

NOUVEAUTÉS JEUX – PREMIER TRIMESTRE 2021

SECTION ROUGE – 0-4 ans



Animo dice / Babayaga (Djeco)

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. Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans



Attrape-rêves / David Franck et Laurent Escoffier (Space cow)

Rien de pire qu'un mauvais rêve pour gâcher une bonne nuit de sommeil ! Dans Attrape Rêves, utilisez votre sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui recouvrira parfaitement le cauchemar chahuteur. Et vous pouvez choisir de jouer comme vous préférez: en coopération, ou en compétition! Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans



Le jeu qui rigole / Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau (École des loisirs)

Le Jeu Qui Rigole est un jeu de défis rigolos autour des émotions, pour les plus jeunes, où il s'agira de faire la course pour être le premier à atteindre la case d'arrivée centrale. Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans



Mollo l'escargot / Felix Beukemann (Gigamic)

Rien ne sert de courir... Ne vous pressez pas, et vous serez les premiers! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, devenez coach, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques: prêts? Traînez! Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans



Le roi sommeil / Dirk Andreas Taube (Gigamic)

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir: ils n'arrêtent pas d'en changer! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue? Un jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands. Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 4 ans



Roulapik : la course de galipette ! / Urtis Sulinskas (Gigamic)

C'est l'automne, les hérissons font leurs réserves. Fais rouler Mr Roulapik et récolte un maximum de friandises. Un jeu d'adresse plein de suspense à jouer en coopération ou en compétition.

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans



Les trésors du jardin (Moulin Roty)

Jeu d'observation et de rapidité, idéal pour jouer en famille ou avec les copains. Ce jeu convivial permettra à votre enfant de stimuler son observation et sa concentration.

Qui sera le plus rapide à trouver les illustrations du plateau ?

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

SECTION BLEUE – 5-9 ans



Azul – Les vitraux de Sintra / Michael Kiesling (Next Move)

Après avoir embelli le Palais d'Évora, le roi Manuel 1er désire mandater les vitriers les plus talentueux du monde à décorer les fenêtres de la chapelle du palais royal de Sintra. En tant que vitrier, il s'agit là d'une opportunité unique de démontrer vos talents. Parviendrez-vous à créer les vitraux les plus beaux du pays? Redécouvrez l'univers d'Azul sur ce nouveau chantier!

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans



Bla bla bla / Eric Héliot (Djeco)

Associer des images, raconter des histoires... Un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion.

Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 7 ans



Blanc manger coco junior (Blanc Manger Coco)

Le but du jeu est de faire rire les autres joueurs avec des combinaisons de phrases à trous et de mots. Un joueur est désigné « question master » et lit une carte bleue avec une phrase à trou(s), tous les autres joueurs posent une carte blanche. Celui qui a posé la carte la plus drôle gagne la manche puis lit la carte bleue suivante et ainsi de suite. Le premier joueur à 5 points est l'heureux vainqueur !

Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans



Conjudingo / Claire Lagoda Patingre (Cocktail Games)

3 jeux faciles pour conjuguer présent, passé composé et futur simple de l'indicatif.

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans



Cortex challenge 3 / Nicolas Bourgoin et Johan Benvenuto (Captain Macaque)

Avec Cortex3, découvrez 8 challenges différents mettant à l'épreuve le sens de l'observation, la mémoire, la coordination et la logique des joueurs. Cette version comprend 10 cartes olfactives venant remplacer les cartes tactiles des autres jeux de la gamme. Saurez-vous reconnaître à quoi correspond l'odeur de chaque carte ?
Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans



Cupcake academy / Erwan Morin (Blue Orange)

Les desserts sont prêts et il ne vous reste plus que la dernière étape à réaliser : les dressages. Travaillez en équipe pour les réaliser parfaitement en un temps limité. Vous allez voir, c'est tout un art! Soyez malin et communiquez, c'est essentiel pour faire partie de la Cupcake Academy! Aurez-vous votre place dans l'équipe?
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans



Détective Charlie / Théo Rivière (Loki)

Détective Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête! Il se passe des choses bizarres à Mysterville et les coupables doivent être trouvés... Menez l'enquête avec Détective Charlie, un premier jeu d'investigation et de déduction.
Pour 1 à 5 joueurs, à partir de 7 ans



Dicycle race / Pascal Hugonie (Banana Smile)

Allez, hop! Il fait beau, on sort les vélos! "Dicycle Race" est un jeu de course extrêmement simple, rapide et complètement addictif. Avec ses 4 modes de jeu, ses 5 variantes et ses 3 modes de comptage des points, il est complètement modulable et pour toute la famille.
Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans



Dragomino / Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort (Blue Orange)

Les sensations du fameux jeu Kingdomino dans une version simplifiée. Idéal comme premier jeu de réflexion: des choix simples mais tactiques!
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans



Fish club / David Wexler (Blue Orange)

Créez un banc de 5 poissons de votre couleur dans l'aquarium pour gagner la partie. Mais attention aux autres familles aquatiques, et à votre adversaire, qui viendront déjouer vos plans!
Pour 2 joueurs, à partir de 5 ans



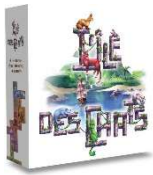
Honga / Günter Burkhardt (Haba)

Honga se déroule à l'âge de pierre et les joueurs effectueront différentes tâches : aller dans la forêt sombre, ramasser des ingrédients, rendre hommage aux dieux de la nature, attirer des mammouths et les échanger avec d'autres tribus. Il ne faudra néanmoins pas oublier le Honga, cet impressionnant tigre aux dents de sabre. Si vous

l'ignorez, il viendra manger toutes vos provisions !

Placez intelligemment les disques d'action sur le plateau de jeu et utilisez vos options pour être le premier à accumuler les points de victoire qui feront de vous le chef du clan !

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans



L'île des chats / Frank West (Lucky Duck Games)

Vous aimez les jeux? Vous aimez les chats? Alors faites-vous plaisir en jetant un œil à la splendide Île des Chats. Vous allez sauver des chats et les recueillir sur le pont de votre bateau. Il y a du draft, de la gestion, et du placement pour satisfaire les joueurs exigeants! Il existe une variante "familiale" du jeu, qui se limite essentiellement au placement des chats sur le bateau pour jouer avec des plus jeunes enfants. Et il existe aussi une version solo, avec ses propres cartes.

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans



Labyrinthe du génie / Joyce Johnson et Karen Hanke (Haba)

Pour récupérer les trésors du puissant génie, les joueurs doivent trouver leur chemin à travers les dédales de la caverne secrète. Mais voilà : la carte des trésors est déchirée en multiples morceaux... Celui qui sait combiner rapidement et assembler la carte peut récupérer le plus de trésors possible.

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans



La marche du crabe / Julien Prothière (Jeux Opla)

Vous incarnez 2 crabes super-copains qui ont pour mission de libérer 8 de leurs amis du joug des tourteaux. Coopérez tous les 2 pour que la plage devienne un monde meilleur pour les crabes.

Pour 2 joueurs, à partir de 8 ans



Möbi : calculer devient un jeu (Topla)

Jeu de calcul mental modulable où tous les joueurs sont actifs. Chaque joueur reçoit 7 tuiles chiffre. Au top départ tous les joueurs construisent une grille d'opérations en utilisant autant de tuiles avec des signes opératoires que nécessaire.

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 6 ans



Les mots ont la parole / Emanuele Pessi et Clara Fadda (Autruche)

Jouez avec les mots imprimés sur les pièces du puzzle afin de composer votre phrase. Amusez-vous tout en créant de nouvelles phrases avec les 252 mots de votre propre langue. Respectez les différentes couleurs afin d'exploiter la richesse pédagogique du

jeu !

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 6 ans



Non merci ! / Thorsten Gimmler (Gigamic)

À votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire « Non merci ! » en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez

que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes.

Pour 3 à 7 joueurs, à partir de 8 ans



Opération Amon-Rê / Jürgen P.K. Grunau (Haba)

Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-Rê. Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê?

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans



Pompiers à vos tuyaux ! / Rudi Biber (Haba)

Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers! Ils viennent éteindre les bottes de paille en feu sur le champ du fermier Rudi. Les joueurs peuvent-ils les aider? Pour cela, ils ne doivent pas s'emmêler les tuyaux! Ils doivent disposer les plaquettes de morceaux de tuyau de façon à dérouler correctement et rapidement leur tuyau depuis la bouche d'incendie jusqu'au feu. Le joueur qui y parvient reçoit une médaille de pompier en récompense. Et le premier joueur qui remporte trois médailles gagne la partie.

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans



Potomac / Geoffroy Simon (Djeco)

Conduis les animaux dans la forêt. Aide-les à traverser la rivière sur les bateaux. Fais-leur traverser la clairière en échappant au loup!

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans



Quartino / Petr Doubek (Djeco)

Pas besoin de règles compliquées pour se muscler les neurones! Posez les pions sur le plateau pour reproduire les motifs décrits sur vos cartes d'objectifs.
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans



Tapikékoï ?/ Laurent Toulouse et Romaric Galonnier (Djeco)

Essaie de te souvenir de l'emplacement de chaque objet pour ne pas te faire piéger.
Très chouette jeu de mémoire et de langage qui stimule les deux hémisphères du cerveau!

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans



Toutous en folie / Jean-François Rochas (Haba)

Dans le parc règne une grande pagaille et les propriétaires cherchent comme des fous leur cher compagnon à quatre pattes. Venez les aider! Il faudra bien observer pour trouver les toutous vus de dos qui correspondent aux photos des chiens que l'on vous montre. Il faut faire vite! Mais attention: beaucoup de toutous se ressemblent à s'y méprendre. Celui qui trouve le plus de toutous gagne la partie.

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans



Villageo / Ives Janssens (Blue orange)

Deviens un urbaniste de renom en créant les plus belles villes possibles. Il te faudra respecter les contraintes en plaçant les commerces, maisons, lacs et jardins aux bons endroits pour respecter le plan d'urbanisme et construire ta ville idéale.

Un jeu solo basé sur une mécanique simple de placement originale.

Pour 1 joueur, à partir de 8 ans

SECTION BLANCHE – plus de 10 ans



Code names / Vlaada Chvátil (Iello)

Vous et votre rival connaissez l'identité des 25 agents secrets qui travaillent pour vous sous couverture. Vos enquêteurs, quant à eux, ne connaissent ces agents que sous leur nom de code. Affrontez l'équipe adverse et soyez le premier à contacter tous vos agents secrets. Pour cela, donnez un et un seul mot d'indice, qui peut désigner plusieurs noms de code sur la table. Vos enquêteurs tentent de deviner les mots de votre couleur grâce à votre indice, tout en évitant ceux qui appartiennent à l'autre équipe. Mais surtout, ne contactez jamais l'assassin car c'est la défaite immédiate assurée!

Pour 2 à 8 joueurs, à partir de 12 ans



Concept : la recharge / Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot (Repos Prod)

Concept la recharge apporte 990 propositions inédites à deviner et faire deviner. Toujours répartis en trois niveaux de difficultés, les concepts des 110 nouvelles cartes vont vous permettre de prolonger vos parties de Concept et de découvrir de nouveaux lieux, personnalités et expressions.

Pour 4 à 12 joueurs, à partir de 10 ans



Cookie addict / Pierrick Lugen (Lubee)

Prenez le rôle de deux petites créatures, un peu trop gourmandes, dans leur course effrénée pour voler des cookies. Restez vigilants et sur vos gardes ! Des gardiens de zoo patrouillent sans arrêt et ils ne veulent rien d'autre que vous ramener dans ce

zoo le plus vite possible !

Pour 2 joueurs, à partir de 10 ans



Draw'n'roll / Antonin Boccara (Blue orange)

Draw'N'Roll est un jeu d'ambiance familial dans lequel les joueurs dessinent des indices sur des dés pour faire deviner un thème.

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans



Feelinks revelations / Vincent Bidault (Act in Games)

Avec Feelinks Revelations, les joueurs essaient coopérativement d'arriver le plus haut possible sur la piste d'empathie. Le jeu vous propose de partager vos sensibilités au gré de situations drôles, sérieuses ou personnelles, mais cette fois dédiées aux adultes, sans toutefois tomber dans le graveleux ou l'inapproprié. Une fois les enfants

aux lits, exprimez votre ressenti, misez sur celui de vos partenaires et ensemble montez aussi haut que possible sur la piste d'empathie.

Pour 2 à 8 joueurs, à partir de 16 ans



Letter jam / Ondra Skoupý (Iello)

Avec Letter Jam découvrez un jeu de lettres particulièrement original dans lequel les joueurs s'entraident pour deviner quelles lettres sont placées face cachée devant eux... et ainsi constituer une liste de mots.

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans



le point commun : le jeu / Christelle Parlant (First éditions)

Retrouvez le lien entre des indices ou des listes qui semblent n'avoir RIEN en commun !

À partir de 14 ans



Ricochet / Cyril Blondel (Flip Flap éditions)

Ricochet est un puzzle coopératif (que vous pouvez d'ailleurs pratiquer seul) tout simple qui vous propose de trouver des chaînes de mots permettant de résoudre une énigme.

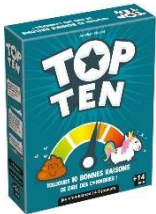
Pour 1 à 8 joueurs, à partir de 14 ans



Tea for 2 / Cédric Chaboussit (Space Cowboys)

Un mélange subtil entre la bataille et le deck-building. Utilisez vos cartes à bon escient, achetez-en avec discernement et enrichissez votre main afin de toujours l'emporter! Défiez le temps avec vos sabliers, régalez-vous de tartes aux fraises et gardez le flamant rose à vos côtés, on ne sait jamais en cas d'égalité!

Pou 2 joueurs, à partir de 10 ans



Top ten / Aurélien Picolet (Cocktail games)

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!

Pour 4 à 9 joueurs, à partir de 14 ans



Vingt secondes de feu / Ben Drummond (Big Potato Games)

20 Secondes de Feu est un jeu d'ambiance proposant des défis drôles et décalés. Deux équipes s'affrontent en duel dans un jeu de défis décalés et marrants ! L'arbitre prend les commandes. C'est lui qui lit les défis et gère le sablier. Plus vous serez rapide dans l'exécution de votre mission, plus vite vous pourrez retourner à nouveau le

sablier et passer les commandes à l'autre équipe.

Pour des groupes à partir de 5 joueurs, à partir de 10 ans