Collection
Jeux de société
Bibliothèque “Le Vaisseau d’Or”

1. **4 Gods**

4 dieux se sont réunis pour créer une planète entière en quelques millions d’années. Vous avez 30 minutes! Donnez naissance à un Nouveau Monde, regardez-le grandir et affirmez l’influence religieuse de votre dieu. Chaque seconde compte! 4 Gods est un jeu de stratégie en temps réel comprenant construction de puzzle, positions majoritaires et destructions cataclysmiques. Les joueurs jouent en simultané : vous n’aurez jamais à attendre votre tour.

2. **52 façons d’oublier la télé**

Ces 52 cartes aux illustrations pétillantes proposent autant d’activités originales et rigolotes qui te distrairont tellement que tu en oublieras d’allumer la télévision. Des jeux à partager en famille, entre amis, ou pour occuper un moment de solitude.

3. **À la bouffe !**

Tu es un gentil monstre qui a un énnnooorrrmmme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, tu ne peux en manger qu’un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, il faudra être rapide pour l’attraper avant les autres! À LA BOUFFE est un petit jeu d’observation et de rapidité original et bien malin. On lance d’abord un dé pour déterminer le dessert de départ et on doit suivre la réglisse du regard jusqu’à l’autre bout. Puis on...

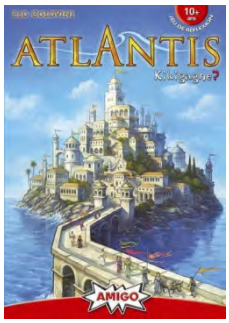
Saint-Philippe

4.

Armadöra

Afin de gagner l'or des terres d'Armadora, délimitez des territoires en posant des palissades et placez vos guerriers pour y devenir majoritaire. À chaque tour de jeu, la question est simple : placer un guerrier ou poser deux palissades?

5.



Atlantis

Jeu de parcours, de collecte et de stratégie sur le thème de l'Atlantide qu'il faut fuir avant que celle-ci ne soit engloutie. La partie s'arrête quand les pions d'un joueur ont rejoint le continent.

6.

Avengers : Jok-R-Ummy Junior

Chaque joueur reçoit 9 cartes et une mission. Ils doivent suivre les instructions pour réussir leur mission et ainsi se départir de leurs cartes. Bilingue (français/anglais)

7.

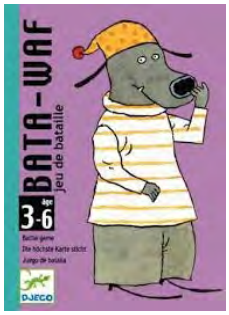
Bandido

Bandido est un jeu de coopération pour arrêter le bandit ! Les joueurs vont essayer ensemble de bloquer toutes les sorties du tunnel. Si toutes les issues sont bloquées avant que la pile soit épuisée, vous avez tous gagné… sinon, viva bandido !

8.

Baril de singes

Voilà un jeu rigolo dans lequel les enfants doivent former une chaîne de singes pour gagner! Ils prennent un premier singe puis en attrapent un autre à l'aide de son bras. Si un singe tombe, on perd son tour.

9. 

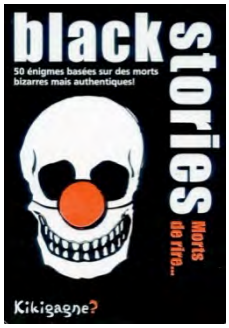
Bata-waf : jeu de bataille

Dans ce jeu de bataille, c'est le plus grand chien qui gagne! Et si 2 chiens sont de la même taille, alors attention! C'est Bata-waf!

10.

Bioviva

Partez à la découverte des merveilles de la Nature et de l'incroyable diversité de la vie sur Terre. Un jeu familial incontournable mêlant questions-réponses insolites sur la Nature et défis amusants.

11. 

Black stories - Morts de rire...

Découvrez et résolvez 50 énigmes à propos de morts étranges, de coups de têtes, de défis ratés, de malchances incroyables ou simplement de très mauvaises idées. Le Maître du jeu prend une carte et lit l'énigme… à vous de trouver la solution!

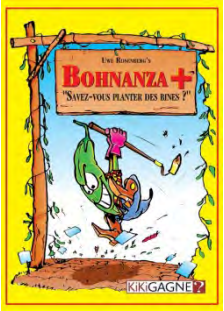
12.

Bobards

Vrai ou Bobard? Bobards est un jeu-questionnaire où vous pouvez confondre l'adversaire. Avec Bobards, le menteur astucieux peut battre celui qui

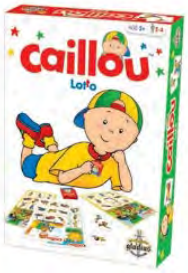
sait tout…

13. **Bohnanza +**



« Savez-vous planter des bines? » Devenez des fermiers qui doivent planter des bines, les récolter et les vendre. Dure vie, car il faut planter les bines dans l'ordre dans lequel on les reçoit, et ce n'est qu'en échangeant ou en négociant habilement avec les autres joueurs que vous en tirerez le maximum de profit lors de la vente. Et méfiez-vous des cadeaux empoisonnés des autres fermiers! En plus du jeu de base, cette édition comprend la première...

14. **Caillou Loto**



Quatre planches de jeu illustrant divers sujets de la vie de Caillou. Ce jeu stimule la faculté d'abstraction et le sens de l'observation chez les enfants. Il s'agit de remplir sa planche de jeu à l'aide des cartes que l'on prend au hasard. Les cartes représentent des chiffres, couleurs, moyens de transport, sports et parties du corps.

15. **Catan : le jeu de base**

Il y a déjà plusieurs semaines que vous avez quitté la terre ferme. Vous êtes à la tête d'une expédition ayant pour mission de coloniser l'île de Catan. Les ouvrages des Explorateurs décrivent cette île comme un paradis où abondent toutes les richesses nécessaires pour y construire de prospères cités. Suite à un long et pénible périple, votre navire atteint enfin les côtes de l'île. Mais soudain, vous constatez de votre longue-vue que vous n'êtes...

16.

Chicane dans la cabane

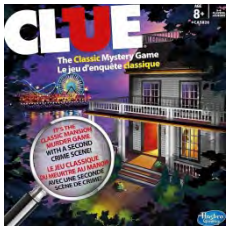
Un jeu de bluff et déduction pour tous! Difficile de vivre ensemble dans une petite maison. Quand la pression monte, c'est la bagarre! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans la maison. 12 personnages sont dans la maison, 1 seul en sortira vivant.

17.

Chromino

Comme pour les dominos classiques, vous devez vous débarrassez de tous vos chrominos avant vos adversaires en trouvant la meilleure place pour les poser. En fait, il faut avoir deux des trois couleurs en commun pour pouvoir continuer la chaîne des dominos qui peut, contrairement au domino traditionnel, partir dans toutes les directions. C'est un réel plus qui fait de Chromino un jeu simple et tactique à la fois pour s'amuser en famille.

18.



Clue

L'énigme que les amateurs ne se lassent pas de résoudre est maintenant plus intense. Clue revient en force avec une touche moderne, où les joueurs devront trouver le meurtrier de l'hôte dans la version Manoir ou Promenade. Il est temps d'élucider l'affaire! Si un joueur arrive à trouver la bonne pièce, l'arme et le suspect, il devient l'enquêteur gagnant!

19.

Codenames

Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !) dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire… le redoutable assassin !

20.

Colossus Arena

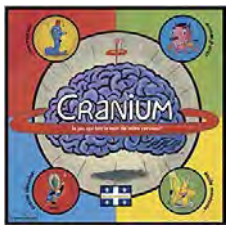
Bienvenue à Colossus Arena! Aujourd'hui, pour votre plaisir, huit créatures féroces vont se battre entre elles dans un tournoi en cinq manches. Vous êtes venu à l'arène pour parier votre or sur ces gladiateurs dans l'espoir de gagner une fortune. Pariez tôt et souvent sur votre créature favorite, car les paris valent de moins en moins au fur et à mesure de l'élimination des compétiteurs. À la fin, seules trois créatures auront...

21.

Compatibility

Si vous avez toujours pensé être sur la même longueur d'onde que votre entourage, tentez ce jeu entre amis et laissez-vous surprendre ! Basé sur le principe des choix simultanés, le jeu Compatibility est d'une grande simplicité. Un paquet d'images, une piste de score et voilà chaque équipe confrontée à un thème imposé. Basé uniquement sur le choix d'images en illustration d'un thème défini, Compatibility ne nécessite pas de connaissances...

22. Cranium



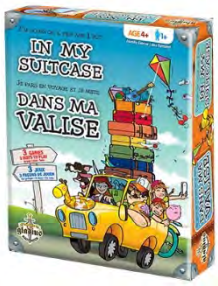
Le jeu Cranium renferme le summum du fun et permet aux joueurs d'exhiber leurs talents. En équipes, les joueurs avancent sur le parcours en effectuant des activités de 4 catégories colorées : Chat d'œuvre, Neuro Naute, Étoile Montante et Vocabu Ver. Une équipe prend une carte correspondant à la catégorie obtenue et tente de réussir l'activité qui y est inscrite avant la fin du sablier.

23.

Cubes gigognes Oui-oui

Un jeu pour apprendre à empiler, ranger, compter, reconnaître les couleurs et les chiffres.

24.



Dans ma valise

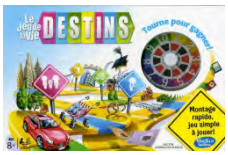
Plus votre valise se remplit, plus il sera difficile pour vous d'énumérer tous les éléments qu'elle contient. Vous trouverez 3 façons de jouer: en groupe, à deux ou en solo, ainsi que 3 jeux différents: «Petits aventuriers», «Globe-trotters» et «Grands explorateurs».

25.

Découvre le corps humain

Un jeu éducatif pour apprendre le corps humain tout en s'amusant.

26. **Destins**

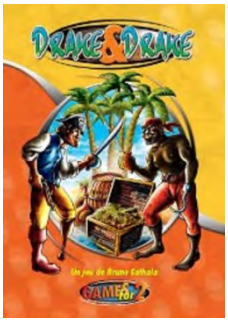


Voici l'occasion de vous amuser en prenant des décisions de vie importantes, notamment choisir un collège ou une carrière, se marier, fonder une famille, acheter une maison et éventuellement prendre sa retraite. Tournez la roue pour gagner des millions ou vous retrouver dans la maison des pauvres.

27. **Dobble**

Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin en commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie. Sur chaque carte, il y a un fouillis de dessins, de toutes tailles et tournés dans tous les sens. L'astuce : n'importe quelle paire de cartes a toujours un, et un seul, dessin en commun. Sur la base de ce principe, Dobble vous propose 5 règles de jeux, toujours basées sur l'observation et la rapidité.

28. Drake & Drake



1695... Les Caraïbes... À la tête de votre équipage de pirates, vous cinglez toutes voiles dehors vers une petite île, car sur son lit de mot, un vieux pirate vous a confié le plan indiquant où il y cachait ses trésors (bijoux, rhum...). Mais un autre navire suspect s'approche aussi de la petite île. Un autre pirate, votre frère sans doute, semble au courant de l'existence du magot. Une lutte sans merci s'engage. Gagnera celui qui débarquera le premier pour s'approprier les trésors. Celui qui s'adjugera les plus grands territoires. Celui qui rejettera à la mer les hommes adverses...

29.

Drapeaux du monde : un jeu passionnant et éducatif

Drapeaux, pays, capitales, lacs, montagnes… Un jeu éducatif et passionnant pour tous les âges.

30.

Expressio

Pensez vite! Vous devez faire deviner à vos coéquipiers un mot choisissant parmi 9 activités différentes telles que le dessin, la pâte à modeler, la question de connaissance, le fil à sculpter… Ainsi, peu importe vos habiletés, vous réussirez à compter des points pour votre équipe.

31.

Fais-moi un mime (familial)

Lancez le dé de couleurs, il indiquera l'image que vous devrez mimer. Pour encore plus de rires, ajouter le dé de contraintes et mimez sur une jambe, les pieds croisés, un bras en l'air ou encore mimez en sautillant. Le joueur qui devine le plus grand nombre d'images gagne la partie.

32.

Familou : jeu de 7 familles coopératif

Jeu de 7 familles coopératif où tous les joueurs tentent ensemble de reconstituer les 7 familles avant l'arrivée du loup !

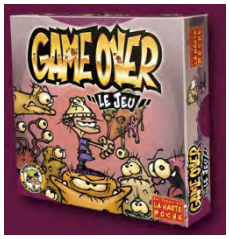
33.

Fou raide avec Joe Connaissant

Fou Raide est le jeu de party qui saura mettre en éveil le côté le plus fou des joueurs, et ce, à la simple lecture des cartes d'épreuves. Fredonner un grand succès, reproduire une fresque, grimacer ou

mimer des mises en scène loufoques!

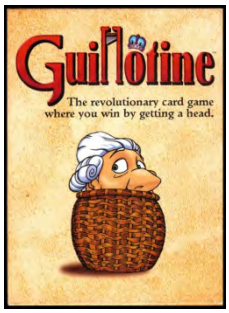
34.



Game Over

Chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse perdue. Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de blorks (monstres), trouver la clé de la prison de la belle et la libérer. Un « memory-like » dans l'univers de la bande dessinée « Game Over ». Laissez-vous donc tenter par cette aventure digne du bon petit barbare qui sommeille en nous!

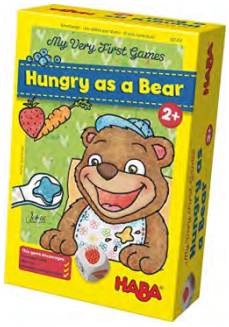
35.



Guillotine

Paris, 1789, le peuple gronde, des têtes doivent tomber, et ça tombe bien, c'est votre job. Mais en plus d'être un bourreau consciencieux, vous êtes aussi ambitieux! Votre but va donc être de couper la tête au gratin de l'aristocratie. Dans cette optique-là, mieux vaut trancher la tête à Marie-Antoinette qu'au curé du canton!

36.



Hungry as a bear

Une collection de jeux de mémoire et d'adresse ''à croquer'' pour 1 à 3 oursons gourmands à partir de 2 ans.

37.

Jeu de mémoire : émotions!

Ce jeu est bien plus qu'un simple jeu de mémoire, il permet à l'enfant de décoder une vaste gamme d'émotions qui viennent s'ajouter aux 4 émotions de base (joie, peine, colère et peur) présentées dans le premier jeu de la collection Émotions. L'enfant peut s'amuser à reconnaître 15 émotions,

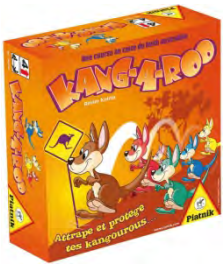
par exemple : bouder, être fier, découragé ou gêné, se sentir coupable, fatigué ou stressé, etc. Avec ses 3 façons de jouer, le jeu de mémoire Émotions permet à l'enfant d'entraîner sa mémoire, de reconnaître les émotions et de les mettre en contexte.

38.

Joe Connaissant : édition spécial Québec

Qui dans la famille ou les amis a toujours réponse à tout? Joe Connaissant est un jeu d'énigmes qui n'a rien du jeu-questionnaire conventionnel. En deux minutes, résolvez le plus d'énigmes possible et profitez d'un maximum de deux indices pour y parvenir.

39.



Kang-a-roo

Les kangourous de toutes les couleurs sont en liberté. Quel joueur saura les attraper et les conserver jusqu'à la fin? En voyage dans le bush australien, collectionne les kangourous de toutes les couleurs! Mais attention : les autres joueurs peuvent vite te piquer tes kangourous si tu n'as pas la bonne carte en main. Pour gagner, il faut que tu en attrapes le plus possible et que tu les protèges bien.

40.

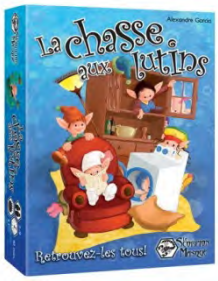
Kingdomino

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blés, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques… il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous…

41. **L'inspecteur Laflamme : l'affaire Audet**

L'inspecteur Laflamme, enquêteur en chef au Bureau provincial d'enquêtes, vous invite à participer à sa nouvelle enquête. Jean-Pierre Audet, copropriétaire d'une entreprise de nettoyage, a été trouvé sans vie dans son bureau le matin du 5 avril. Les analyses préliminaires de la scène de crime portent à croire qu'il s'agirait d'un meurtre. Selon l'inspecteur Laflamme, 6 suspects auraient eu des motifs suffisants pour commettre ce crime...

42. **La chasse aux lutins**



Des lutins malins se cachent dans ta maison! Ils sont bien rigolos, mais ils font parfois de mauvais coups lorsqu'on les laisse sans surveillance. Retrouve-les vite!

43. **La chasse aux monstres**

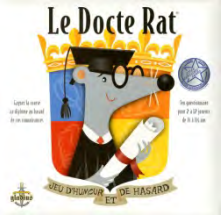
On dit que les monstres ont peur de certains jouets. Partant de cet adage, les joueurs vont essayer de trouver un jouet qui effraiera le ou les monstres autour du lit. Si le bon jouet est découvert, envoyez les bébêtes au placard en criant « Au placard, les monstres! ». Mais attention : si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. La Chasse Aux Monstres est un jeu coopératif. Cela signifie que les joueurs vont unir leurs forces pour gagner ensemble contre le jeu.

44.

La Ferme de Foin-Foin : jeu de mémoire

Cet attrayant jeu de mémoire deux-en-un propose aux enfants deux façons de jouer : de façon conventionnelle, c'est-à-dire en jumelant des paires d'images identiques, et en associant des trios identifiés par des pictogrammes. Bilingue (français/anglais).

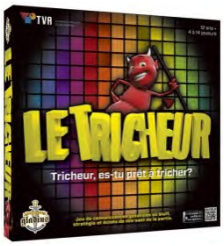
45.



Le Docte Rat

La course au diplôme est ouverte! Partez sur le Chemin des écoliers et essayez de gagner les points qui vous permettront d'entrer au Collège Saint-Lauréat et, éventuellement, à l'Université Gens-Brillants. Soyez le premier joueur ou la première équipe à terminer l'université et son sympathique recteur, Ratus Bibliothecus, vous accordera le titre enviable de « Docte Rat ».

46.



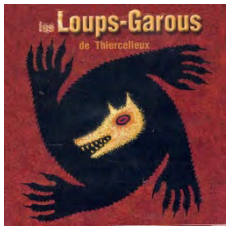
Le Tricheur

Le Tricheur est un jeu-questionnaire stratégique dans lequel les joueurs doivent répondre à des questions de connaissances générales et accumuler de l'argent. L'un d'entre eux a reçu toutes les réponses : c'est le Tricheur. Son but est d'accumuler le plus d'argent possible sans se faire prendre. Celui des autres joueurs, le démasquer.

47.

Le vilain petit canard : casse-tête

48.



Les loups-garous de Thiercelieux : le village

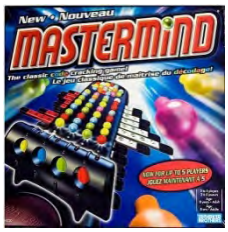
Chaque nuit, les loups-garous égorgent un villageois. Le jour, ils se font passer pour l'un d'entre eux afin de ne pas être démasqués. Le villageois égorgé est éliminé du jeu et les survivants doivent chaque jour tenter de mettre la main sur les loups-garous.

49.

Little action

Little action lance des défis à nos petits joueurs. Chacun à leur tour, ils tirent une carte et relèvent le défi demandé avec les 6 animaux tout ronds de la jungle. Cela peut être de construire une pyramide d'animaux, lancer l'un d'eux dans la boîte, jouer aux quilles… Tous les défis leur demandent une action de manipulation pendant laquelle ils utilisent leur adresse. À chaque réussite, les joueurs développent leur habileté et gagnent une médaille. Les 6 animaux de Little action sont facilement préhensibles par les petites mains d'enfants.

50.



Mastermind : le jeu classique de décodage!

Testez votre intelligence en défiant un partenaire à ce jeu de logique. Posez une colle à votre adversaire avec un code impossible à résoudre. Surpassez votre adversaire dans ce face-à-face de décryptage de codes.

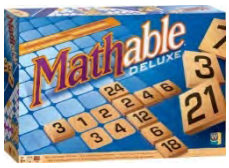
51.

Match madness

Les joueurs s'empressent de disposer leurs 5 blocs pour reproduire la figure illustrée sur une carte. Le premier joueur qui réussit la remporte et une nouvelle course débute. Les tensions montent alors que vous rivalisez d'esprit et de rapidité avec vos adversaires dans ce jeu de perception

ingénieux.

52. **Mathable Deluxe**

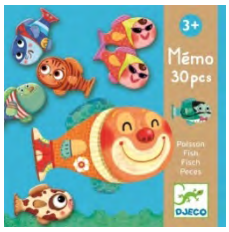


Additionnez, soustrayez, multipliez ou divisez en croisant des nombres sur un plateau de jeu. Le placement judicieux de vos jetons vous permettra de cumuler un maximum de points et de remporter la partie…

53. **Mathable junior**

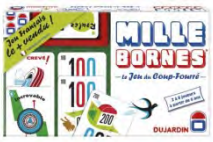
Additionne ou soustrais puis place les pions marqués de nombres, allant de 0 à 20, sur le plateau de jeu jusqu'à ce que tous les pions aient été joués. Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne! 2 façons de jouer.

54. **Mémo Poisson**



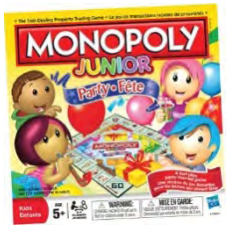
Un jeu d'association d'images et de mémoire. Le vainqueur est celui qui remporte le plus grand nombre de paires d'animaux.

55. **Mille bornes : le jeu du coup-fourré**



Être le premier joueur à atteindre 1000 Bornes!

56. **Monopoly junior : fête**



Introduisez vos enfants au monde amusant du MONOPOLY avec ce jeu rapide, excitant et facile à apprendre. Ils achèteront des propriétés, obtiendront des cartes Chance et réclameront de l'argent en passant Go. C'est le jeu d'origine, version simplifiée pour les enfants!

57. **Mont-à-mots Singeries**

Monts-à-mots Singeries est un jeu d'expression corporelle et orale qui fait appel à la créativité des tout-petits tout en stimulant leur imagination. Par le mime, les sons et les devinettes, les joueurs doivent découvrir le mot apparaissant sur la carte choisie. Celui qui le découvre reçoit une banane et le premier joueur qui en accumule cinq, gagne la partie.

58. **Mot pour mot**

Dans Mot pour Mot deux équipes s'affrontent pour récupérer des lettres sur la grande piste de l'alphabet. Armé de votre vocabulaire c'est à vous de trouver les bons mots pour faire glisser les bonnes lettres de votre côté!

59. **Mots rapido**

Le premier joueur qui énonce haut et fort un mot débutant avec la lettre dont la couleur correspond à la catégorie remporte la manche et prend la carte. Une nouvelle carte de la réserve est alors retournée.

60. **MusicIQ**

Music IQ, la musique en jeu! Qui a le plus haut QI en musique? Un jeu-questionnaire, de risque et d'ambiance pour les amoureux de musique. Doté de 400 questions à choix multiples couvrant l'époque à partir des années 60, il décompte les réponses en points de QI. Des Beatles à Stromae, du vinyle au streaming, de l'âge d'or du hip-hop aux musiques du monde, de miles Davis à Ben Harper, ce jeu testera vos connaissances tout en faisant découvrir des choses fascinantes.

61. **Nox**

L'éternité, c'est long ! Alors pour se divertir un peu, les morts sortent de leur tombeau pour se livrer à une partie de Nox. Marquez un maximum de points en posant des cartes d'une certaine valeur devant vous… mais vous pouvez aussi choisir de nuire à vos adversaires en posant devant eux vos cartes trop faibles. Il vous faudra être calculateur et opportuniste dans ce petit jeu de cartes, si vous voulez cumulez des points lors des décomptes et rester le maître incontesté de la crypte…

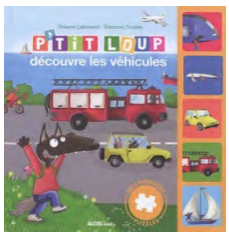
62. **O-K-O Deluxe**

Simple et amusant, on y joue comme au bingo en tentant d'aligner 5 jetons soit à la verticale, soit à l'horizontale, ou en diagonale.

63. **On tue la une**

Le rédacteur en chef et éditeur du prestigieux journal Nouvelles à la une, M. Robin Mortensen est retrouvé mort dans son bureau. Crains par de nombreuses personnalités publiques en raison de sa tendance à exploiter les travers des gens à son propre profit et aimant la controverse, Mortensen n'avait pas que des amis... Mais qui donc le détestait au point de le tuer?

64.



P'tit Loup découvre les véhicules : casse-tête

65.

Picnic blitz

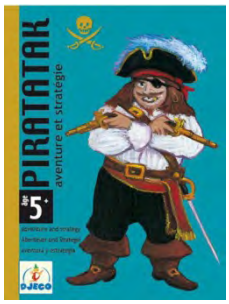
Quatre colonies de fourmis ont repéré en même temps des humains en train de pique-niquer et c'est désormais la course pour savoir qui arrivera le premier au butin. À la fois stratégique et rapide, Picnic Blitz est un jeu de dés apprécié autant par les familles que par les joueurs aguerris. Petit, c'est aussi un bon compagnon de voyage. Que commence la bataille de la nappe!

66.

Pictionary

Basé sur le jeu traditionnel de dessin-devinettes, ce Pictionary propose une nouvelle planche de jeu qui simplifie l'action, avec des indices et un nouveau contenu captivant pour permettre aux joueurs de tous âges de s'amuser ensemble!

67.



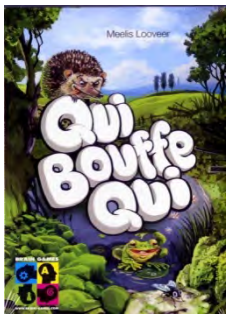
Piratatak

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. 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.

68.

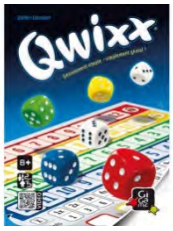
Puzzle duo Cache-cache

69. **Qui bouffe qui**



Être prédateur n'est pas sans risque et les grenouilles en sont bien conscientes. Difficile de choisir le meilleur moment pour aller manger les appétissantes mouches sans risquer de se faire prendre par un hérisson. Manger sans se faire manger, voilà le dilemme. Qui Bouffe Qui est un jeu simple et rapide dans lequel vous devez chasser les différentes proies en jouant vos cartes prédateurs efficacement. Faites preuve de prévoyance, de ruse et de mémoire pour devenir le roi de la chaîne alimentaire.

70. **Qwixx**



Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé, impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant!

71.

Ramses

Les fils du Pharaon ont caché leurs trésors sous huit pyramides. Testez votre chance, et surtout votre mémoire, pour les retrouver, à travers trois jeux différents.

Saint-Philippe

72.

Réponds-moi en images

Le but du jeu est de donner à tous la possibilité de gagner ensemble. Il s'agit de construire un parcours entre les deux maisons. Les parents poseront des questions à l'enfant en fonction des tuiles imagées que l'enfant a piochées. Pour toute réponse correcte, l'enfant recevra une tuile lui permettant de construire le chemin.

73.

Robin

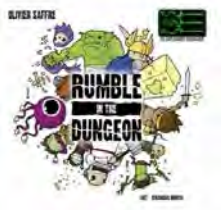
Vous venez de rejoindre les joyeux compagnons de Robin des bois dans la forêt de Sherwood. Vous pouvez vous rendre utile au camp de la forêt de Sherwood, dérober des voyageurs sur la route du château de Nottingham, apporter des missives de Robin, et patrouiller dans les environs pour récolter des informations. Les récompenses seront proportionnelles aux risques encourus, mais attention : si vous vous approchez trop du château, vous devrez revenir...

74.

Roi Dagobert : observation et calcul

Roi Dagobert est un jeu de mathématique et de mémoire pouvant se jouer de manière coopérative ou compétitive. Pour ouvrir les portes du château où sont cachés les vêtements du roi, formez une opération mathématique ou retrouvez le nombre de pommes correspondant au numéro des portes. Deux niveaux de difficulté.

75.



Rumble in the dungeon

La tombe du roi mort contient, paraît-il, de nombreux trésors. Ceci attire les aventuriers et les monstres. Un seul en sortira vivant, peut-être même avec le trésor du roi mort!

76.

Rumble in the house

Difficile de vivre ensemble dans une petite maison. Quand la pression monte, c'est la bagarre! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans la maison.

77.

Scattergories

Faites équipe. Soyez créatif. Gagnez ensemble! Chaque équipe pige une carte et inscrit les mots qui correspondent aux catégories. Pas si facile, car les mots doivent commencer par la lettre obtenue sur le dé. Vous devez travailler ensemble et être créatifs, car vous marquez des points pour les réponses qui sont différentes.

78.

Scrabble

Voici un jeu conçu autant pour les joueurs de Scrabble classique que pour ceux qui se sentent d'humeur aventureuse! Les joueurs peuvent former des équipes pour échanger des tuiles et jumeler les pointages. Le gagnant est celui qui amasse le plus de points tout au long de la partie.

79.

Scrabble junior

Grâce aux mots simples et aux images colorées, les enfants s'amusent à associer les tuiles de lettres aux mots de la grille. Chaque fois qu'un joueur termine un mot, il ramasse un jeton. Lorsque toutes les tuiles ont été associées, le joueur qui a ramassé le plus de jetons gagne! Un jeu de lettres pensé pour les jeunes enfants!

80.

Serpents et échelles

Arrivez le premier à la case numéro 100 et remportez la victoire! Mais attention aux queues de serpent. Elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser!

81.

Summoner wars : nains de la guilde vs gobelins des cavernes

« Summoner Wars » est un jeu captivant de combat tactique qui vous plonge dans un riche univers fantastique. Incarnant le rôle d'un Invocateur, vous aurez pour tâche de constituer vos troupes pour ensuite les mener au champ de bataille pour affronter l'ennemi.

82.

Tant à découvrir : casse-tête

83.

Tant à explorer : casse-tête

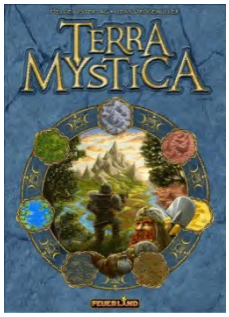
84.

Tchou tchou

Un jeu d'association et de catégorisation qui favorise le développement du vocabulaire. Les pictogrammes sont souvent utilisés par les enseignants comme outil pédagogique. Mont-à-mots Tchou tchou propose une approche créative de cet outil et en fait un jeu combinant plaisir et

connaissances. Fais tourner l'aiguille et retourne le nombre de wagons pointé par l'horloge. Associe tes wagons à la bonne locomotive et complète tes trains pour remporter la partie.

85.



Terra Mystica

Terra Mystica est un jeu de stratégie aux mécanismes simples! Votre chance sera celle que vous créerez. Vous gouvernez l'une des 14 factions et transformerez les terres dans le but d'y construire vos infrastructures. Tout au long de la partie, vous aurez à choisir entre être près de vos adversaires pour en soutirer divers avantages et accroitre votre territoire.

86.

Texas zombies

Un groupe d'étudiants d'une université du Texas décide de faire une sortie pédagogique dans une ancienne base militaire désaffectée au fin fond du désert. Mais une fois sur place rien ne se passe comme prévu, l'ancienne base militaire est devenue le laboratoire secret d'un cartel de drogue mexicain qui exploite une main-d'œuvre bon marché et corvéable à merci : des zombies! Et c'est sans compter d'autres créatures étranges qui s'y sont également perdues...

87.

The city

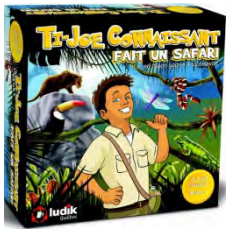
Un jeu de cartes qui permet de construire une ville en 20 minutes! Chaque joueur choisit une de ses cartes « bâtiment » et la place, face cachée, sur la table; puis chacun révèle sa carte et la pose dans sa zone de jeu pour y construire un nouveau bâtiment. Il faut alors payer les frais de construction avec d'autres cartes de sa main : vos cartes bâtiments sont aussi votre moyen de paiement. À la fin d'une manche, les villes se sont agrandies et chacun évalue la valeur de la sienne, qui lui rapporte des revenus et de précieux points de victoire. Le meilleur stratège sera le premier à totaliser 50 points pour gagner la partie et devenir le plus prestigieux citoyen de The City.

88.

The game : extrême

Le jeu est votre ennemi. Votre seule chance de le vaincre est de jouer en équipe. Tous ensemble!

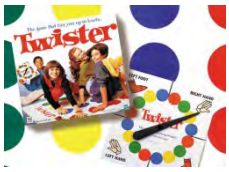
89.



Ti-Joe Connaissant fait un safari

Ti-Joe Connaissant te permettra de partir à la chasse aux énigmes au cours d'un grand safari animal. Sois le premier joueur à retrouver tes animaux en résolvant des énigmes qui sont parfois cocasses, embêtantes ou intrigantes et gagne la partie.

90.



Twister

Le jeu qui te fait faire des contorsions amusantes.

91.

Voodoo mania

Des objets envoûtés sont prêts à être utilisés par les sorciers vaudous. Mais pour réussir ces rituels de magie noire, il faut jouer les bons ingrédients au bon moment.

92.

Wizard

Aux temps anciens de la fameuse Wizard Académie, chaque apprenti était mis à l'épreuve pour prouver ses dons de divination : le jeu Wizard était l'un de ces défis. Les cartes sont réparties en 4 familles Humains, Elfes, Nains et Géants, d'une valeur de 1 à 13, plus 4 Magiciens qui prévalent sur tout et 4 Bouffons qui ne valent rien! Le nombre de cartes distribué augmente à chaque manche et, sur le célèbre principe du Whist, les joueurs tentent de prédire le nombre de plis qu'ils vont réaliser avec leur main. Ceux qui ont vu juste marquent 20 points plus 10 points par pli, et ceux qui se sont trompés perdent 10 points pour chaque pli en plus ou en moins qu'annoncé. Au bout du compte, qui sera élu grand maître de la divination?