

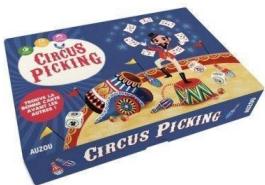
Les jeux de rapidité

Pour les 4-6 ans



Attrap' trésors ! - à partir de 5 ans - 30 min - 2 à 6 joueurs

Au cours d'une captivante compétition, chacun des vizirs essaie de récupérer la magique colonne argentée. Mais seul celui qui sera rapide et adroit et aura de la chance en lançant les dés remportera à la fin le plus grand nombre de sacs d'or.



Circus picking - à partir de 5 ans - 10 min - 2 à 4 joueurs

Jeu d'observation et de rapidité sur le thème du cirque. On étale toutes les cartes sur la table. Chaque joueur à son tour lance les 3 dés. Il faut être le premier à trouver la carte sur laquelle se trouve les 2 symboles entourés de vert mais pas celui entouré de rouge. Le jeu est facile à mettre en place et facilement modulable en limitant le nombre de dés.



Clac clac - à partir de 4 ans - 30 min - 2 à 6 joueurs

Chacun des 36 disques étalés sur la table combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Les disques sont aimantés : «Clac Clac !» ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main !

Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités... Puis on entame un nouveau tour.



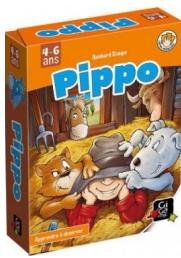
Dobble Kids - à partir de 4 ans - moins de 30min - 2 à 5 joueurs

Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.



Mosquito - à partir de 4 ans - 30min - 2 à 4 joueurs

Attraper la pomme, écraser le moustique poser l'abeille sur la fleur ? Pas le temps de réfléchir ! Pourtant, il faut être le premier à passer à l'action



Pippo - à partir de 4 ans - 15 min - de 2 à 8 joueurs

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour, on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite ! Il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné.



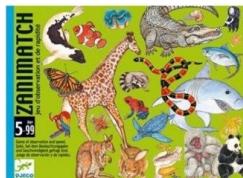
Rapido - à partir de 4 ans - 10min- 2 à 4 joueurs

Toutes les billes colorées sont éparpillées sur la table. Les enfants doivent les capturer le plus vite possible et les ranger dans le bon ordre. Pour cela, il leur faut de bons yeux, des mains habiles et une bonne dose de réactivité.



Tutti Frutti - à partir de 4 ans - 30 min - 2 à 6 joueurs

C'est la folie chez les fruits: tous coupés en deux, chacun cherche sa moitié... Qui réalisera le plus grand cocktail de fruits?



Zanimatch - à partir de 5 ans - 30min - 3 à 6 joueurs

Le premier qui trouve sur la grande carte "méli-mélo" un animal de son jeu abat sa carte aussi vite que possible !

Pour les 6-8 ans



Boney d'âne - à partir de 6 ans - 15min - 2 à 4 joueurs

Soyez le plus malin et le plus rapide pour jouer à Boney d'âne. Sinon, vous risquez de porter le bonnet d'âne !



Face à Face - à partir de 7 ans - 30min - 2 à 8 joueurs

Face à Face est un jeu d'observation, de vocabulaire, d'imagination et de rapidité qui se joue en deux équipes face à face!

Les cartes présentent 4 dessins de chaque côté, sur fond vert ou bleu.

Les joueurs doivent en simultané se débarrasser de leurs cartes en les collant toutes comme des dominos et en annonçant deux mots commençant la même lettre, correspondant aux deux dessins qui se trouvent face à face ! En fonction des couleurs de cartes qui ont été collées, 1 ou 2 cartes sont de plus envoyées aux adversaires.

La première équipe qui n'a plus de carte a gagné.



Labyrinthe du Génie - à partir de 6 ans - 30min - 2 à 4 joueurs

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.



Monster propre - à partir de 7 ans - 30 min - 2 à 5 joueurs

Un jeu ultra rythmé où il faut fouiller et accrocher rapidement les monstres sur le fil à lingel



Promptoyo - à partir de 7 ans - 30min - 2 à 5 joueurs

Tu es une petite grenouille qui tente d'échapper aux sorcières. Le but du jeu est donc d'arriver le premier au puits pour s'y cacher et ne pas finir dans la potion magique.

Tu lances les 3 dés et tout le monde cherche la carte correspondante (1 seule solution).

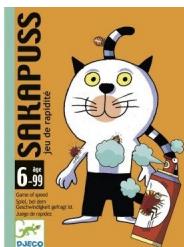
Le premier qui tape sur la carte indiquée par les dés avance d'une case. Si tu tapes sur une mauvaise carte, tu devras attendre le prochain lancer de dés pour rejouer, laissant ainsi plus de temps à tes adversaires !



Rapidcroco - à partir de 6 ans - 30min - 2 à 5 joueurs

Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse une liste de critères qui va vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable idéal.

Mais attention car il va non seulement falloir suivre la direction pointée par les bras des crocodiles mais également tenir compte des pancartes « Ils mentent tous » brandies par les 4 hippos.



Sakapuss - à partir de 6 ans - 30min - 3 à 5 joueurs

Les chats les plus rapides échappent aux puces, aux poux et aux tiques !



Set - à partir de 6 ans - 30min - 1 à Plus de 10 joueurs

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un Set. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques: Couleur (rouge, vert ou mauve), Forme (ovale, vague ou rectangle),

Nombre (un, deux ou trois symboles), Remplissage (plein, hachuré ou vide).

Un Set est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes.

Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

Pour les + de 8 ans et adultes



Make'n break - à partir de 8 ans - 30 min - 2 à 4 joueurs

Chaque joueur doit reproduire les constructions indiquées sur les cartes avant que le temps imparti ne soit écoulé. Le meilleur à ce jeu totalisera le plus de points en fin de partie.



Mixmo - à partir de 8 ans - 30min - 2 à 6 joueurs

Disputez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots. Placez et déplacez vos lettres en toute liberté pour enchaîner les « MIXMO ! » et griller vos adversaires.