

Jeux de société

Une patate à vélo le jeu

Résumé : Est-ce que ça se peut une patate à vélo? Une licorne qui pète? Basé sur le livre d'Élise Gravel, le jeu Une patate à vélo, est un jeu dans lequel vous devez décider si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste. Du plaisir et des découvertes rigolotes pour toute la famille!

Âge : 3 ans et plus

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 20 minutes



Jeu de mémoire Passe-Partout

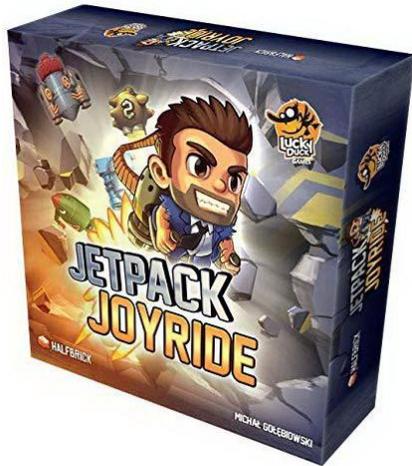
Place toutes les cartes sur la table, face cachée, et amuse-toi à former le plus de paires de cartes identiques. En chemin, tu retrouveras avec plaisir tous tes personnages préférés de Passe-Partout, d'Alakazou à Passe-Montagne.

Âge : 3+



Jetpack joyride

Résumé : Jetpack Joyride est un jeu de réflexion compétitif en temps réel adapté du célèbre jeu mobile du même nom! Les joueurs doivent survoler un laboratoire à l'aide d'un jetpack volé. Dans Jetpack Joyride, les joueurs jouent en simultané pour s'échapper de leurs laboratoires individuels. Ils doivent récupérer des pièces d'or, éviter les dangers et accomplir des missions. Après chaque manche, les joueurs reçoivent de nouveaux gadgets qui leur donnent des capacités spéciales et les aident à marquer plus de points. Le joueur avec le plus de points après la troisième manche est déclaré vainqueur.



Le Jeu le Robert de la langue

Un jeu pour affronter les autres joueurs dans des joutes orales et redécouvrir les subtilités de la langue française.



Pandémie

Résumé : Cinq ans de Pandémie et des centaines de milliers de joueurs atteints du virus! Pour souligner l'évènement, Pandémie s'est refait une beauté! Entièrement réillustrée par Chris Quilliams (Clash of Cultures, Fortunes de Mer), la nouvelle édition affiche un look moderne tant à l'extérieur qu'à l'intérieur de la boîte. Découvrez les deux nouveaux personnages : le Planificateur d'urgence et le Spécialiste de mise en quarantaine! Ils s'ajoutent aux 5 personnages de la première édition de la boîte de base pour encore plus de tension et de variabilité.

Dans Pandémie, vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Vous devrez faire le tour du monde pour entraver la progression de l'infection et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes.



Défis Nature Québec

Résumé : Défis Nature vous emmène à la rencontre des animaux du Québec ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

Âge : 7 ans et +

Joueurs : 2 à 6



Dobble Spot it!

Résumé : Dobble est un jeu testant votre rapidité et votre sens de l'observation. Le jeu contient 55 cartes rondes et colorées sur lesquelles se trouvent 8 illustrations différents. Chaque carte partage un symbole en commun avec une autre. Le but est simple : être le premier à trouver deux dessins identiques. Avec Dobble, vous ne jouerez pas à un seul jeu, mais à une série de mini-jeux. Le jeu propose 5 variantes : la tour infernale, le cadeau empoisonné, le puits, la patate chaude et le attrapez-les tous. Selon la variante jouée, vous devrez soit réunir le plus de cartes ou au contraire vous débarrasser de vos cartes en trouvant le premier le symbole en commun.

Âge : 6 ans et plus

Joueurs : 2 à 8

Durée: 15 minutes



Kulami

Résumé : Kulami est un jeu de stratégie pour deux joueurs comprenant dix tuiles en bois qui forment un plateau différent à chaque partie. À tour de rôle, les joueurs tenteront de gagner des tuiles en plaçant leurs billes en jeu. La particularité de Kulami réside dans le fait que chaque bille doit être placée sur la même ligne horizontale ou verticale que la bille placée précédemment. Cette règle, utilisée intelligemment, peut diriger et limiter les prochains coups de votre adversaire afin de vous assurer une brillante victoire.

Âge: 9+

Nombre de joueurs: 2

Durée d'une partie: 20 minutes



Sushi Dice

Résumé : Seuls les commis les plus rapides et les plus soigneux pourront rejoindre la prestigieuse brigade des cuisiniers en salle. Il vous faudra donc préparer des plateaux de sushis plus vite que vos adversaires et, surtout, traquer la moindre de leurs erreurs.

Âge : 7 ans et plus

Joueurs : 2 à 6 joueurs

Durée : 10 min environ

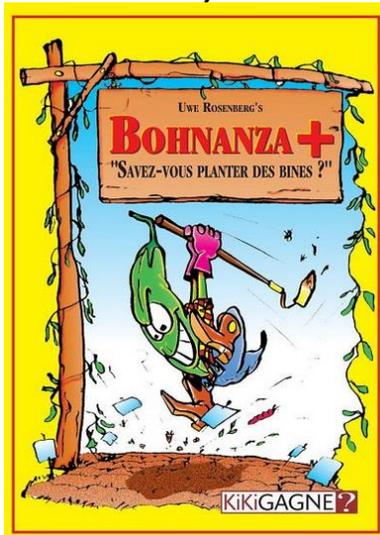


Bohnanza plus

Résumé : "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!

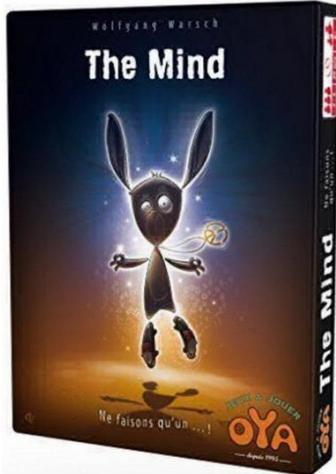
Âge : 12 ans et plus

Joueurs : 2 à 7 joueurs



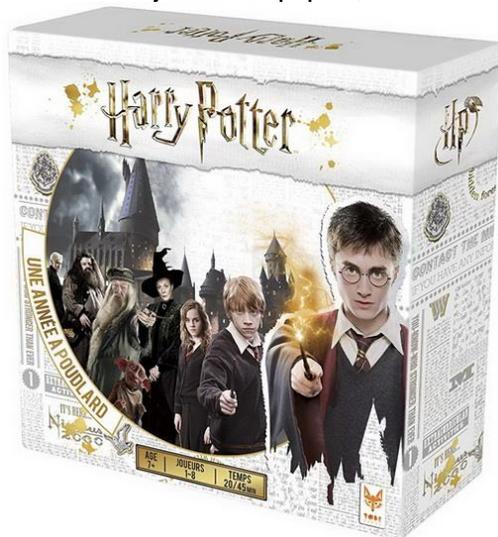
The Mind

Résumé : Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière ? Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Est-ce un jeu, de la télépathie ou un tour de magie ? En tout cas, The Mind est une expérience à vivre.



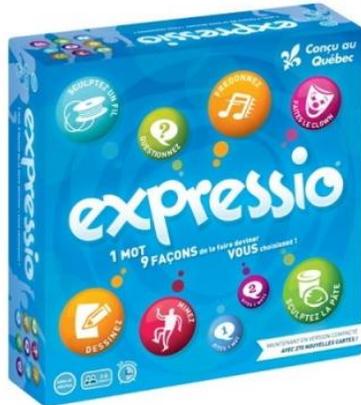
Harry Potter une année à Poudlard (en bibliothèque seulement)

Résumé : Vous venez de recevoir votre lettre d'acceptation pour entrer dans la plus grande école de sorcellerie au Monde « Poudlard » dirigée par le plus grand sorcier de tous les temps Albus Dumbledore. 3 modes de jeu : «sorcier de premier cycle», «sorcier majeur en équipe», «retour de Lord Voldemort» (le jeu peut se jouer seul).



Expressio

Résumé : Un jeu hilarant qui s'adapte à la personnalité de chaque joueur. Choisissez parmi les 9 activités sur la carte pour faire deviner des mots à vos coéquipiers. Attention! Une activité plus difficile vous donnera plus de points, mais prendra aussi plus de votre précieux temps... Tentez d'obtenir le plus de points possible avec 5 cartes avant que votre temps ne soit écoulé !



Honeycombs

Résumé : Bzzz, les abeilles travaillent dur ! Aidons les à recomposer leur ruche en associant les différents dessins des tuiles ! But du jeu : Remporter le plus de points en connectant habilement ses tuiles à celles déjà en place Règle du jeu : Chacun de son côté ou tous ensemble, il s'agit d'associer les côtés des tuiles en faisant correspondre les images. Sauf l'abeille qui sert de " joker " et peut permettre de gagner encore plus de points en finissant une " fleur " de 6 tuiles. Mais attention, certaines tuiles comptent double, et d'autres permettent de piquer le tour de l'adversaire... 3 mode de jeux: rapide, tactique ou coopérative... selon ton humeur !

Âge : 7 ans et plus

Joueurs : 1 à 8

Durée : environ 20 mn



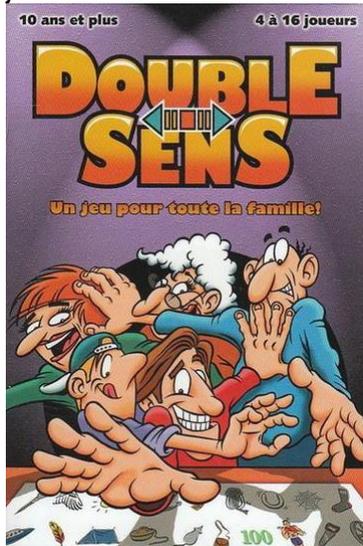
Timeline inventions

Résumé : Au début de la partie, les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes représentant des inventions célèbres. Au verso de chaque carte est indiquée une date. Pour commencer, une carte est tirée au hasard parmi les cartes non distribuées aux joueurs. Elle est placée au centre de la table face date visible et constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera complétée par les joueurs. Le premier joueur choisit ensuite l'une de ses cartes. S'il pense que la date de l'invention de sa carte date d'avant celle de la carte initiale, il pose sa carte à gauche de cette dernière. S'il estime que son invention a été créée après, il place sa carte à droite de la carte initiale. La carte du joueur est alors retournée, face date visible. S'il a raison, elle reste en place. Sinon, sa carte est défaussée et il doit en piocher une autre pour la remplacer. Le premier joueur à se débarrasser de ses cartes gagne la partie !



Double Sens

Résumé : Toutes les illustrations sont sur la table. Il y en a tellement que vous ne savez plus où regarder! L'indice qui vous est donné ne correspond à aucune illustration sauf qu'il y en a une parmi le lot qui a la même consonance que le mot recherché. Alors pensez rapidement et trouvez l'illustration qui correspond à l'indice avant les autres joueurs!



Passe-moi un sapin

Résumé : Jeu de party et de conversation. Passe-moi un sapin est un jeu de party qui fait jaser! Orientez subtilement les conversations afin de faire dire à votre interlocuteur l'un des trois mots inscrits sur votre carte-sapin afin de vous en débarrasser.

Les trois joueurs qui termineront la partie avec le plus grand nombre de cartes-sapins en main devront se soumettre à une dernière épreuve loufoque pour le plaisir de tous.

Âge : 12 ans et +

Jusqu'à 50 joueurs



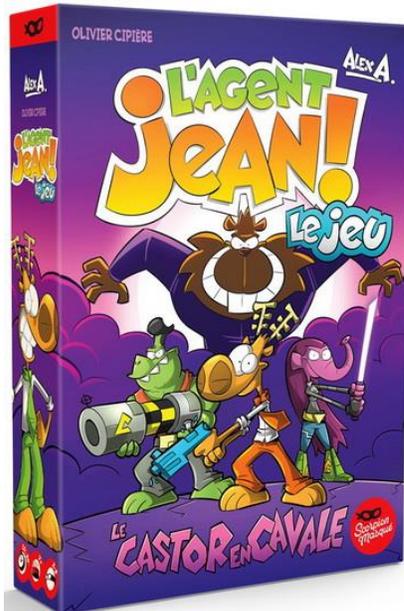
L'Agent Jean, Le Jeu

Résumé : Chaque joueur incarne un agent, comme Jean, Bulle ou WXT. Il faut jouer au mieux ses cartes gadgets ou de matière mauve afin de contrecarrer les plans machiavéliques du Castor. Le premier à gagner 2 médailles sera sacré meilleur agent!

Âge : 7 ans et plus

Joueurs : 2-5

Durée : 15 à 30 minutes



Chromino

Résumé : Réflexion des joueurs. Comme pour les dominos classiques, vous devez vous débarrasser 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.



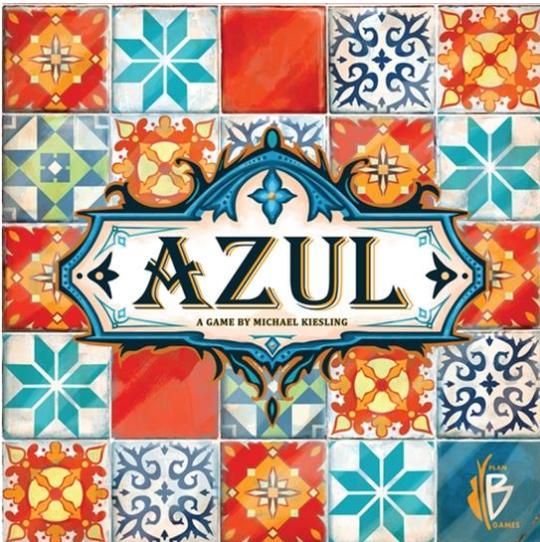
Azul

Dans le jeu, les joueurs alternent les tours en draftant des tuiles colorées qui viennent de marchands pour les placer sur leur plateau personnel. Plus tard dans le tour, les joueurs marquent des points en fonction de la façon dont ils ont placé les tuiles sur le palais. Des points additionnels sont marqués pour avoir créé des formes particulières et avoir collectionné des familles. Les ressources gâchées, elles, font baisser les points. Le joueur avec le plus de points l'emportera !

Âge : 8 ans et plus

Joueurs : 2 à 4

Durée : 30 minutes



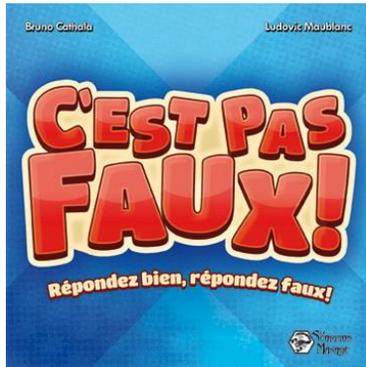
C'est pas faux!

C'est pas faux! est un jeu questionnaire très original. Vous devrez très rapidement (plus vite que les autres) donner de MAUVAISES réponses aux questions très (trop?!) faciles qui vous seront posées...

Âge : 10 ans +

Joueurs : 3-10

Durée : 15 à 20 minutes



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 qui est le meurtrier de l'hôte dans la version Manoir ou dans la version Promenade. Ils découvriront le nouveau look des pièces, des armes et des invités et commenceront à enquêter! Était-ce Plum avec la clé à molette dans la chambre à coucher? Ou Green avec le pistolet dans la cuisine? Une fois les déductions terminées, il est temps d'élucider l'affaire! Si un joueur arrive à trouver la bonne pièce, la bonne arme et le bon suspect, il est l'enquêteur gagnant!

Âge : 8 ans +

Joueurs : 3-6



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 !

Principe du jeu : Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous leurs Informateurs. Pour cela, les Maîtres-Espions donnent un et un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. Leurs Agents essayent, dès lors, de deviner les Noms de Code de leur couleur et d'éviter ceux de l'autre équipe. Et par dessus tout, tout le monde veut éviter l'Assassin !

Âge : 12 ans +

Joueurs : 2-8

Durée : 15 min



Destins

Les joueurs prennent la route de la vie où les aventures, la famille, les surprises et les animaux leur feront vivre des montagnes russes d'émotions! Suivront-ils le chemin de la famille, commenceront-ils une carrière ou s'aventureront-ils sur une route risquée? À Destins Le jeu de la vie, les joueurs font leurs propres choix sur le chemin sinueux de la vie. Tout au long du parcours qui les mènera du point de départ à la retraite, ils iront de surprise en surprise en découvrant ce que le destin leur réserve en matière de famille, de carrière et pour d'autres étapes importantes de la vie. De plus, dans cette version du jeu de la vie, il est possible d'adopter des animaux! À la fin de la partie, le joueur le plus riche gagne. Le jeu de la vie est rempli de surprises On doit choisir un chemin rempli d'actions, d'aventures et de surprises On peut adopter des animaux



Guess Who?

Chaque joueur choisit d'abord un personnage mystère, puis tente de deviner celui de son adversaire en posant des questions qui se répondent par oui ou non. Lorsqu'un joueur croit connaître le personnage de son adversaire, il peut l'identifier. Il doit cependant être certain de sa réponse, car s'il se trompe, il est éliminé. Les joueurs peuvent aussi s'affronter dans une série de parties. C'est alors le premier joueur à remporter 5 parties qui devient le champion Guess Who?.



Jeu d'échecs



Jungle speed jeu de main

Être le premier à attraper le totem posé au centre de la table lorsque 2 cartes identiques apparaissent. De grandes cartes visuelles et colorées pour un jeu animé d'observation, de discrimination visuelle et de rapidité du geste.



Les carreaux logiques

Tout comme Passe-Carreau et Passe-Montagne, les enfants s'amuse à inventer des phrases avec les carreaux logiques. Ils doivent chanter des comptines pour choisir deux cartes mystères, puis répondre à la grande question : « Est-ce que cela se peut? ». « Je parle avec... une citrouille! », est-ce que cela se peut? Découvrez une foule de phrases rigolotes dans un jeu haut en couleur.



LOL Le jeu

Les équipes ont deux ensembles de mots en gras à faire deviner. Si les juges les devinent, l'équipe de comédiens et les juges font chacun des points. Lorsque toutes les équipes ont chacune agité une fois en tant que juges, on compte les points. L'équipe avec le plus de points est déclarée victorieuse.

Âge : 10 ans +

Joueurs : 3 à 16

Durée: 45 minutes

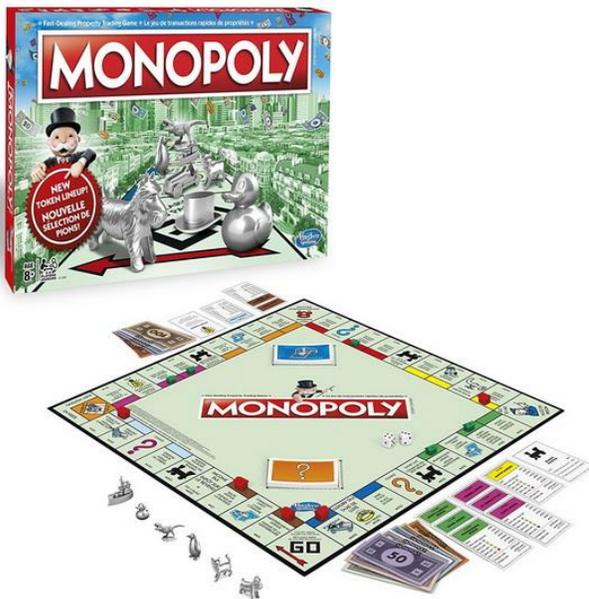


Monopoly

Les joueurs choisissent d'abord leur pion, le déposent sur la case GO! et lancent les dés pour tout posséder. Quoi qu'il arrive, il n'y aura qu'un seul vainqueur au jeu Monopoly.

Âge : 8 ans et plus

Joueurs : 2 à 8



Mot pour Mot

Deux équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacer chacune de ses lettres vers vous. La première équipe à capturer 6 lettres en les extirpant du plateau l'emporte! Réunissez tous les joueurs autour de ce "tir à la lettre"!



Skip-Bo

Le classique des jeux de cartes stratégiques que les enfants et les adultes adorent depuis longtemps fait peau neuve. Idéal pour jouer en famille. Emballage pratique qui se transporte facilement! Chaque joueur reçoit des cartes et doit essayer de réaliser des séquences numériques de 1 à 12.



Tic Tac Boum

Pour ce jeu, vous aurez besoin d'un bon répertoire en fait de vocabulaire, des nerfs d'acier et d'une bonne dose de sens de l'humour. Des syllabes sont inscrites sur des cartes. À tour de rôle, trouvez un mot qui inclut cette syllabe à l'endroit où le dé l'aura défini au début, au centre ou à la fin des mots. Facile ??? Dépêchez-vous la bombe circule de main en main jusqu'à ce qu'elle explose.

Joueurs : 2-12



Uno

Facile à apprendre, vous serez vite gagnés par la frénésie de Uno, le plus célèbre des jeux de cartes familiaux.

Âge : 7 ans +



Virus

Il faut attaquer, vacciner et immuniser. Mais surtout, il faut survivre! Dans ce jeu de cartes intense, les joueurs se battent pour échapper à l'épidémie. Infecte les organes de tes adversaires pour les détruire, soigne les tiens pour te protéger, ou utilise une carte de traitement pour guérir tes organes. Tu as le choix, mais fais attention: tu n'as qu'un coup par tour! Sois le premier à échapper à l'épidémie de Virus et à gagner la partie!

Âge : 8 ans +

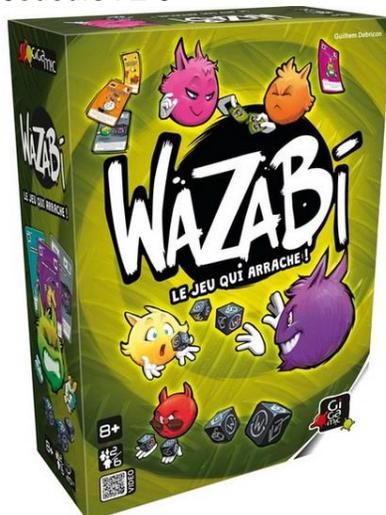
Joueurs : 2-6



Wazabi

Un seul objectif : vous débarrasser de vos dés. Des cartes vont vous y aider, mais pour les utiliser il vous faudra obtenir les bonnes figures avec les dés... Par conséquent moins vous aurez de dés plus il sera difficile de vous en débarrasser. De plus vos adversaires ne souhaitent qu'une chose, vous donner les leurs ! Les règles de Wazabi sont d'une extrême simplicité ! Lancez les dés, piochez des cartes, débarrassez vous de vos dés, posez une carte et jouez ! Soyez le premier à ne plus avoir de dés pour remporter la victoire.

Joueurs : 2-6



Yum

