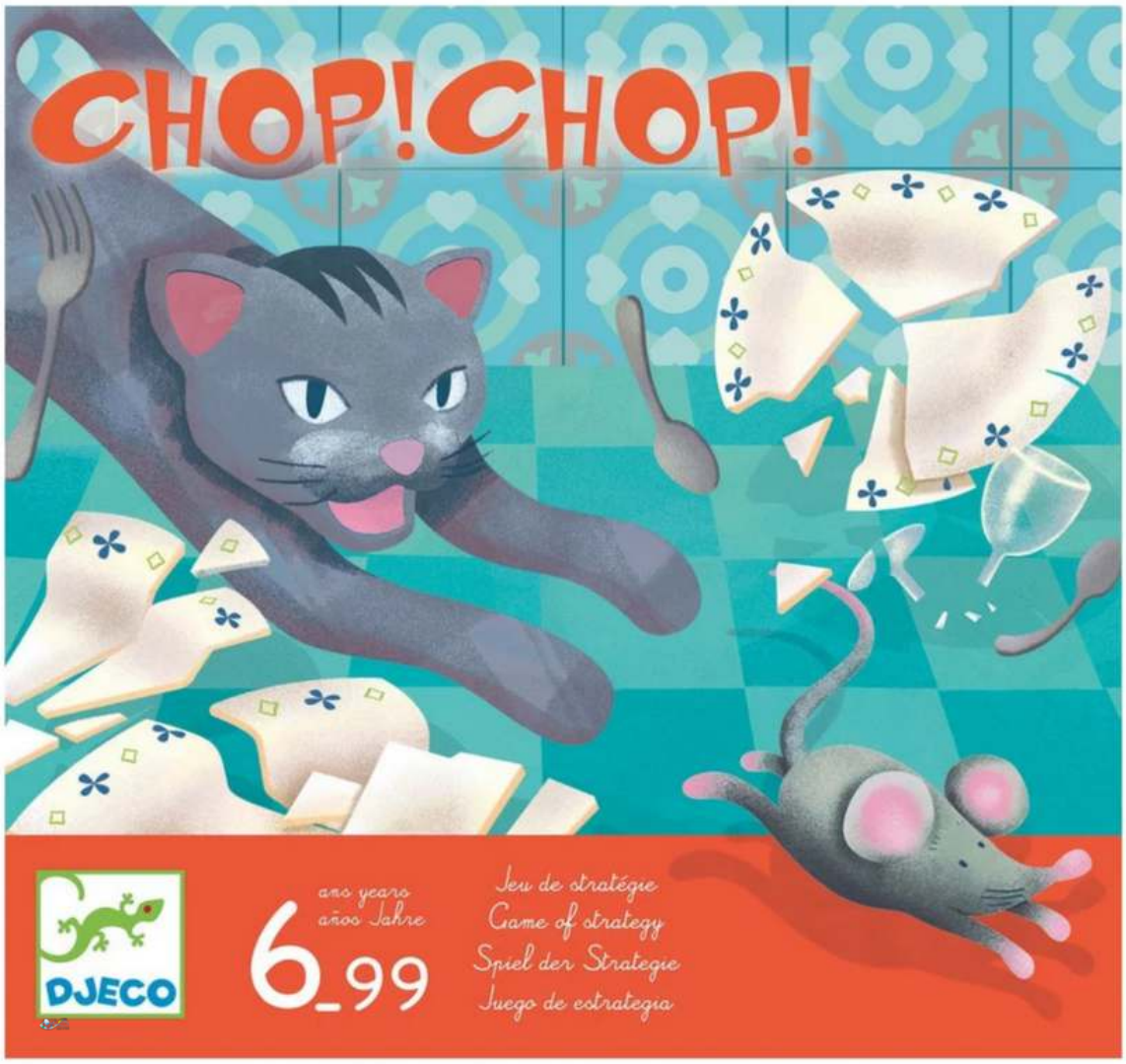
Quartino est un jeu tactique et de stratégie pour les enfants à partir de 7 ans, où vous devrez reproduire les combinaisons de couleurs de vos cartes sur le plateau alors que tous les joueurs utilisent les mêmes pièces.

3195 Logic City

1 **3 ans et +** **25 min**

Logic City est un jeu de construction pour un joueur idéal pour développer l'orientation dans l'espace. L'enfant doit construire des bâtiments en respectant des contraintes.

3196 Chop! Chop!



2 à 5 **6 ans et +** **25 min**

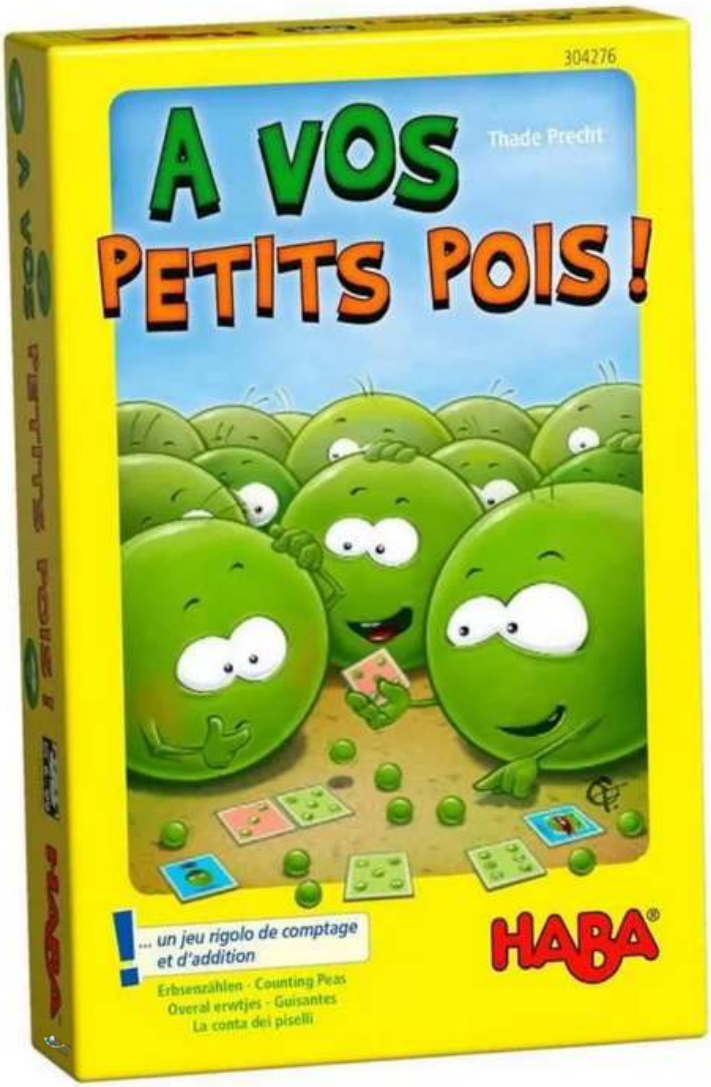
Le chat veut manger les souris et les souris les fromages … Qui du chat ou des souris, va mettre le plus de bazar sur le plateau.
L'objectif du chat : manger les 4 souris. L'objectif des souris : récupérer les 10 fromages !
Pour cela chacun se déplace sur le plateau grâce au dé. Pour gagner les souris devront faire preuve d'audace alors que le chat lui devra savoir resté concentré !

3197 Snow Snow

2 à 5 **5 ans et +** **25 min**

Aidez les 4 amis à traverser la rivière avant que le soleil ne fasse fondre la glace.
Un premier jeu de coopération tout en douceur pour apprendre à jouer, gagner ou perdre ensemble.

3198 A vos petits pois !



2 à 5 **6 ans et +** **15 min**

À vos petits pois ! est un jeu ludique qui permet de s'amuser tout en apprenant à compter de 1 à 6 à travers un système d'échange. Dès 6 ans.

3200 Ramasse Tresor

2 à 6 **4 ans et +** **20 min**

Les joueurs devront ramasser le plus grand nombre de trésors et mettre à l'épreuve leur rapidité ! Tous les jetons sont sur la table face jaune visible.
Chaque joueur retourne une carte et cherche un jeton qui montre le trésor visible. Il retourne le jeton sur sa pile et cherche un nouveau trésor.
Quand un joueur pense ne plus pouvoir ramasser de cartes trésor, il prend la bombe, le jeu s'arrête et on compte.

3209 SOS Dino

1 à 4 **7 ans et +** **25 min**

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse !
Tous ensemble, aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège.
Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !
SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.
Tout au long de la partie, il faudra leur permettre de rejoindre une montagne, en toute sécurité, tout en récupérant sur la route les œufs disséminés ici et là.

3213 suspend Junior

2 à 4 **4 ans et +** **10 min**

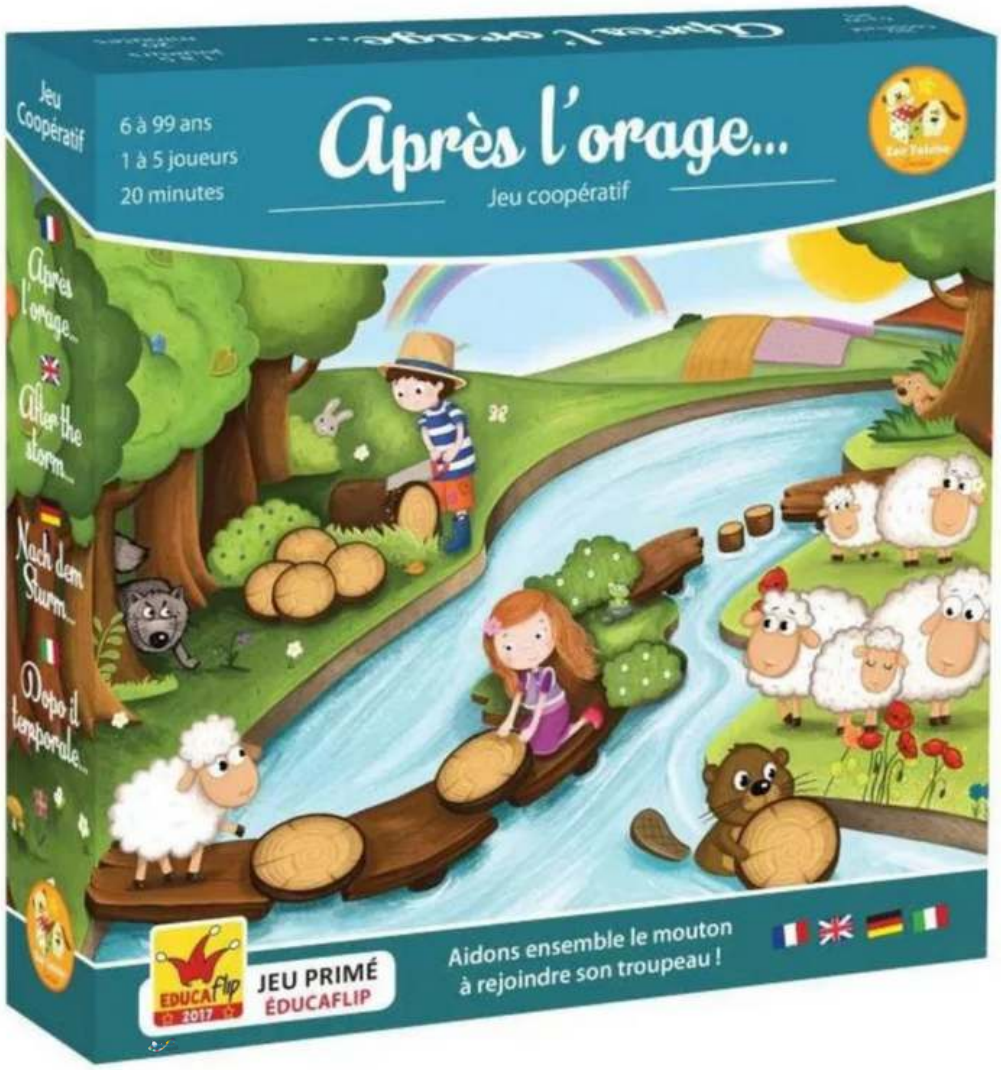
En se fondant sur l'énorme succès de Suspend, la nouvelle version Junior offre aux enfants plus jeunes l'occasion de s'amuser à ce jeu d'équilibre vedette avec des pièces plus légères, aux couleurs plus vibrantes, et une aiguille tout à fait originale.
Pour jouer, rien de plus facile : il suffit d'installer l'armature, de faire tourner l'aiguille et d'équilibrer les pièces à code couleur, pour réaliser une étonnante structure suspendue.
Défiez vos adversaires pour vous débarrasser de vos pièces le premier, mais. attention! Un faux mouvement et la structure entière pourrait bien s'écrouler!

3214 Happy Party

2 à 4 **4 ans et +** **15 min**

Quand vient son tour, chacun doit lancer les 2 dés puis souffler les bougies. Attention, seules les bougies de la couleur indiquée par les dés doivent être renversées! Si le joueur y parvient, il peut alors piocher un cadeau. Et si ce cadeau fait partie de sa liste de souhait, il peut le garder.

3215 Après l'orage



2 à 5 **6 ans et +** **20 min**

Dans ce jeu coopératif, vous jouez tous ensemble. Votre objectif commun est de réparer le pont et de faire traverser le mouton sur l'autre rive.

Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins... Mais encore faut-il les avoir sciés auparavant !

Méfiez-vous du castor qui vous chipe des rondins pour son barrage, au risque de ne plus en avoir assez pour réparer le pont. Avancez judicieusement le mouton par rapport à la réparation du pont et du déplacement du loup et du castor. Pour cela, à chaque lancer de dé, vous choisirez quel berger déplacer pour déclencher la meilleure action.

3216 Pirates en vue

1 **7 ans et +** **25 min**

«Pirates en vue !» vous propose de revivre les grandes heures de la marine à voile et de la piraterie.
Deux camps s'opposent pour le contrôle du commerce : les pirates et la marine royale. Vous devrez ainsi placer aux bons endroits vos vaisseaux afin de faire feu par tribord et bâbord sur les navires ennemis en dégageant une ligne de vue claire ou, au contraire, maintenir la paix de telle sorte qu'aucun navire ne puisse se tirer dessus… Découvrez QUATRE modes de jeu au travers des quatre-vingts défi s du livret, vingt par mode, du plus simple au plus difficile.

3218 Find the code !

1 à 6 **5 ans et +** **25 min**

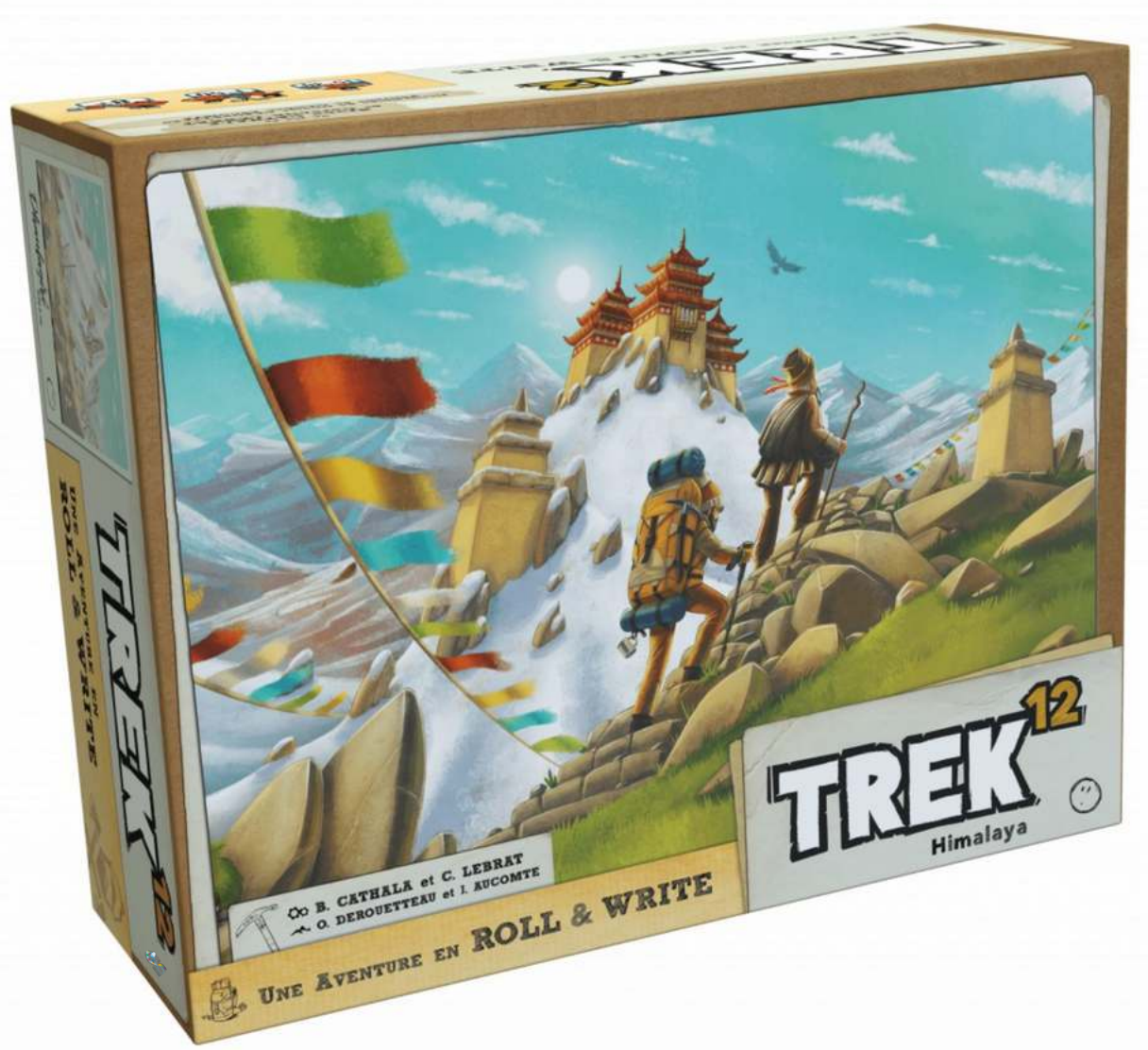
Les joueurs se lancent dans une aventure fabuleuse avec les pirates et trouvent un coffre à trésor fermé par un cadenas à code.

3220 Le festin des chenilles

1 | 5 ans et + | 25 min

Le festin des chenilles est un jeu de réflexion pour 1 joueur comprenant 60 défis de différents niveaux de difficulté. Parviendrez-vous à faire tenir toutes les chenilles à l'intérieur du fruit ?

3232 Trek 12 HI MALAYA



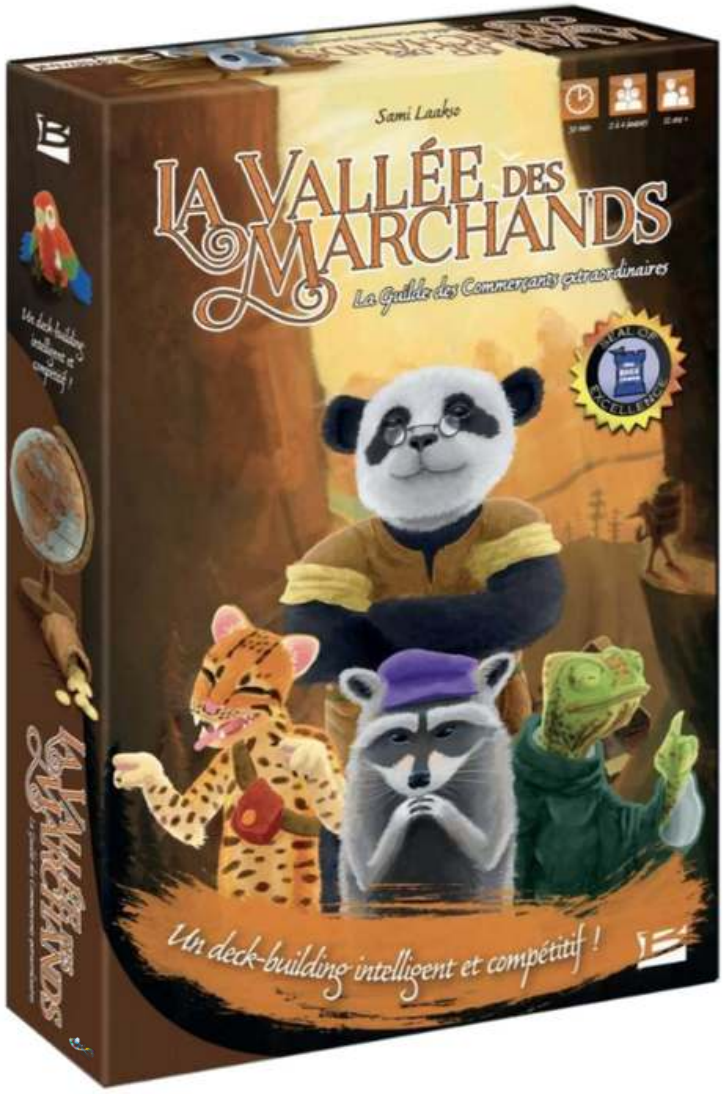
1 à 5 **8 ans et +** **30 min**

Trek 12 est un Roll & Write d'alpinisme, avec des niveaux de difficulté progressifs. Pour marquer des points, vous devez créer des chaînes de nombres consécutifs de 0 à 12 et des zones d'un même nombre.

Vous essayez de faire des chaînes et de développer des zones. Les joueurs ont également accès à plusieurs éléments de bonus à gagner au cours d'une partie.

À la fin d'une partie, les numéros qui n'appartiennent ni à une chaîne ni à une zone vous donnent moins de points. Il en va de même si vous devez placer un nombre supérieur à 12.

3233 La valée des marchands



2 à 4 **12 ans et +** **30 min**

La Vallée des Marchands est un jeu de deckbuilding dans lequel vous Incarnez un marchand dont le but est d'entrer dans la Guilde des Commerçants Extraordinaires.

3234 Last Message

3 à 8 **8 ans et +** **15 min**

Last Message, c'est un jeu d'ambiance addictif et malin dans lequel une victime tente de mettre les enquêteurs sur la piste du coupable, dissimulé parmi la foule.
C'est un cocktail de fun, déduction, rapidité, observation et dessin, qui invite de 3 à 8 joueurs à incarner des rôles différents, tous aussi excitants à jouer.

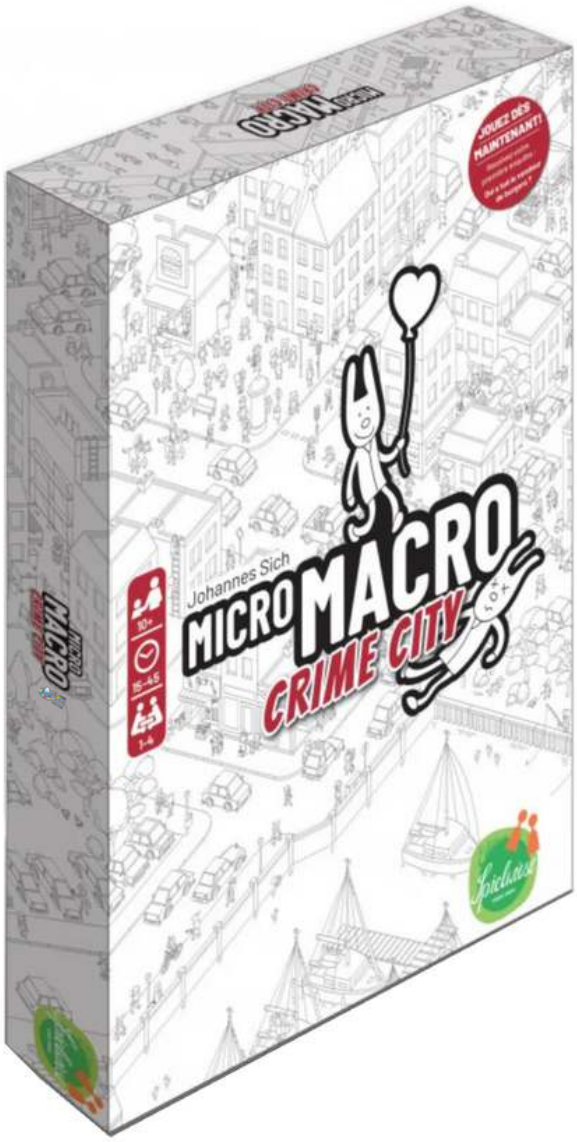
3235 Little Factory

LUDOTHÈQUE
CLERMONT ST JACQUES

2 à 4 **10 ans et +** **45 min**

Little Factory est un jeu de cartes malin et épuré dans l'univers de Little Town basé sur la mécanique d'engine-building. Produisez, vendez, échangez et récoltez de précieux points d'influence.

3236 Micromacro Crime City



1 à 4 **10 ans et +** **45 min**

Dans MicroMacro, la police de Crime City a besoin de vous pour faire face à une vague de crimes hors normes.
Dans ce jeu d'enquête coopératif, utilisez toutes vos compétences d'observation et de déduction pour résoudre ces affaires.

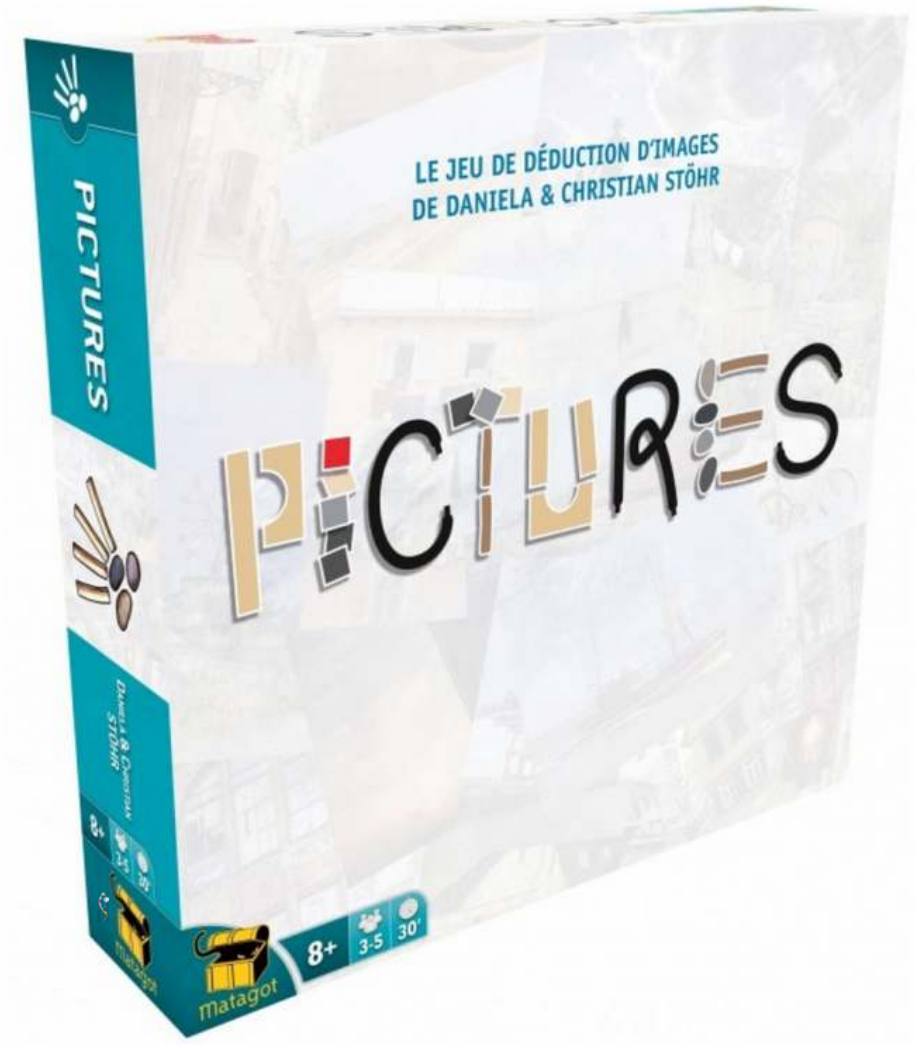
3237 Les Apaches de Paris

2 à 4 **8 ans et +** **45 min**

Début du 20ème siècle… Issus des faubourgs de Paris, dans un contexte économique et social catastrophique, sans éducation et livrés à eux-mêmes, des jeunes liés par leur quartier d'origine se regroupent pour créer les gangs de Ménilmontant, de Montmartre ou d'ailleurs… Ils sont appelés « Les Apaches de Paris » en référence aux Apaches de Geronimo.

Vous dirigez un gang « d'Apaches » et devez devenir maître de lieux pour vous enrichir. Placez ou déplacez vos Apaches et malgré vos incertitudes, imposez votre stratégie grâce aux informations dévoilées progressivement par chaque joueur. Trouvez les « planques » les plus lucratives mais attention aux pièges, aux bandes rivales et aux sergents de ville.

3241 Pictures

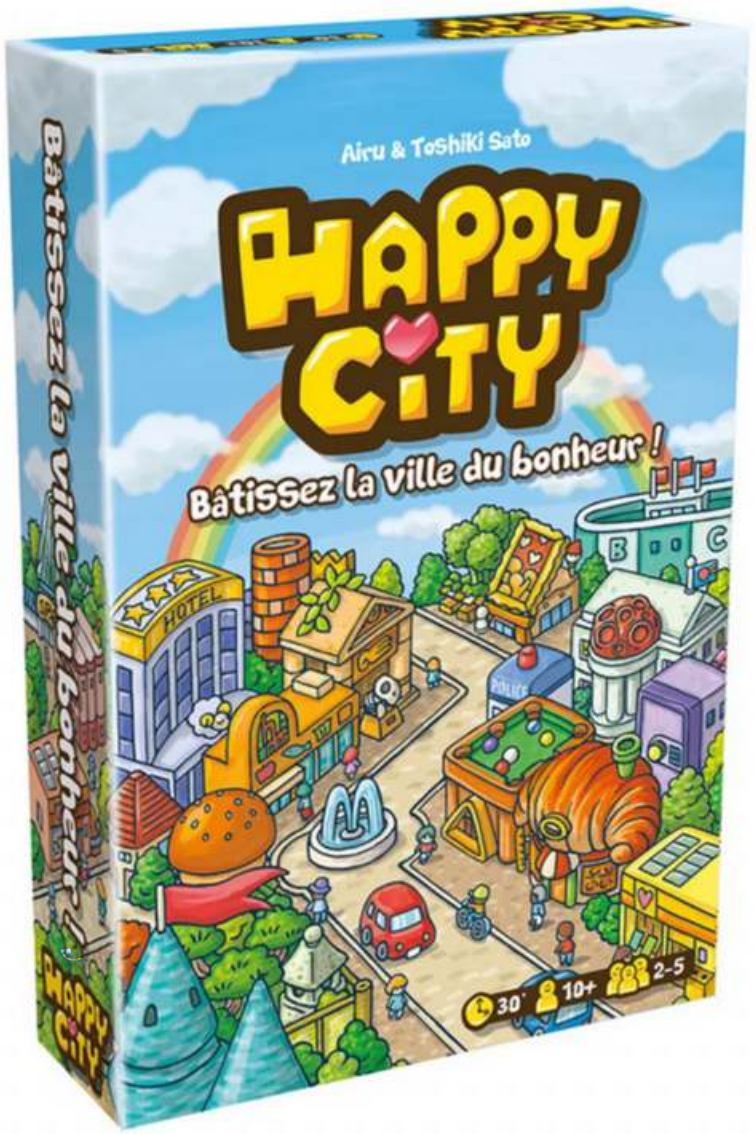


3 à 5 **8 ans et +** **30 min**

Dans Pictures, chaque joueur essaie simultanément de copier une image avec l'un des cinq matériaux différents à sa disposition.

Sortez du sac un marqueur qui détermine votre carte image secrète.
Formez ensuite cette image avec vos éléments de manière à ce qu'elle soit reconnaissable.
Et enfin, devinez quelle image les autres joueurs ont imaginée !
Les joueurs obtiennent des points lorsqu'ils devinent correctement les images des autres joueurs et lorsque les autres joueurs devinent leur image.
Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie !

3243 HAPPY CI TY



2 à 5 **10 ans et +** **30 min**

Dans Happy City, bâtissez votre ville en y mettant tout votre cœur ! Cherchez les bonnes tactiques pour gérer vos revenus, faire venir des habitants et les rendre heureux.
Créez un petit paradis plus attirant que les villes adverses !

3244 | KE NO KOI

2 à 5 | **7 ans et +** | **30 min**

Au Japon, les carpes ont un rôle sacré. On raconte qu'elles remontent les courants jusqu'au ciel où elles se transforment en légendaires dragons !A vous de créer le plus beau bassin !

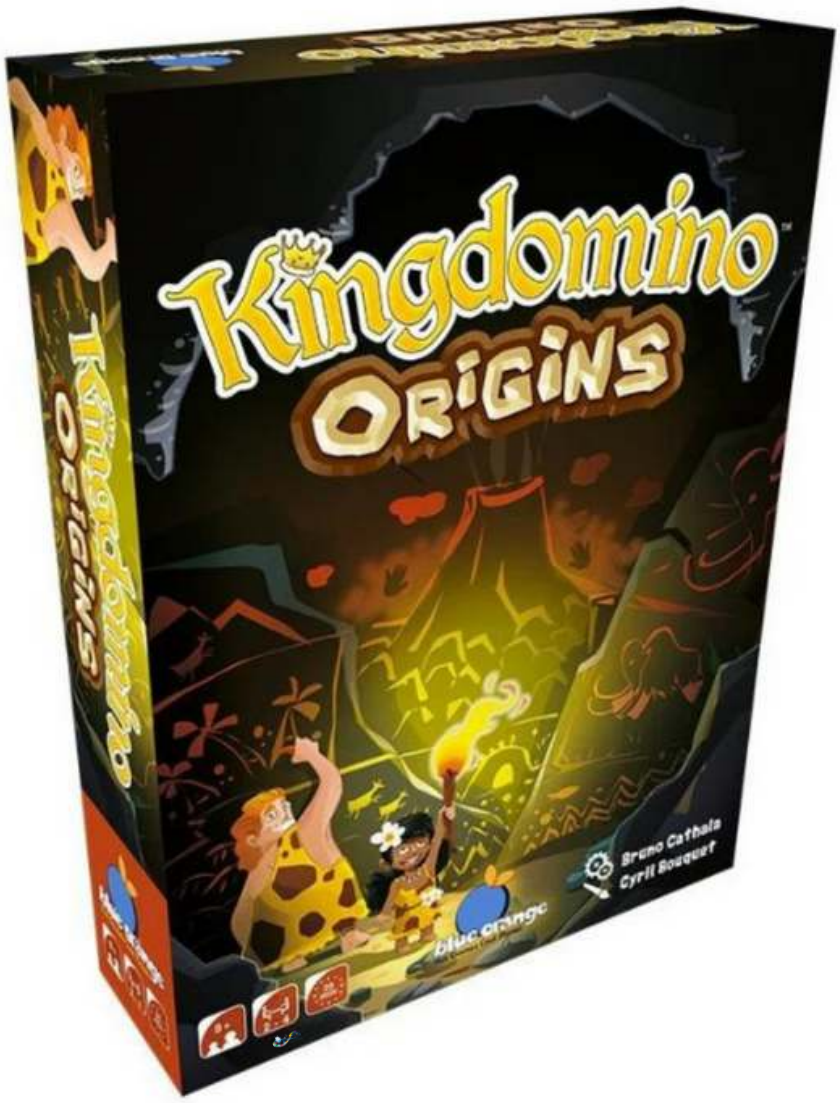
Dans Ike No Koi, chaque carte carpe est présente un nombre de fois égal à sa valeur. Vous tenterez de récupérer des carpes pour obtenir la majorité dans les différentes couleurs de carpes. Faites attention à ne pas être trop gourmand : vous révélez deux cartes identiques et les autres se serviront en premier !

3245 Lucky Numbers

1 à 4 **8 ans et +** **30 min**

Lucky Numbers est un jeu où vous devez provoquer votre chance ! À la croisée des chemins d'un Sudoku et d'un loto, votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles.

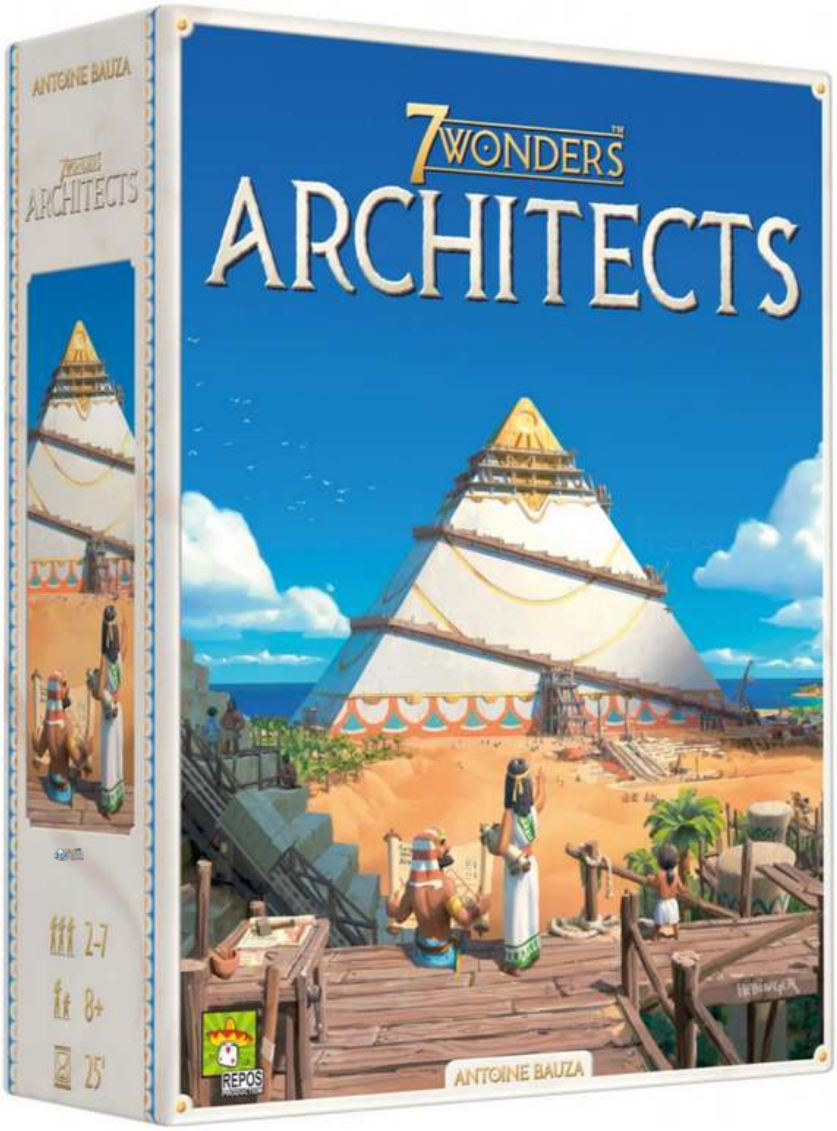
3246 Kingdomino Origins



2 à 4 **8 ans et +** **25 min**

Dans Kingdomino Origins, tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos différents campements, notamment avec l'aide des terribles volcans et de leurs projections de laves.
Récoltez les différentes ressources naturelles : mammouths, poissons, silex, champignons … pour former les vaillants membres de votre tribu et régner sur les royaumes de dominos originels !

3247 7 Wonders Architects



2 à 7 **8 ans et +** **25 min**

7 Wonders Architects est un nouveau jeu dans le monde de 7 Wonders. Conçu pour une expérience de jeu fluide et immersive, Architects propose une mécanique légèrement simplifiée, mais qui conserve la profondeur stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.

3251 LOADI NG

2 à 7 **7 ans et +** **20 min**

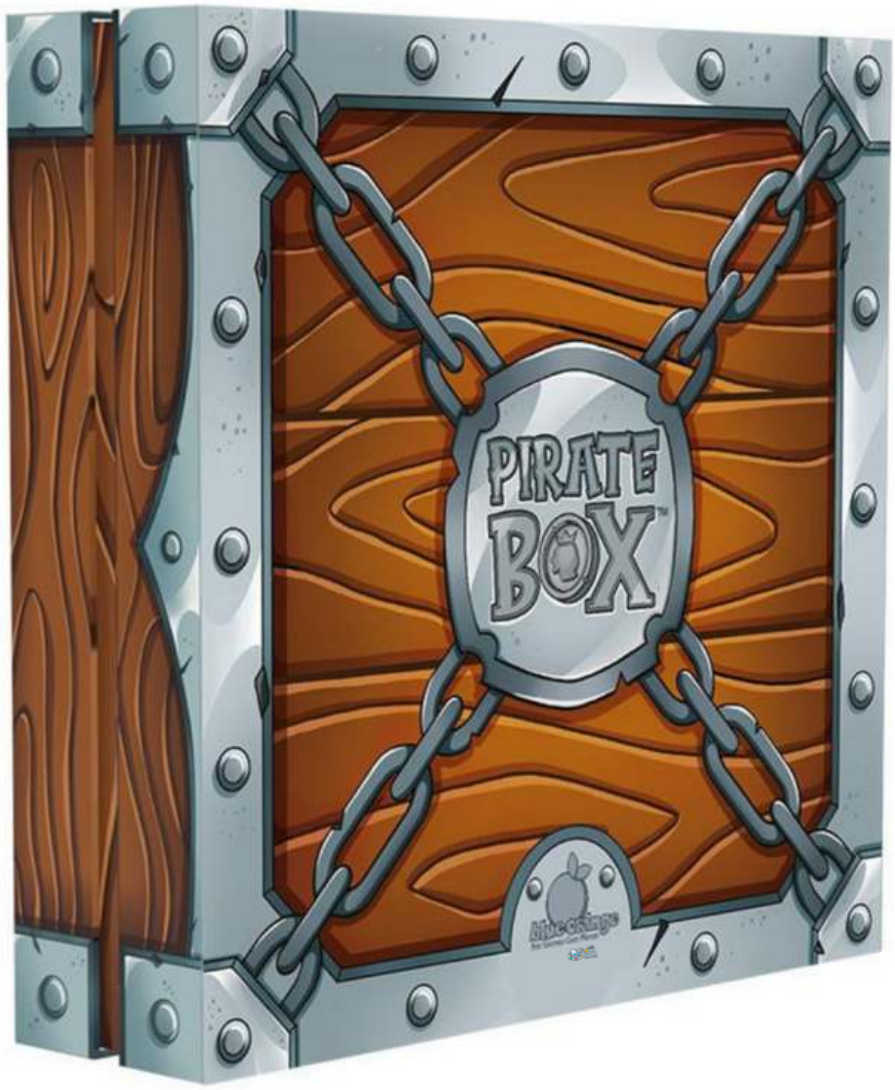
Loading est un jeu rapide et malin, de draft en temps réel et sans tours ! Jouez en même temps dans une atmosphère électrique !

3252 Kéblo

2 à 8 **7 ans et +** **20 min**

Kéblo évolue tout au long de la partie et devient de plus en plus fun !
Tous ensemble, les joueurs comptent de 1 à 20, en donnant chacun un nombre à leur tour.
À chaque manche, Fred la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte !
Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ?

3253 Pirate Box



1 à 4 **8 ans et +** **25 min**

Pirate Box est un jeu de mémoire, de collecte et de combinaisons pour 2 à 4 pirates dans les joueurs doivent se partager le trésor du Black Lemon.