

JEUX 3 ANS



LITTLE MEMO: Les animaux sont dans le pré mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ? Découvrez ce jeu de cache-cache et de mémoire avec ses 9 adorables animaux facilement préhensibles par les tout-petits.

A prêter sans les jetons cartonnés.

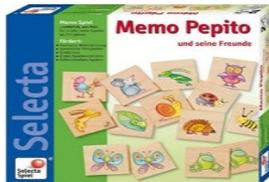
3 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



LITTLE OBSERVATION : De petits papillons virevoltent dans le jardin. Qui sera le plus observateur et attrapera le papillon correspondant à la combinaison des dés?

A prêter sans les jetons cartonnés.

3 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



MEMO PEPITO: Chaque joueur doit essayer de retrouver le plus de paires possible.

3 ANS ET + / 2 JOUEURS



TRIOMINO COLOR: avec Triominos Color, apprendre les couleurs, la motricité fine et le placement dans l'espace devient un jeu d'enfant. Design revisité et tuiles renforcées.

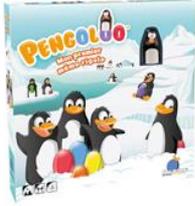
3 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



VITE VITE PETIT PINGOUIN: les mamans pingouins habitent sur une île avec leurs bébés. Pour se régaler des délicieux poissons qui constituent leur repas, il faut cependant traverser le bras de mer pour atteindre une autre île.

3 ANS ET + / 2-3 JOUEURS

JEUX 4 / 5 ANS



PENGOLO: Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous! Lancez les dès colorés et trouvez les oeufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à collecter 6 pingouins avec ses oeufs sur son iceberg a gagné.
4 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



PYRAMIDE D'ANIMAUX : jeu d'adresse et d'empilement. Essayez d'empiler tous vos animaux sur la pyramide dont le crocodile est la base Si la pyramide d'animaux s'effondre, le tour s'arrête immédiatement !
5 ANS ET + / 2 – 4 JOUEURS



GOBLET GOBBLERS : Un morpion où l'on peut gober les pièces de son adversaire !
5 ANS ET + / 2 JOUEURS



KIPPIT: un jeu d'adresse, amusant et rapide pour deux personnes. Avec beaucoup de précautions, on empile sur la partie surélevée de la petite bascule en bois, un maximum de cubes de sa couleur.
5 ANS ET + / 2 JOUEURS

JEUX 4 / 5 ANS



4 EN LIGNE : Le premier à avoir aligné, horizontalement, verticalement ou en diagonale, quatre jetons de sa couleur a gagné.

4 ANS ET + / 2 JOUEURS



LE CROCODILE EQUILIBRISTE : Le dé, une fois lancé, déterminer le choix des pièces à poser sur le crocodile (baguettes ou cercles) sans que l'équilibre ne soit rompu.

5 ANS ET + / 1-3 JOUEURS



BELLZ : Dans Bellz, il suffit de capturer les 10 grelots de votre couleur) à l'aide du stick aimanté pour gagner...

5 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



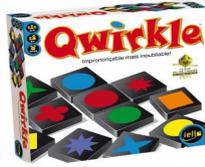
PINGUINS A COMPTER: Tri, comptage par couleur, résolution de problèmes simples, estimation, création de séries et de combinaisons. Initiation au calcul, au tri et à la résolution de petit exercice.

5 ANS ET + / 1 JOUEUR



RUSH HOUR JUNIOR: Le but du jeu est simple : vous êtes pris dans les bouchons et vous devez faire sortir votre voiture du trafic. Pour cela, déplacez les différents véhicules qui bloquent votre chemin. Cette tâche peut s'avérer assez complexe. 5 ANS ET + / 1 JOUEUR

JEUX 6 ANS



QWIRKLE : LE jeu adapté à toute la famille : facile à comprendre et riche en possibilités tactiques. Gagnez en formant les plus longues séries de tuiles.
6 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



RUMMY ACADEMY: pour jouer en famille. Pour gagner, vous devez vous débarrasser de tous vos jetons en formant des combinaisons sur la table de jeu.
6 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



TRIOMINO CLASSIC: Tout le monde sait jouer aux dominos, mais le TRIOMINOS apporte un plus stratégique et ludique grâce à la forme triangulaire de ses tuiles.
6 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



TRIOMINO JUNIOR: cette version junior du domino à 3 côtés accompagnera les enfants dans leur évolution ;2 niveaux de jeu permettront la gestion simple des points puis l'apprentissage du calcul.
6 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



TRIPPLE DOMINO: jeu de dominos triangulaires pour tous les âges. Contrairement au domino traditionnel, il ne faut pas qu'un seul côté se connecte mais que 2 côtés se connectent aux 2 autres valeurs identiques d'un autre domino.
6 ANS ET + / 1-4 JOUEURS

JEUX 7 ANS



COFFRET MULTJEU: Dames, petits chevaux, jeu de l'oie
TOUT AGE A PARTIR DE 4 ANS / 2-4 JOUEURS



ABALONE : Pousser 6 billes de votre adversaire hors du plateau lorsque vous êtes en supériorité.
7 ANS ET + / 2 JOUEURS

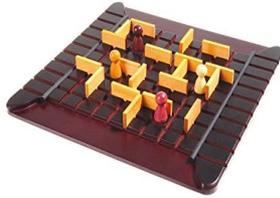


DAMES CHINOISES: Comme au jeu de dames, on avance son pion d'une case, saute par dessus l'adversaire, mais aucun pion ne quitte l'étoile.
7 ANS ET + / 2-6 JOUEURS



JEU ECHECS / DAMES : Plateau de dames et échecs.
7 ANS ET + / 2 JOUEURS

JEUX 8 ANS



QUORIDOR CLASSIC: le but : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?
8 ANS ET + / 2-4 JOUEURS



JEU DE GO: Objectif : posséder la plus grande surface de jeu en posant ses pions un par un de façon à encercler l'adversaire.
8 ANS ET + / 2 JOUEURS



JEU DE TRACK: Les joueurs relèvent les panneaux chiffrés et lancent les dés . Ils abaissent alors leurs panneaux (un ou deux) correspondant à la somme des dés. Ils additionnent alors les chiffres des panneaux n'ayant pas pu être abaissés. Le gagnant est celui qui obtient le score le plus bas.
8 ANS ET + / 2 JOUEURS



PICKOMINO: Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restant. Plus la somme de vos dés sauvegardés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté ... et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire.
8 ANS ET + / 2-7 JOUEURS

JEUX 8 ANS ET +



STRIKE: Lancez votre dé avec dextérité sur ceux déjà présents dans l'arène. Obtenez au moins deux faces identiques et remportez les dés correspondants. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez ! Stop ou encore ? A vous de décider !
8 ANS ET + / 2-5 JOUEURS



RUSH HOUR CLASSIC : Le but du jeu est simple : vous êtes pris dans les bouchons et vous devez faire sortir votre voiture du trafic. Pour cela, déplacez les différents véhicules qui bloquent votre chemin. Cette tâche peut s'avérer assez complexe.
8 ANS ET + / 1 JOUEUR



PICKOMINO: Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restant. Plus la somme de vos dés sauvegardés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté ... et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire.
8 ANS ET + / 2-7 JOUEURS



KARO: Aalignez vos pions,; déplacez le plateau en votre faveur pour gagner. Amenez vos pions dans le camp adverse avant qu'il n'installe les siens chez vous. Ou encore faites disparaître en premier tous vos pions du plateau.
9 ANS ET + / 2 JOUEURS