

NOUVEAUTÉS JEUX – SEPTEMBRE-DÉCEMBRE 2020

SECTION ROUGE – 0-4 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



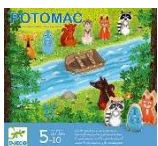
Le jeu qui rigole ! (L'École des loisirs)

Le livre est en colère ? Il est timide ? Il dit non ? Mais, si on lui propose une partie de jeu, alors il dit Oui, Oui, Oui et il rit ! Toi aussi, viens jouer au jeu qui rigole et relève les défis de la souris pour apprendre à gérer les émotions et les situations du quotidien. Un jeu de mime rythmé et drôle pour les tout-petits.
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



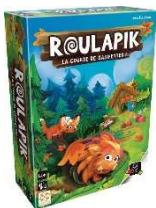
Potomac / Geoffroy Simon (Djeco)

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



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 excellent 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 galipettes ! / 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 : jeu d'observation et de rapidité (Moulin Roty)

Le jeu d'observation et de rapidité Les trésors du jardin Le Jardin du Moulin est un jeu de société aux jolies illustrations du jardin imprimées sur un plateau. 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 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

SECTION BLEUE – 5-9 ANS



À table ! Kit de discussions en famille (Minus)

Chacun leur tour, enfants et parents piochent une carte « sujet de discussion ».

Routine du quotidien, débats philosophiques, sujets incongrus... tout y passe ! Si le sujet n'inspire pas, on pioche un « gage ». Et là plus moyen de se débiter...

Idéal pour éviter la cacophonie à table, laisser chacun s'exprimer ...et animer un repas.

À partir de 6 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



Bison (Piatnik)

Les deux joueurs ont un but différent : le joueur qui contrôle les bisons cherche à amener l'une de ses bêtes de l'autre côté du plateau. Le but de l'autre joueur est de réussir à les empêcher de passer en les attrapant avec son chef indien ou bien en les

stopper grâce à ses chiens.

Pour 2 joueurs, à partir de 7 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



Butine ! / Olivier Caïra (Bragelonne)

Votre job, en tant que petite abeille, est de butiner les bonnes fleurs pour votre Reine. Mais attention, toutes les fleurs à proximité de la ruche ne vous intéressent pas.

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans



City blox / Jacob Berg (Jacob's Brick Games)

Dans City Blox vous jouez un constructeur immobilier. Vous avez pour mission de construire 3 Parcelle: une résidence, une école et un supermarché.

Le premier promoteur à finir correctement l'ensemble de ses chantiers en les faisant correspondre aux plans remporte la partie.

Mais gare aux différents événements, on ne sait jamais ce qui va arriver dans le milieu du bâtiment !

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans



Dragomino / Bruno Cathala, Marie Fort et Wilfried Forst (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



Imagicien / Olivier Mahy (Blam !)

Inspiré du dessin mystère, reliez les icônes de votre plateau en suivant la formule afin de faire apparaître un objet. Pas besoin de terminer votre dessin: soyez le premier à deviner ce que vous dessinez pour gagner!

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans



Möbi : calculer devient un jeu (Topla)

Pour réviser les additions, les soustractions, les multiplications et même les divisions, ce jeu de calcul mental est parfait pour les enfants ! Pour jouer, rien de plus simple, chaque joueur pioche au hasard des chiffres et des signes pour former des opérations,

le premier qui finit ses pions a gagné !

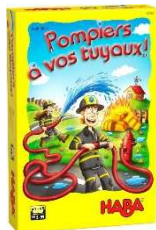
Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 6 ans



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

Jouez avec les mots imprimés sur les pièces du casse-tête afin de composer votre phrase.

Pour 3 à 10 joueurs, à partir de 7 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



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



Tanuki market / Alix Allard (Superluxe)

Tanuki Market est un jeu de collection vous plaçant à la tête d'un groupe de 5 Tanukis, missionnés pour voler un maximum de fruits de toutes sortes au Marché et les mettre en vente sur leurs étals. Collectez les fraises, figes, bananes, ananas et pastèques avant que Grand-Maman Tanuki ne soit de retour et faites au mieux pour impressionner Polo, le Roi des Voleurs Tanuki!

Pour 1 à 5 joueurs, à partir de 8 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 - + DE 10 ANS



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

Concept : La Recharge est une extension de Concept. Elle contient un jeu de nouvelles cartes thématiques (soit 990 nouveaux mots et expressions) pour diversifier et augmenter le nombre de concepts que les joueurs doivent deviner.

Pour 4 à 12 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 révélations / 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



La forêt des Frères Grimm / Tim Eisner (Lucky Duck Games)

Saurez-vous être plus malin que vos amis et construire trois maisons avant eux ? Faites appel à des personnages légendaires de contes de fées et évitez les créatures rusées qui se cachent dans la forêt afin de devenir le plus grand bâtisseur du royaume !

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans



Letter jam / Ondra Skoupy (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



Linkto : voyage / Joël Gagnon et M eve (Randolph)

Tous ensemble, liez toutes les cartes Indices aux bonnes cartes Mot. Est-ce que la carte Mot restante sera la clé de la victoire? Validez son code avec la carte Réponses pour savoir si vous gagnez la partie! Linkto est un jeu coopératif d'énigmes et de

culture.

Pour 1 à 10 joueurs, à partir de 10 ans



Mimetix / Coralie Dussart (Blackrock)

Le jeu est simple : mimer et faire deviner le plus d'expressions possibles à votre équipe dans un temps imparti.

Pour 2 joueurs et plus, à partir de 14 ans



Les petites bourgades / Peter McPherson (LuckyDuck Games)

Vous êtes le maire d'une petite ville dans la forêt, dans laquelle les petites créatures des bois ont créé une civilisation cachée des prédateurs. L'espace est petit et les ressources sont rares, alors prenez ce que vous pouvez obtenir et ne dites jamais non aux matériaux de construction. Planifiez et construisez intelligemment une ville prospère, et ne la laissez pas se remplir de ressources gaspillées! Celui qui construit la petite ville la plus prospère gagne!

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 10 ans



Le point commun / Stéphane Ribeiro (First Editions)

Retrouvez le lien entre des indices ou des listes qui semblent n'avoir RIEN en commun ! Saurez-vous deviner ce qui lie Luc Ferry, Eric Clapton, Arno Klarsfeld, Louis Bertignac et Nicolas Sarkozy ? Eh bien, ils ont tous été en couple avec Carla Bruni !

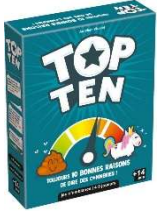
À partir de 14 ans



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! Et un joyeux non-anniversaire à vous!

Pour 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