

Désignation :	JEUX CENTRES DE LOISIRS (les prix ne tiennent pas compte de la réduction de 10%, la remise sera faite sur la facture)	Prix	Quantité
<u>MR WOLF</u>	Jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans (as d'or 2019) basé sur le travail de mémoire. Il faudra réussir tous ensemble à rentrer les bons animaux dans leur abri et se souvenir de quels animaux sont à l'intérieur. Si les animaux n'ont pas été scrupuleusement assignés à leur logis à la fin du jeu, la partie est perdue. Et cela serait trop simple si le loup n'était pas de la partie !	22€	
<u>KARUBA JR</u>	Jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans . Défrichez la jungle et trouvez les trésors avant que les pirates n'arrivent sur la plage. Du suspense à chaque fois qu'une tuile est révélée : est-ce simplement un chemin, une avancée des pirates, un piège ou un butin ?	25€	
<u>LE MONSTRE DES COULEURS</u>	Jeu coopératif pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans tiré du livre <i>La couleur des émotions</i> . Principe du jeu : aider notre monstre à mettre dans les bons bocaux les émotions correspondantes. Le petit truc en plus est qu'à chaque fois que le monstre se déplace sur une émotion (joie, tristesse, peur, colère et sérénité), les joueurs sont amenés à illustrer cette émotion par un fait réel ou imaginé.	30€	
<u>CONCEPT KIDZ</u>	Pour 2 à 12 joueurs à partir de 4 ans . Le jeu <i>Concept</i> adapté pour les petits dès 4 ans ! Un principe simple : un joueur tire secrètement la carte d'un animal et doit le faire deviner aux autres joueurs. Mais le joueur actif n'a pas le droit de parler et n'utilise que des jetons posés sur des icônes : couleur de l'animal, habitat, régime alimentaire, taille, mode de déplacement (rampe, vole etc.)... Pendant ce temps les autres joueurs débattent ensemble et tentent de trouver l'animal. Un jeu qui ouvre à la discussion, à la coopération, à l'échange de connaissances.	25€	
<u>MINUSCULE</u>	Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans . Jeu court et malin sur un principe de course et de cartes. On doit faire gagner l'un de ses deux insectes. Le petit truc qui fait tout le sel du jeu, c'est que personne ne sait quels insectes appartiennent aux autres ! Apprentissage de la gestion d'une main de carte et des premiers coups de bluff !	15€	
<u>WENDIGO</u>	Jeu semi coopératif pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans . Un joueur incarne le Wendigo (sorte de loup-garou nord-américain) qui s'est caché au sein d'une équipe de 32 scouts. Les autres joueurs auront 5 tours de jeu pour retrouver la créature. Problème : Le Wendigo a pris l'apparence d'un des scouts (ils sont tous différents mais se ressemblent beaucoup). Les joueurs profiteront de la nuit pour démasquer le Wendigo, s'ils sont assez attentifs ! Un délice pour les plus jeunes qui auront l'occasion de raconter une belle histoire dans ce jeu d'observation.	20€	
<u>AVENTURIER DU RAIL MON PREMIER VOYAGE</u>	Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans . La version junior du jeu culte pour adulte. Tout aussi efficace, mais beaucoup plus court et lisible. Peut même se jouer si la lecture n'est pas encore acquise. De la stratégie, de la géographie et de l'amusement ! Il faudra relier les villes avec les trains pour marquer des points. Mais attention, il n'y aura pas de place pour tout le monde...	30€	
<u>CATAN JUNIOR</u>	Version junior du jeu Catan pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans . Excellente initiation aux jeux de ressources, avec une durée beaucoup plus courte et un jeu plus dynamique que son aîné. Une vraie réussite !	30€	
<u>FAIS TA VALISE</u>	Pour 1 à 4 joueurs à partir de 6 ans . Règles simplissimes ! On part en vacances : Chaque joueur prend devant lui les éléments indiqués par la carte du tour. Au « top », chacun tente le plus vite possible de tout ranger dans la valise et de la fermer. Le premier joueur à réussir gagne la manche ! Chaque boîte de jeu permet de jouer à 4, mais on peut les cumuler !	30€	
<u>CARDLINE ANIMAUX</u>	Pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans . Il s'agira dans Cardline de réussir à classer des animaux selon leur taille, leur poids ou leur longévité. Le premier joueur à classer toutes ses cartes sur la frise commune sera le gagnant.	16€	

<u>TROLL ET DRAGON</u>	Pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans . Pénétrez dans la caverne du troll et du dragon et volez leur butin ! Jeu de dés sur la base d'un « stop ou encore » dans lequel il faudra quitter la caverne lors de son tour avant de se faire attraper par les maîtres des lieux. Le mot d'ordre : ne soyez pas trop gourmands !	16€	
<u>TIMEBOMB</u>	Remplaçant idéal du Loup-Garou pour 4 à 8 joueurs à partir de 8 ans! Rôles cachés, les gentils du côté de Sherlock et les méchants du côté de Moriarty. Personne ne sachant qui est qui, il faudra désamorcer la bombe posée dans Big Ben pour les gentils, et la faire sauter pour les méchants. Gros atout face au Loup-garou de Thiercelieux : personne n'est éliminé pendant la partie.	13€	
<u>THE MIND</u>	L'As d'Or 2019 pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans . Plus qu'un jeu, une expérience. The Mind est un jeu coopératif où les joueurs doivent poser les cartes de leur mains quand ils le souhaitent. Deux seules contraintes : toutes les cartes doivent être posées dans l'ordre croissant et personne n'a le droit de parler ! Il faut y jouer pour y croire.	12€	
<u>KINGDOMINO</u>	Jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans , dont les règles s'expliquent en 2 minutes et les parties ne durent que 15 minutes. Il faudra construire son royaume à l'aide de dominos, en les sélectionnant avec précaution et en les plaçant intelligemment.	20€	
<u>UNANIMO PARTY</u>	Un très bon jeu pour 3 à 12 joueurs à partir de 8 ans ! Un thème est choisi au hasard, les joueurs doivent écrire 6 mots en rapport avec ce thème. Pour chacune de leur réponse, les joueurs gagneront autant de points que le nombre de personnes ayant écrit la même réponse qu'eux. L'idée ne sera pas d'être original, mais de se mettre dans la tête des autres.	15€	
<u>WHEN I DREAM</u>	Jeu pour 4 à 10 joueurs à partir de 8 ans . Une partie de When I Dream se joue en une série de manches égales au nombre de joueurs. Chaque manche se divise en 2 phases, le Jour et la Nuit. Durant chaque manche, un joueur est le Rêveur et doit identifier des Propositions basées sur les indices que les autres joueurs vont lui donner (en un seul mot) tandis qu'il a les yeux recouverts par un masque de sommeil. Les autres joueurs incarnent secrètement des Fées, des Croque-Mitaines et des Marchands de Sable qui marquent des points différemment. Les fées auront tout intérêt à aider le dormeur, les croques mitaines marqueront des points si le dormeur se trompe. Enfin, le marchand de sable veillera à l'équilibre des bonnes et mauvaises réponses. Un jeu subtil et très immersif !	30€	
<u>DEGOBLINADE</u>	Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans . Devenir roi des Gobelins ! Voici la mission de ce jeu dans lequel il faudra faire perdre toutes leurs dents à ses adversaires ! Un jeu dans la veine de « Wazabi » mais plus vif et où les alliances et trahisons seront de rigueur !	26€	
<u>KONTOUR</u>	Un jeu de dessin malin pour 3 à 8 joueurs à partir de 10 ans , où comme un Pictonnary il faudra faire deviner des mots en les dessinant. Mais ici vous n'aurez le droit qu'à 30 secondes, 15 traits, et aucune ligne courbe !	15€	
<u>GALERAPAGOS</u>	Un jeu coopératif pour 3 à 12 joueurs à partir de 10 ans , où il faudra réussir à construire un radeau en collectant du bois pour s'échapper d'une île isolée. Mais il faudra improviser pour faire face aux besoins en nourriture, en eau, gérer les blessures, récupérer du matériel... Coopérer oui, mais jusqu'à un certain point. Le radeau ne pourra peut-être pas embarquer tout le monde et il faudra certainement se débarrasser de certains pour survivre. Un jeu d'ambiance absolument savoureux !	20€	

<u>DOCTEUR PILULE</u>	Un jeu jouable jusqu'à 10 joueurs à partir de 9-10 ans . A votre tour, faites deviner à vos coéquipiers un maximum de mots ! Mais vous serez soumis aux effets cumulés, sous forme de gages, d'une pilule rouge et d'une pilule bleue. Du coup, c'est beaucoup moins facile. Les effets des pilules s'estompent à la fin du temps imparti. En fait non : ils persistent ! Rapidement, tous les joueurs sont sous l'influence de leurs pilules. En un mot : HILARANT !	20€	
<u>CERBERE</u>	3 à 7 joueurs à partir de 10 ans . Dans ce jeu il faudra s'échapper des enfers tous ensemble, les coudes bien serrés. Mais pour traverser le Styx, on se rendra compte rapidement qu'il n'y a pas assez de place dans la barque. Trahir au bon moment sera salutaire! Les joueurs rattrapés par Cerbère peuvent se rassurer : ils seront désormais ses serviteurs et profiterons d'une vengeance immédiate ! Drôle et stratégique !	35€	
<u>JUST ONE</u>	Un jeu coopératif malin et drôle aux règles simplissimes pour 4 à 7 joueurs à partir de 10 ans . Le premier joueur tire une carte sans la regarder, la pose sur son chevalet de sorte que tous les autres joueurs la voient et annoncent un chiffre compris entre 1 à 5 qui correspond à un des mots de la carte. Tous les joueurs inscrivent alors sur leur chevalet un « mot indice » dans le but de faire deviner au premier joueur le mot de sa carte. Avant de révéler au premier joueur tous les indices, les joueurs les confrontent. Si un mot apparaît plusieurs fois, il est supprimé. Tous les indices évidents seront donc à éviter ! Drôle, rapide, excellent à 6 ou 7 joueurs !	20€	
<u>PROFILER</u>	Jeu coopératif pour 3 à 8 joueurs à partir de 12 ans . Six suspects tirés de roman, de film, de la vie politique...sont alignés derrière le miroir sans tain du poste de police. A tour de rôle, les joueurs seront Profiler. Etre « Profiler » signifie ici faire deviner au autres joueurs quel suspect est le coupable. Pour ce faire, il aura simplement deux caractéristiques à placer sur une échelle graduée. Alors de Dracula ou Dark Vador, lequel fera la meilleur nounou ? Hilarant et malin un jeu à partager absolument !	23€	
<u>CS FILES</u>	Jeu pour 4 à 12 joueurs à partir de 14 ans . En début de partie, un médecin légiste est désigné. Chaque autre joueur reçoit secrètement une identité (Meurtrier ou Enquêteur), puis 4 cartes « Mobile » et 4 cartes « Arme du crime », qu'ils disposent face visible devant eux. Tous les joueurs ferment ensuite leurs yeux à l'exception du médecin légiste, qui demande au meurtrier de lui désigner secrètement son mobile et son arme du crime parmi les cartes qui sont situées devant lui. Le médecin légiste devra mener les enquêteurs sur la bonne piste en leur donnant les meilleurs indices à l'aide des différentes tuiles : le lieu du crime, l'état du corps, la cause de la mort, les vêtements de la victime... Autant d'éléments qui pourront aider l'enquête à avancer. Mais il faudra être vigilant : le meurtrier fera tout pour mettre des bâtons dans les roues des enquêteurs et faire accuser un innocent à sa place !	35€	
<u>GREENVILLE 1989</u>	Jeu narratif pour 3 à 6 joueurs à partir de 14 ans . Chaque joueur reçoit une carte avec une illustration horrifique. A son tour le joueur décrit le lieu où il se trouve, ses émotions et ses intentions : il raconte une histoire. Une fois que tous les joueurs ont fait cela, l'un d'entre eux est désigné « guide ». Ce dernier tire autant de cartes qu'il y a de joueurs et devra secrètement les associer à chacun en fonction des différentes histoires racontées. Ensuite, le reste des joueurs devra coopérativement deviner les associations effectuées par le guide. Ce dernier change à chaque tour. Un jeu magique où l'imagination et l'écoute sont primordiales !	30€	

Tous vos jeux seront fournis à partir du 15 juin 2019, soit par colis, soit directement livrés par nos soins. Le mardi 14 mai, une journée découverte des jeux de cette liste sera organisée au magasin (10h-12h30 et 14h00-17h00). 30 places disponibles, pensez à réserver !