

# Les jeux « inclassables » !

## Pour les 4-6 ans



### **Batabanga - à partir de 5 ans - 15min - 2 à 4 joueurs**

Réflexe et sens de l'observation sont nécessaires pour mener à bien cette bataille endiablée sur fond de décor africain. Si 2 cartes identiques se succèdent, Banga !!



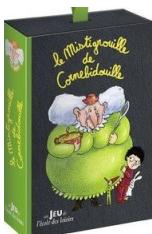
### **Dessine- à partir de 4 ans - 20min - seul ou à plusieurs**

Au fur et à mesure des cartes tirées, il s'agit de créer un dessin en suivant les instructions données par les cartes et le dé.



### **Le jeu du menteur - à partir de 4 ans - 20min - 2 à 4 joueurs**

Débarrasse-toi de tes cartes et démasque les menteurs... mais attention à ne pas te tromper ! Un jeu de réflexion et d'intuition !



### **Le Mistigrouille de Cornebidouille - à partir de 5 ans - 20min - 2 à 4 joueurs**

Faites tourner la roue, débarrassez-vous de vos paires en deux coups de cuillère à pot et ne finissez surtout pas la partie avec la carte « Mistigrouille » en main !

Un jeu de mistigri original à la sauce de Cornebidouille !



### **Mémo relax - à partir de 3 ans**

Un jeu de mémoire pour apprendre à se relaxer. Conçus avec la collaboration d'un psychologue pour enfant, ce jeu fait participer les plus petits à des activités qui les aideront à développer leur mémoire, à améliorer leur rapport corps-esprit et à partager leurs pensées avec leurs parents.



### **Mistigri - à partir de 4 ans - 20min - 2 à 4 joueurs**

Jeu de paires : associer des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat : pour gagner, c'est aussi simple que ça !  
Un grand classique avec de belles illustrations !

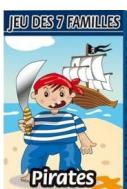


### **Piratatak - à partir de 5 ans - 30min - 2 à 4 joueurs**

Avant de prendre le large, nos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque !

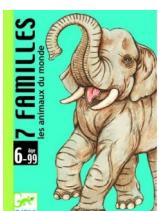
Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.

## Pour les 6-8 ans



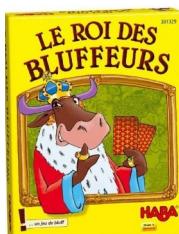
### **Jeu des 7 familles - à partir de 8 ans - 2 à 4 joueurs**

7 familles différentes : Boulet, Borgne, Jambe de bois, Trésor, Péroquet, Tête de mort, Crochet



### **7 familles les animaux du monde - à partir de 6 ans - 15 min - 2 à 4 joueurs**

Jeu de 7 familles sur le thème des animaux du monde.



### **Le roi des bluffeurs - à partir de 6 ans - 15 min - 2 à 5 joueurs**

A la cour du roi, un jeu plein de fourberies fait fureur ! Que ce soit la grenouille troubadour, la princesse cochon ou le coq chevalier, ils ne font pas toujours entendre les cris qui leur correspondent. Seul celui qui pourra différencier les mensonges de la vérité et aura en même temps lui-même du talent pour bluffer aura beaucoup de chance à la cour du roi !



### **Les gratounets - à partir de 5 ans – 15min - 3 à 4 joueurs**

Un jeu de devinettes et d'écoute original.



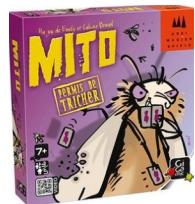
### **Manchots Barjots - à partir de 7 ans - 30min - 2 à 5 joueurs**

Face au réchauffement climatique, ils n'avaient qu'une solution: devenir les maîtres du monde et au-delà ! Ils sont équipés, entraînés et d'une intelligence ... relative, mais la soif de pouvoir divise leurs troupes.

Votre mission: envoyez vos manchots conquérir les zones stratégiques.

Votre plan d'attaque: rassemblez les plus costauds puis expédiez vos mauvaises recrues désorganiser les rangs adverses.

Une opération de grande ampleur menée par les plus loufoques des manchots !



### **Mito - à partir de 7 ans - 30min - 3 à 5 joueurs**

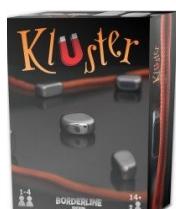
Mito est un jeu de cartes délivrant dans lequel les joueurs ont pour objectif de se débarrasser en premier de leurs cartes en les posant sur la pile commune ou en trichant. Tous les coups sont permis !



### **Où est Charlie ? - à partir de 7 ans - 45 min - 2 à 5 joueurs**

Où est Charlie ? est un jeu de type Escape Games avec des énigmes à résoudre.

## Pour les + de 8 ans et adultes



### **Kluster - à partir de 14 ans - 15min - 1 à 4 joueurs**

Kluster est un jeu d'adresse dans lequel les joueurs s'affrontent autour d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel.



### **Linq - à partir de 10 ans - 30min/1h - 4 à 8 joueurs**

Bluff et connivence dans le monde de l'espionnage : vos armes seront des mots, choisissez les bien pour retrouver votre partenaire sans vous faire repérer .

Deux espions ont rendez-vous sans se connaître , un mot de passe doit leur permettre de se trouver. Mais ils devront être discrets car

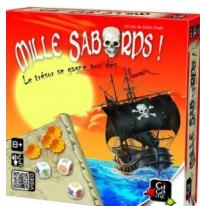
l'endroit grouille de contre-espions aux aguets ! Vous serez parfois espion, parfois contre-espion. Dans les deux cas vos armes seront... des mots ! Des mots loufoques, des mots sérieux, des mots inattendus, des mots intellos ou des mots d'argot : à vous de bien les choisir !



### **Loony Quest- à partir de 8 ans - 30min - 2 à 5 joueurs**

Dans le jeu de dessin Loony Quest, les joueurs étudient les cartes de niveau, puis essaient de reproduire le contour pour atteindre les cibles et éviter les obstacles sur leurs feuilles de calque. Une fois terminé, les joueurs placent leurs feuilles sur la carte de niveau pour voir si les dessins correspondent aux cibles qu'ils voulaient atteindre - ou éviter.

Largement inspiré par les jeux vidéo, les joueurs de Loony Quest découvrent différents mondes, jouent avec des niveaux 3D et 2D, rencontrent des monstres fous - les Loonies - et de gros boss, déclenchent des étapes spéciales, collectent des bonus, utilisent des pénalités sur les adversaires, et rassemblent autant de points d'Xperience que possible pour gagner.



### **Mille Sabords- à partir de 8 ans - moins de 30mn - 2 à 5 joueur(s)**

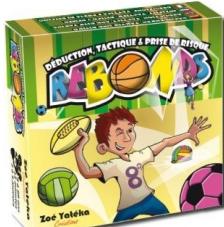
A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influer sur votre tirage.

Puis lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux 3 têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides ! Réservé aux pirates qui n'ont pas froid aux yeux !



### **Pickomino - à partir de 8 ans - 20min - 2 à 7 joueurs**

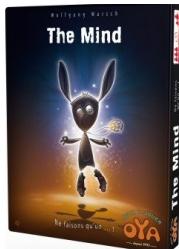
Les dindons raffolent des vers de terres et la basse cour en est pleine. Tentez d'en récolter plus que vos adversaires et devenez le roi des dindons. Si vous aimez le Yam alors vous allez adorer Pickomino qui y ajoute convivialité et rebondissements en tout genre. Ce jeu de tuiles récompense les plus audacieux. Allez-vous jouer la sécurité et récupérer un Pickomino de faible valeur ou êtes-vous un flambeur ? Mais attention à ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre !



### **Rebonds - à partir de 8 ans - 15min - 2 à 5 joueurs**

Chaque joueur possède 8 cartes "ballon" (5 connues en main et 3 inconnues sur la table). Sois le premier à te débarrasser de tous tes ballons pour gagner la partie.

Pour cela, tu dois poser un ballon d'une couleur différente de celles visibles sur les 3 piles de défausse. Ou tu peux faire rebondir un ballon identique vers l'un de tes adversaires.



### **The Mind - à partir de 8 ans - 20min - 2 à 4 joueurs**

Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication.

Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu et faites preuve de patience !



### **Time Bomb - à partir de 8 ans - 30min - 4 à 8 joueurs**

L'action se déroule dans la charmante ville de Londres. Big Ben, du haut de ses 96 m surplombe magistralement la capitale anglaise. Sous le tic-tac régulier de son horloge, personne ne se doute qu'une bombe a été posée par l'infâme Moriarty. Si la bombe explose, les dégâts seront inestimables. Heureusement, Sherlock est sur le coup et se précipite vers la grande tour pour tenter de la désamorcer !



### **Wazabi - à partir de 8 ans - 15min - 2 à 6 joueurs**

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile! Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun.

Ce jeu tout simple de chance et de réflexion se joue rapidement et n'importe où.