











## Répertoire :

6 qui prend !	Gang of Four	Préjugés « Le jeux des clichés »
Agents secrets à l'écran	Jeu de cochons	Rainbow 7
Awalé	Jungle Speed	Scout
BAC Flip	Le Koi-Koi	Skyjo
Backgammon	Les cinq rois	Skyjo Action « la suite »
Boite 200 Jeux	Linx	Speed Bac
Breizh Quiz « Les petits Jeux d'apéro »	Mamie Moule Maki	Super Cluedo
Burger Quizz	Master Mind	Tarot
Code Names « mots »	Monopoly	Time's Up !
Combat de coq	Mouton Mouton	Trivial Poursuit « Édition familiale »
Concept	Objets trouvés	Tu ris, tu perds !
Dixit	Pandemic	Uno
DoBBle	Pickomino	
Dominion « Votre Royaume commence Ici »	Pictionary	
dupLik	Plumergataise	

Nom du jeu	Visuel	Type de jeu	Nb. Joueurs	Durée du jeu	Thème / But du jeu
<b>6 qui prend !</b>		Plateau	2-10 > 10 ans	20-45 min.	Le but est d'avoir le moins de têtes de bœuf à la fin de la partie. Les cartes ont 2 valeurs, une valeur numérique (de 1 à 104) et une valeur de 1 à 7 représenté par des « têtes de bœufs ».
<b>Agents secrets à l'écran</b>		Cartes	2 et + > 10 ans	Au choix	Jeu de 450 questions sur les agents secrets à l'écran.
<b>Awalé</b>		Plateau	2 > 8 ans	15 min.	L'objectif est de capturer le maximum de graines. Les graines sont collectées grâce à des répartitions stratégiques sur le plateau jouées tour à tour par les joueurs.
<b>BAC Flip</b>		Cartes	2-8 > 8 ans	15 min.	Être le plus rapide à trouver un mot qui contient la lettre verte, mais surtout pas la lettre rouge
<b>Backgammon</b>		Plateau	2 > 9 ans	5-30 min.	Jeu de hasard raisonné pratiqué sur un tablier avec des dés. Un joueur gagne lorsqu'il retire tous ses pions du tablier.
<b>Boite 200 Jeux</b>		Plateau	2 et + > 3 ans	Au choix	Nombreux jeux (Dames, Petits chevaux, Solitaire, Back Gammon, échecs, mikado, ...)
<b>Breizh Quiz</b> « Les petits Jeux d'apéro »		Cartes	2 et + > 14 ans	Au choix	Mesurer vos connaissances en folklore breton. Chaque bonne réponse rapporte 1 point : le premier arrivé à 20 remporte la partie !
<b>Burger Quizz</b>		Cartes	2-7 > 10 ans	30 min.	Retrouvez l'ambiance primesautière du jeu télévisé le plus décalé du XXI <sup>e</sup> siècle avec 2.700 nouvelles questions.
<b>Code Names</b> « mots »		Plateau	4-8+ > 12 ans	15 mins	Jeu de déduction et d'association d'idées qui se joue en équipes et consistant à faire deviner les mots de son équipe dans une grille tout en évitant de citer ceux de l'équipe adverse.

Nom du jeu	Visuel	Type de jeu	Nb. Joueurs	Durée du jeu	Thème / But du jeu
<b>Combat de coq</b>		Cartes	2 et + >15 ans	30-60 min.	Jeu de questions dédié à la culture française. On y parle gastronomie, musique, cinéma, ou encore art et sport. Les thématiques sont aussi variées que les époques.
<b>Concept</b>		Plateau	4-12 >10 ans	40 min.	Plus besoin de parler pour communiquer ! Utilisez des illustrations et faites-vous comprendre ! Jeu d'ambiance et de déduction.
<b>Dixit</b>		Plateau	3-8 >8 ans	30 min.	Jeu de société qui vous emmène dans un monde onirique où de douces illustrations vous serviront d'inspiration pour de belles envolées poétiques.
<b>DoBBle</b>		Plateau	2-8 >6 ans	10 min.	Jeu de cartes basé sur la rapidité et l'attention visuelle dans lequel les joueurs essaient de trouver des correspondances entre les différents dessins des cartes rondes du jeu (5 mini-jeux sont proposés dans la boîte).
<b>Dominion</b> « Votre Royaume commence Ici »		Cartes	2-4 >8 ans	30 min.	Jeu fondateur du genre du deck-building consistant à construire son paquet de cartes au fur et à mesure de la partie. Vous incarnez un souverain qui veut étendre son royaume avec des cartes actions et des points de victoire.
<b>dupLik</b>		Cartes	3-10 >8 ans	45 min.	Mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Les autres joueurs dessinent la scène décrite. Plus les croquis comportent de critères mentionnés sur la carte d'illustration, plus les participants remportent de points.
<b>Gang of Four</b>		Cartes	3-4 >8 ans	40 min.	Jeu de cartes où les joueurs se débarrassent de leurs cartes en jouant des combinaisons de poker croissantes (à la croisée du Rami et du Poker)
<b>Jeu de cochons</b>		Plateau	2-6 >7 ans	15-30 min.	Jeu dans lequel les dés sont des figurines de petits cochons. Le but est de lancer les petits cochons pour obtenir un maximum de points
<b>Jungle Speed</b>		Plateau	2-10 >7 ans	15 min.	Être le premier à attraper le totem qui est au milieu de la table si une carte a le même motif géométrique que la sienne.
<b>Le Koi-Koi</b>		Cartes	2	30 min. et +	Jeu japonais consistant à capturer des cartes en réalisant des paires avec une carte de sa main et une carte de la rivière. Le but est de former des combinaisons appelées Yaku avec les cartes capturées pour marquer des points.
<b>Les cinq rois</b>		Cartes	1-7 >8 ans	30-45 min.	Inspiré du Rami avec 5 couleurs ( <i>pique, cœur, carreau, trèfle et étoile</i> ) permettant de faciliter l'arrangement de votre main en suite ou en famille. Pour marquer manche après manche le moins de points possible.

Nom du jeu	Visuel	Type de jeu	Nb. Joueurs	Durée du jeu	Thème / But du jeu
<b>Linx</b>		Plateau	2-4 >8 ans	10-15 min.	Jeu de placement de tuiles consistant à aligner trois cartes identiques orthogonalement ou diagonalement.
<b>Mamie Moule Maki</b>		Cartes	2-8 >16 ans	30 min.	Une version délirante du Petit Bac revisité pour passer des moments hilarants entre amis ! Catégories loufoques et réponses décalées au rendez-vous. Fous rires garantis !
<b>Master Mind</b>		Plateau	2 >8 ans	10 mins	Duel stratégique, un joueur compose une combinaison secrète de quatre pions colorés, tandis que l'autre doit tenter de la deviner en un nombre limité d'essais.
<b>Monopoly</b>		Plateau	2-8 >8 ans		Jeu mondialement connu de transaction immobilière
<b>Mouton Mouton</b>		Cartes	3-9 >12 ans	20 min.	Complétez les phrases en même temps que votre partenaire : si vos réponses sont identiques, vous remportez la carte ! Enchaînez les bonnes réponses pour faire grimper votre score
<b>Objets trouvés</b>		Plateau	4-9 >10 ans	45 min.	Faites deviner des mises en scène en utilisant des objets aussi variés qu'une pince à linge, des jambes de poupée, ..., un jeton
<b>Pandemic</b>		Plateau	2-4 >8 ans	45 min.	Vous faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu lui-même.
<b>Pickomino</b>		Plateau	2-7 >8 ans	20 min.	Chaque joueur à son tour jette les dés. La somme totale des dés mis de côté permet de gagner le pickomino correspondant. Les Pickominos gagnés font marquer des points.
<b>Pictionary</b>		Plateau	2-4 >12 ans	30 min.	Faire deviner un mot, une expression ou une idée à son partenaire dans un temps limité, à l'aide d'un croquis.
<b>Plumergataise</b>		Cartes	2-6 >10 ans	30 min.	Éviter de récupérer les points et le Plum' Truc. Celui qui a le moins de points à gagner.
<b>Préjugés</b> « Le jeux des clichés »		Cartes	4-16 >14 ans	15-20 mins	Identifier le meurtrier et faire découvrir le coupable aux autres joueurs en faisant deviner le coupable à vos amis en utilisant des clichés.
<b>Rainbow 7</b>		Cartes	2-5 >7 ans	15-30 min.	Défaussez une combinaison de cartes et activez des effets ! Dès que votre main vaut 7 points ou moins, vous gagnez !
<b>Scout</b>		Plateau	2-9 >9 ans	20 min.	Dans Scout, recrutez les cartes jouées par les autres joueurs pour composer le meilleur spectacle avec les cartes de votre main !

Nom du jeu	Visuel	Type de jeu	Nb. Joueurs	Durée du jeu	Thème / But du jeu
<b>Skyjo</b>		Plateau	2-8 >8 ans	30 min.	12 cartes disposées devant soit faces cachées. Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, le tour se termine. L'objectif est de totaliser le moins de point possible.
<b>Skyjo Action</b> « la suite »		Plateau	2-8 >8 ans	30 min.	Version de Skyjo avec des cartes Actions qui permettent d'agrémenter vos parties de mouvements spéciaux.
<b>Speed Bac</b>		Cartes	2-7 >10 ans	15 min.	Dérivé du petit bac, sauf que les thèmes sont drôles et décalés, vous devez répondre plus rapidement que les autres joueurs pour vous débarrasser de vos lettres !
<b>Super Cluedo</b>		Plateau	3-10 >10 ans	60 min.	Essayer de deviner qui est le meurtrier, avec quelle arme il a frappé, et à quel endroit.
<b>Tarot</b>		Cartes	3-5 >10 ans	Au choix	Pendant 30 secondes 1 joueur essaie de faire deviner à son ou ses coéquipiers un maximum de noms, en s'exprimant librement (description, rébus, etc).
<b>Time's Up !</b>		Cartes	4-12 >8 ans	30 min.	Pendant 30 secondes 1 joueur essaie de faire deviner à son ou ses coéquipiers un maximum de noms, en s'exprimant librement (description, rébus, etc).
<b>Trivial Pursuit</b> « Édition familiale »		Plateau	2-6 >10 ans	45 min.	Être le premier joueur à remplir son camembert avec 6 triangles marqueurs de couleur différente en répondant aux questions. Puis retourner au centre du plateau et répondre à la question finale pour remporter la partie !
<b>Tu ris, tu perds !</b>			2 et + >16 ans	30 min.	Jeu où l'objectif est simple : faire rire vos adversaires avec des blagues pas drôles. Deux équipes s'affrontent, chaque éclat de rire donne des points à l'équipe adverse.
<b>Uno</b>		Cartes	2-10 >7 ans	30 min.	Chaque joueur reçoit 7 cartes et on en place une face visible au centre de la table. Chaque joueur à son tour se défait d'une carte de sa main qui a la même valeur, la même couleur ou le même symbole que la carte visible sur la table.