





























Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Déblok!		Casse-tête	1 à 4	15 à 30	6+	Chaque joueur dispose de 5 blocs qui comportent chacun 8 symboles. Une carte est retournée, qui comporte un schéma à reproduire le plus vite possible, avant de crier " Déblok ! ".
Dr. Eureka		Casse-tête	1 à 4	15	6+	Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Transvasez les billes de tube en tube le plus vite possible et devenez le meilleur savant fou !
Fais ta Valise		Casse-tête	2 à 4	15	6+	Fais Ta Valise d'Asmodée est un casse-tête qui met les neurones de vos enfants sur la route des vacances. Le but du jeu ? Mettre tous les objets qui figurent sur votre carte dans la valise ! Mais attention : rien ne doit dépasser et il est interdit de s'asseoir sur la valise pour la fermer !
Qwixx		Jeu à Griffonner Jeu de dés	2 à 5	15	8+	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 !
Kluster		Jeu D'Adresse	1 à 4	15	14+	Kluster est un jeu d'adresse pour 1 à 4 joueurs, rapide, facile à transporter, diaboliquement fun, extrêmement simple, accessible à tous et pourtant débordant de stratégie !
Codenames		Jeu d'Ambiance	2+	15	12+	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 !
Just One		Jeu d'Ambiance	3 à 7	30	8+	Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !
Time Bomb		Jeu d'Ambiance Jeu de Cartes	4 à 8	15	8+	Moriarty a posé une bombe au cœur de Big Ben qu'il veut faire exploser, tandis que Sherlock se précipite pour la désamorcer.


Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Yogi Guru		Jeu d'Ambiance Jeu de Cartes	3 à 10	15	8+	Yogi Guru est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques qui peut être joué seul ou comme extension du jeu Yogi. 60 nouveaux défis vous attendent dans cette boîte.
Speedbac		Jeu d'Ambiance Jeu de Lettres	2 à 7	20	16+	Le p'tit bac en super Rapide ! Débarrassez vous de vos lettres en répondant plus vite que les autres à des thèmes délirants, trash et épicés. ! Des centaines de thèmes délirants entre adultes (C'est long & dur, Ça ferait du bien à mon voisin de droite, Un prénom de beauf, On y va sans les enfants, ...) Stimule la répartie et l'humour ! Parfait entre potes & adultes. Règles expliquées en 1 minute.
Speedbac		Jeu d'Ambiance Jeu de lettres	2 à 7	15	10+	Le p'tit bac en super Rapide ! Débarrassez-vous de vos lettres en répondant plus vite que les autres à des thèmes hilarants ! Des centaines de thèmes drôles & décalés (C'est mou, Ça finit en "ette", Un loisir de grand-père, On le dit quand on marche dans une crotte, ...) Stimule la répartie et l'humour ! Un jeu d'ambiance drôle mais pas vulgaire.
Galèrapagos		Jeu d'Ambiance Jeu de plateau	3 à 12	20	10+	Dans Galèrapagos, vous vous réveillez sur une île déserte. Ou presque : vos amis sont là, avec vous. Rassuré ? Ne vous emballez pas. Il va falloir vous échapper, mais il n'y aura probablement pas de place pour tout le monde !
Galèrapagos - Tribu et Personnages		Jeu d'Ambiance Jeu de plateau	3 à 12	20 à 40	10+	Avec cette extension, les naufragés de Galèrapagos découvrent qu'ils ne sont pas seuls sur l'île. D'autres voyageurs ont échoués ici et apparemment depuis de nombreuses années. Ils semblent avoir adopté un tout nouveau mode de vie.
6 qui prend !		Jeu de Cartes	2 à 10	30 à 60	10+	En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série "récolte" les 5 premières... et toutes leurs têtes de boeufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses boeufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.
7 Wonders		Jeu de Cartes	3 à 7	30	10+	Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique. Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Le futur des cités légendaires comme Babylone, Éphèse ou encore Rhodes dépend de vos talents de gestionnaire. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez aux progrès scientifiques, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille monumentale.
7 Wonders Architects		Jeu de Cartes	2 à 7	25	8+	Les joueurs reçoivent une merveille non construite au début du jeu et doivent collecter des ressources pour construire leur société, développer leur puissance militaire pour naviguer dans les conflits, superviser la gestion des ressources, rechercher des améliorations scientifiques et collecter des points de victoire civile dans leur course pour laisser leur empreinte dans l'histoire du monde.

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Bandido		Jeu de Cartes	1 à 4	15	6+	Le Bandido s'enfuit par des tunnels sous sa cellule. Essayez ensemble de lui bloquer toutes les sorties avant qu'il ne s'échappe !
Dékal		Jeu de Cartes	2 à 6	10 à 20	7+	Dans le jeu Dékal, vous allez tenter d'agencer au mieux vos cartes afin de marquer le moins de points possible. Mais attention, vos adversaires ou le manque d'anticipation peuvent désorganiser toute votre stratégie !
Happy City		Jeu de Cartes	2 à 5	30	10+	Batissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre.
Hilo		Jeu de Cartes	2 à 6	20	8+	Remplacez le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles dans votre étalage ou supprimez des rangées entières. Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la partie.
La suite infernale		Jeu de Cartes	2 à 6	20	8+	Soyez le premier à réaliser une suite de carte allant de 1 à 10 visible devant vous.
Les Cinq Rois		Jeu de Cartes	1 à 7	30	8+	Les Cinq Rois est un jeu de cartes inspiré du Rami avec 5 couleurs et une bonne dose de malice en plus !
Ligretto Bleu		Jeu de Cartes	2 à 4	30	8+	Jouer à en faire voler les cartes ! On ne saurait être plus rapide !
Ligretto Rouge		Jeu de Cartes	2 à 4	30	8+	Jouer à en faire voler les cartes ! On ne saurait être plus rapide !
Ligretto Vert		Jeu de Cartes	2 à 4	30	8+	Jouer à en faire voler les cartes ! On ne saurait être plus rapide !





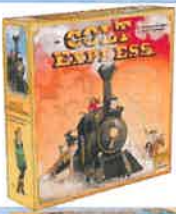


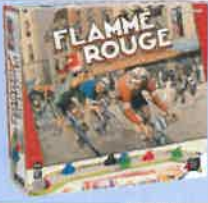

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Lobo 77		Jeu de Cartes	2 à 8	30	8+	Lobo 77 est un jeu très facile et plein de piments!
Love Letter		Jeu de Cartes	2 à 6	15	8+	Love Letter est un jeu de cartes rapide de risque et de déduction. Pouvez-vous déjouer vos amis et gagner la confiance de la noble princesse? Avec une jouabilité rapide et facile, Love Letter est le jeu occasionnel parfait pour toutes les occasions.
Nox		Jeu de Cartes	2 à 6	20	8+	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. Soyez calculateur et opportuniste si vous voulez cumuler des points lors des décomptes et rester le maître incontesté de la crypte...
Papayoo		Jeu de Cartes	3 à 8	30 à 60	7+	Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer... le moins de points possible? En évitant de récolter ces fichus Payoos et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé!) à chaque manche... Vous n'êtes pas satisfait de la donne ? Pas grave, vous donnez des cartes à votre gauche avant de commencer; mais faites les bons choix, car elles seront remplacées par le "cadeau" venant de droite... Ensuite vous jouez la donne mais sans atouts et sans scrupules, pas sûr que le meilleur gagne !!!
Saboteur		Jeu de Cartes	3 à 10	30	8+	Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches.
Sequence		Jeu de Cartes	2 à 12	30 à 60	7+	C'est amusant, c'est difficile, c'est excitant, c'est la séquence. Jouer une carte de la main, et placer un pion sur un espace correspondant sur le plateau de jeu. Lorsque vous en avez cinq dans une ligne, c'est une séquence. Apprenez à bloquer vos adversaires ou à enlever leurs jetons. Avec un peu de stratégie et de chance, vous allez gagner.
Skip-Bo		Jeu de Cartes	2 à 8	30	7+	Une mécanique de jeu simple et originale, proche de la crapette. Le but ? Se défaire de ses cartes en les empilant par ordre croissant de numéros sur des piles communes à tous les joueurs.
Skyjo		Jeu de Cartes	2 à 8	15 à 45	8+	L'objectif du jeu de carte SKYJO est de recueillir le moins de points tout au long de la partie, composée de plusieurs tours.

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Dalmuti		Jeu de cartes	4 à 8	15 à 60	8+	Un jeu de cartes léger où les joueurs gagnent du statut en sortant en premier.
Splendor		Jeu de Cartes	2 à 4	30	10+	A l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Ces bonus réduisent le coût de vos achats et attirent les nobles mécènes.
Trio		Jeu de Cartes	3 à 6	15	7+	Qui sera le plus rusé pour déduire quels numéros se cachent sous les cartes ?
Vikings Gone Wild		Jeu de Cartes Jeu de plateau	2 à 4	45 à 60	12+	Vikings Gone Wild est un jeu de deckbuilding et de gestion où les joueurs incarnent des chefs de clans qui se battent les uns contre les autres afin de prouver aux dieux lequel d'entre eux est le meilleur.
Vikings Gone Wild - It's Kind Of Magic		Jeu de Cartes	2 à 4	40 à 90	12+	Les haches et la bière ne suffisent plus ? Il est temps d'insuffler un peu de magie chez les Vikings.
Hanabi		Jeu de Cartes	2 à 5	30	8+	Dans Hanabi, les joueurs incarnent une équipe de bombardiers chargés d'organiser une représentation spectaculaire. C'est le grand jour, tout est prêt. Mais voilà, un événement inattendu se produit. Tous les fils ont été mélangés. Le public commence à affluer et nous ne devons pas le décevoir. Il faut donc trouver un moyen de tout remettre en ordre pour pouvoir tirer le magnifique feu d'artifice que tout le monde attend.
Forêt Mixte		Jeu de cartes Animaux	2 à 5	45	10+	Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie. Posez des cartes Arbre de votre main, puis jouez vos cartes flore et faune, en glissant la moitié supérieure, inférieure, droite ou gauche sous votre carte arbre ! Pensez à respecter leurs préférences pour marquer un maximum de points !
Loups-Garous		Jeu de Cartes Jeu d'ambiance	8 à 18	30	8+	Thiercelieux est un joli petit village de l'Est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Mais voilà que cette paisible vie est troublée depuis quelques temps par des attaques incessantes de loups-garous. Les habitants du village se doivent de réagir avant de tous y passer.
Specific		Jeu de Cartes Jeu De Connaissances Jeu de dés	2 à 10	20	6+	Lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge. Specific est un jeu qui ne se contente pas d'être pédagogique. Il est surtout super drôle et dynamique !










Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Dicycle Race		Jeu de Cartes Jeu de dés	2 à 6	20	7+	Avec ses 4 modes de jeu, ses 5 variantes et ses 3 modes de comptage des points, il est complètement modulable et pour toute la famille !
Minivilles		Jeu de Cartes Jeu de dés	2 à 4	30	7+	Minivilles est un jeu rapide pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur veut développer la ville selon ses propres termes afin d'achever tous les monuments en construction plus rapidement que ses rivaux
Minivilles Marina		Jeu de Cartes, Jeu de dés	2 à 4	30	7+	L'extension Marina change la façon dont les bâtiments sont disponibles à la vente. De plus, avec 10 nouveaux bâtiments, un monument de départ et deux nouveaux monuments, les parties s'enchaîneront toujours, mais ne se ressembleront plus forcément !
Minivilles - Green Valley		Jeu de cartes jeu de dés	2 à 4	30	7+	Treize nouvelles cartes d'établissement, dont une entreprise viticole, une entreprise de déménagement et un magasin général. Le créateur note que les nouvelles cartes augmentent quelque peu la difficulté des règles, et cette expansion peut être combinée avec Machi Koro : Harbor Expansion.
Minivilles - 5-6 joueurs		Jeu de Cartes Jeu de dés	2 à 6	30	7+	Une petite extension permettant de jouer à Minivilles à 5 et 6 joueurs ! Cette extension nécessite le jeu de base Minivilles pour être jouée.
Wazabi		Jeu de Cartes Jeu de dés	2 à 6	20	8+	Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force! Ce jeu tout simple de chance et de réflexion se joue rapidement et n'importe où.
Celestia		Jeu de Cartes Jeu de plateau	2 à 6	30	8+	Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux !
Concept		Jeu de Cartes Jeu de plateau	4 à 12	40	10+	Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.
Labyrinthe		Jeu de Cartes Jeu de plateau	2 à 4	20	7+	Participez à une incroyable chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement ! Qui sera le plus rusé pour déplacer les murs du Labyrinthe et récolter le plus de trésors ?

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Monopoly de Luxe		Jeu de Cartes Jeu de plateau	2 à 8	120	8+	Le plus célèbre jeu de gestion dans sa version d'origine !
Ultimate Warriorz		Jeu de cartes Jeu de plateau	2 à 8	30	8+	Chaque joueur incarne l'un des " Ultimate Warriorz " prêt à tout pour remporter le grand combat tribal organisé sur la légendaire Ile du Bout du Monde à chaque éclipse solaire et surnommé le " Tribal Rumble " !
Dans ma Vallée		Jeu de dés	2 à 5	30 à 60	8+	Lancez les dés et faites les bons choix pour créer la plus belle vallée du pays. Placez des maisons et connectez-les aux rails de chemin de fer pour gagner des points de victoire. Gagnez des points supplémentaires en plantant des tournesols aux pieds des montagnes, en nourrissant vos moutons et donc vos villages..., mais, attention, les autres joueurs voudront aussi tirer le meilleur parti des tirages de dés.
Perudo		Jeu de dés	2 à 6	20	8+	Perudo, un jeu de dés, de bluff et d'intox
Can't Stop		Jeu de dés	2 à 4	30	7+	Le joueur place ou avance les marqueurs dans les colonnes libres associés avec le total choisi. Puis il choisi soit de rejeter les dés soit de finir son tour et replacer son marqueur avec les marqueurs de la même couleur. Un grand classique des jeux de "Stop ou encore"
Las Vegas		Jeu de dés	2 à 5	30	8+	Hé, les flambeurs ! Visitez 6 casinos aux gains bien différents. Placez astucieusement vos dés pour essayer de remporter un maximum de cash sous le nez de vos adversaires. Bluff, manipulation, coups d'éclats, tout est bon pour arriver à vos fins. Mais soyez prudent, ce genre de lutte autour des plus gros billets peut mal tourner, et vous pourriez risquer de tout perdre.
Mino Dice		Jeu de dés	3 à 6	30	8+	Devinez combien de plis vous allez remporter (ou pas !) au début de chaque manche. Devinez bien, et vous deviendrez le champion du labyrinthe !
Pina Coladice		Jeu de dés	2 à 4	10	7+	Créez le meilleur cocktail ! Une touche de jus d'ananas, une goutte de crème de coco, un soupçon de zeste de citron, quelques glaçons, et... SECOUEZ !
Pickomino		Jeu de dés	2 à 7	20	8+	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 récompensent 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 !

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Zombie Dice		Jeu de dés	2 à 8	15	14+	Dans Zombie Dice, vous incarnez un zombie : frais ou pas, entier ou partiel, lent ou rapide... peu importe, car vous ne voulez qu'une seule chose: des cervelleeeaux ! Et chez les zombies, la camaraderie n'existe pas. Vous êtes juste mort. et n'avez que faire des us et coutumes de la société !
Formula D		Jeu de dés Jeu de plateau	2 à 10	60	10+	Dans Formula D, vous incarnez des pilotes chevronnés prêts à pousser leur moteur dans ses derniers retranchements, coller à la roue de leurs adversaires, puis profiter de l'aspiration pour passer en tête. Prenez des risques et gérez judicieusement vos points de structure afin de rester dans la course... et la victoire sera peut-être au bout du circuit.
Santorini		Jeu de figurines Jeu de pions	2 à 4	20	8+	Santorini est un pur jeu de stratégie très accessible, où vous incarnez un jeune Dieu grec (ou Déesse) en compétition pour apporter la meilleure aide aux citoyens de l'île dans la construction d' un beau village au milieu de la mer Egée.
Mots Mêlés		Jeu de lettres	2 à 4	30	7+	Jeu d'observation dans lequel il faut retrouver, dans un minimum de temps, les mots cachés dans la grille.
Abalone		Jeu de pions	Duo	30	8+	Le tour de jeu est tout simple, le joueur pousse une de ses billes, ou une ligne de ses billes, d'une alvéole. Cette ligne de bille peut elle-même pousser une ou plusieurs billes adverses, mais à condition d'être en supériorité (2 billes noires peuvent pousser une blanche mais pas plus, 3 billes peuvent en pousser 1 ou 2).
Katarenga		Jeu de pions	Duo	20	8+	Dans Katarenga il s'agit d'être le premier à placer 2 pions dans le camp adverse ou à prendre assez de pions pour empêcher l'adversaire de gagner.
Pièges !		Jeu de pions	2 à 4	15	7+	Le but du jeu est simple : Faire tomber en premier les 5 billes de son adversaire à travers des trappes.
Rolit		Jeu de pions	2 à 4	30	7+	Pour gagner, capturez et retournez les boules de vos adversaires afin d'afficher votre propre couleur.
Bärenpark		Jeu de plateau	2 à 4	30 à 45	8+	Votre mission dans Bärenpark : construire diverses installations pour proposer le plus beau parc animalier de la région. En tant que spécialiste des ours, vous savez qu'il leur faut de grands enclos et des animaleries spacieuses pour leur bien-être. Seulement, la place dont vous disposez est limitée. Les animaleries et les enclos rapportent des points. et plus vite vous les construisez, plus l'affaire sera rentable.

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Cartagena		Jeu de plateau	2 à 5	30 à 60	8+	En 1672, à Cartagena, dans la prison pourtant réputée la plus sûre des Caraïbes, se déroula une incroyable évasion. En secret, vous préparez votre équipe de six pirates pour une course folle à travers les souterrains qui mènent à la chaloupe. Serez vous capable de tirer le meilleur de vos hommes pour tous les sauver et devenir la légende des Caraïbes ?
Catan		Jeu de plateau	3 à 4	75	10+	Construisez vos villes, vos routes, en profitant au mieux des ressources de cette île si accueillante tout en commerçant avec vos voisins. Et ce n'est pas la présence du seul brigand de l'île, le terrible chevalier noir, qui va retenir vos ardeurs de colonisateurs.
Catan - Extension 5-6 joueurs		Jeu de plateau	3 à 6	60 à 120	10+	Cette extension permet de jouer à Catan à 5 ou 6 joueurs, sachant que le jeu de base est nécessaire pour en profiter. La stratégie devient beaucoup plus complexe et permet de construire une île de Catan plus grande.
Clochemerle		Jeu de plateau	2 à 4	75	12+	Un nouveau chapitre s'ouvre dans les chroniques de Descendance ! Dans ce jeu autonome, chaque joueur est responsable de son propre village, contrôlant son destin tout entier. Des lieux et des personnages connus se combinent à de nouveaux mécanismes pour créer une expérience de jeu qui semble si familière et pourtant si différente de Descendance !
Colt Express		Jeu de plateau	2 à 6	40	10+	Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Pas de pitié, pas d'alliance possible : entre les wagons, sur le toit, les balles fusent ; les hors-la-loi sont blessés. Le Marshall patrouille dans le train et contre-carre les plans des bandits. Il est un danger supplémentaire dans cette folle entreprise.
Colt Express Convoyeurs & Train Blindé		Jeu de plateau	3 à 9	40	10+	Colt Express - Convoyeurs & Train Blindé modifie les règles du jeu. Vous allez pouvoir lancer des parties coopératives pour récupérer les documents secrets qui se cache dans le train de l'Union Pacific en tentant de rester le plus riche possible.
Copenhagen		Jeu de plateau	2 à 4	20 à 40	8+	Dans le jeu Copenhagen, les joueurs doivent concevoir de nouvelles façades pour ces maisons afin qu'elles s'intègrent parfaitement dans ce magnifique cadre portuaire. En utilisant les cartes sur des présentoirs, les joueurs reçoivent les carreaux de polyomino de façade correspondants, avec lesquels ils embellissent leur maison. La construction de certains espaces et sols leur confère des compétences supplémentaires pour le reste de la partie. Les sols composés uniquement de fenêtres sont particulièrement gratifiants et apportent de nombreux points aux joueurs.
Flamme Rouge		Jeu de plateau	2 à 4	30	8+	Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs. Les joueurs déplacent leurs coureurs en jouant simultanément des cartes qui indiquent le nombre de cases dont ils avancent. Profitez de l'aspiration des autres coureurs, négociez vos virages, mais attention aux coups de fatigues !
Flamme Rouge - Le Grand Tour 2018		Jeu de plateau	2 à 4	40	8+	Goodies pour Flamme Rouge et Flamme Rouge - Extension Peloton.

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Flamme Rouge - Peloton		Jeu de plateau	1 à 12	30 à 60	8+	L'extension "Peloton" permet de jouer jusqu'à 6 joueurs en intégrant les équipes rose et blanche..
Gagne ton papa !		Jeu de plateau	1 à 2	10	3+	En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles.
Ghost Fightin' Treasure Hunters		Jeu de plateau	2 à 4	30	8+	Les joueurs jouent en coopération pour tenter de s'échapper du manoir avec 8 trésors et avant que les 6 pièces ne soient définitivement hantées.
Honga		Jeu de plateau	2 à 5	30 à 45	8+	Honga se déroule à l'âge de pierre et les joueurs effectueront différentes tâches : aller dans la forêt sombre, ramasser des ingrédients, rendre hommage aux dieux de la nature, attirer des mammouths et les échanger avec d'autres tribus. Il ne faudra néanmoins pas oublier le Honga, cet impressionnant tigre aux dents de sabre.
Hôtel		Jeu de plateau	2 à 4	40	8+	Dans ce jeu vous tentez de construire les meilleurs hôtels et de faire fortune.
Imaginarium		Jeu de plateau	2 à 5	60 à 90	14+	Vous trouverez ici toutes les machines disponibles, avec leurs coûts en ressources et leurs capacités. Libre à vous de les démanteler, de les fabriquer, d'en réparer certaines, d'en combiner d'autres ! L'important est de produire du Charbonium et des ressources.
Jamaïca		Jeu de plateau	2 à 6	45	8+	Il s'agit d'un jeu de course tactique sur le thème des pirates, avec des interactions entre joueurs et des buts secondaires (par exemple, faire un détour pour un trésor). Le vainqueur est le joueur qui équilibre le mieux sa position dans la course avec son succès dans les objectifs secondaires.
Jamaïca - The Crew		Jeu de plateau	2 à 6	30 à 60	8+	"Jamaïca The Crew" apporte de la variété aux parties et des mini-dilemmes aux joueurs, pour plus d'interactions, sans pour autant changer les règles.
Kingdomino		Jeu de plateau	Duo	15	8+	Kingdomino, un jeu à l'atmosphère féodale, Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Vous devrez explorer toutes les parcelles afin de sélectionner celles qui correspondront le mieux à votre domaine. Champs de blé, lacs, mines, prairies ou encore forêts, les possibilités sont infinies. Mais attention, toutes ces zones ne se valent pas. Certaines seront âprement disputées. Il faudra alors être rusé et féroce. La splendeur de votre Royaume en dépend !

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
La Bonne Paye		Jeu de plateau	2 à 6	30	8+	Gérer son budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Il faut payer ses impôts, percevoir son salaire, et faire face à toutes les surprises, bonnes ou mauvaises, que réserve son budget.
La Bonne Paye : Picsou et la chasse aux trésors		Jeu de plateau	2 à 4	30 à 60	8+	Incarnez vos personnages préférés et accompagnez Picsou à la recherche de trésors perdus pour faire fortune ! A moins que les Rapetou ne s'en mêlent ?
Les Aventuriers du Rail		Jeu de plateau	2 à 5	45	8+	Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire américain en reliant un maximum de villes entre elles.
Les Aventuriers du Rail - USA 1910		Jeu de plateau	2 à 5	60	8+	Les Aventuriers du Rail - Extension Usa 1910 est une nouvelle extension pour le jeu les Aventuriers du Rail.
Déstin - le jeu de la vie		Jeu de plateau	2 à 6	45	9+	Dans ce jeu, les joueurs font tourner la roue du destin et empruntent le sinueux chemin parcouru par les familles depuis plus de 40 ans ! Ils doivent choisir entre le chemin de l'université ou de la carrière et parcourir la planchette, en amassant de l'argent et en ayant des enfants.
Little Town		Jeu de plateau	2 à 4	45	10+	Simple à prendre en main, Little Town est un jeu de stratégie et de placement d'ouvriers destiné à toute la famille.
Marrakech		Jeu de plateau	2 à 4	15	6+	Le souk est en ébullition: c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné!
Pyramids		Jeu de plateau	2 à 5	30	10+	Choisissez les bonnes cartes Pierres et empêchez vos adversaires d'arriver à leur fin. Connectez le maximum de pierres de même couleur dans votre Pyramide, construisez le maximum d'étages comprenant la même couleur dans votre Obélisque et soyez majoritaire dans différentes couleurs à l'intérieur de votre Tombeau pour remporter la partie.
Richesses du Monde		Jeu de plateau	2 à 6	45	8+	Au cours d'une partie il faut cumuler suffisamment de ressources pour collecter les royalties à chaque passage des autres joueurs

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Rondo		Jeu de plateau	2 à 4	25	8+	Pour marquer des points, il faut poser des jetons d'une couleur sur les cases de cette même couleur. Si vous en posez plusieurs à la suite, vous marquez encore plus de points.
Trésors Légendaires		Jeu de plateau	2 à 4	30	8+	Tous à bord! Les sept mers regorgent de trésors perdus qui attendent d'être découverts. Vous et vos compagnons pirates êtes sur le point de vous embarquer dans une aventure passionnante à la recherche de gloire et de fortune. Parcourez la mer à la recherche de précieux coffres au trésor, protégez votre butin de vos adversaires, afin de pouvoir l'enterrer dans un endroit sûr, à l'abri des regards indiscrets. Seul le plus riche des capitaines deviendra la terreur des mers!
Karuba		Jeu de plateau Jeu de tuiles	2 à 4	30 à 40	8+	Il s'agit d'un jeu de course de tuiles avec des joueurs commençant par des planches identiques, et un joueur dessinant des tuiles qu'ils utiliseront tous. Ils font la course pour amener leurs explorateurs aux temples en premier et gagner des points. En cours de route, ils peuvent collecter des points supplémentaires en collectant des objets sur les chemins qu'ils ont créés.
Takenoko		Jeu de plateau Jeu de tuiles	2 à 4	45	8+	Les joueurs incarnent les courtisans de l'empereur nippon. Ils prennent soin de son Grand Panda en aménageant une bamboueraie. Leur mission : cultiver des parcelles de terrain, les irriguer, et y faire pousser du bambou vert, jaune ou rose.
Sur les traces de Darwin		Jeu de plateau Jeu de tuiles	2 à 5	30	8+	Dans Sur les traces de Darwin, les joueurs sont de jeunes naturalistes qui viennent d'arriver à bord du Beagle pour aider Charles Darwin à terminer son livre L'origine des espèces. Au cours de ce voyage, vous étudierez des animaux, effectuerez des relevés cartographiques, publierez vos découvertes et élaborerez des théories.
Dragomino		Jeu de tuiles	2 à 4	15	5+	Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?
Akropolis		Jeu de tuiles	2 à 4	25	8+	AKROPOLIS est un jeu de pose de tuiles dans lequel vous devrez construire votre cité et l'élever pour marquer un maximum de points. Choisissez vos nouveaux quartiers et optimisez leur placement pour faire grossir votre cité !
Azul		Jeu de tuiles	2 à 4	30 à 45	8+	Chaque joueur dispose d'un plateau avec un motif à compléter. 7 disques sont placés au centre de la table, composés de 4 mosaïques de différentes couleurs. Les joueurs devront compléter leur fresque avec les morceaux de faïence présents sur les disques. Lorsqu'un joueur sélectionne un disque, il doit prendre toutes les mosaïques de la couleur de son choix. Les autres couleurs sont disposés au centre de la table. Les mosaïques choisies par le joueur sont placées dans une zone de préparation. Cette dernière est constituée de lignes que les joueurs devront compléter au préalable avant de pouvoir placer les bouts de faïence dans le motif de la fresque.

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Carcassonne		Jeu de tuiles	2 à 5	30 à 60	8+	Replogez dans l'ambiance du Moyen-Âge du Sud de la France en partant à l'assaut de ses terres, chemins et villes. Développez la meilleure stratégie pour affirmer votre pouvoir. Déjouez les plans de vos adversaires et triomphez en contrôlant le plus de territoires.
Carcassonne - Auberges & Cathédrales		Jeu de tuiles	2 à 6	30 à 60	8+	Une cathédrale triple la valeur d'une ville et une auberge double celle des chemins - mais seulement s'ils sont achevés à la fin de la partie. Le grand partisan, joué de façon stratégique, permet de bonifier certaines régions. À cela s'ajoutent le matériel complet pour un sixième joueur et six Marqueurs de points pour mieux visualiser le positionnement des joueurs. Encore plus tactique, encore plus captivant ! Permet de jouer à 6 joueurs.
Carcassonne - Big Box		Jeu de tuiles	2 à 6	40	8+	En plus du jeu de base, cette "Big Box" contient 11 extensions parmi lesquelles " Marchands et Bâtisseurs ", " Auberges et Cathédrales ", " Les Hérauts ", " La Rivière ", " Les Agroglyphes ", " Les Bacs ", " Les Mines d'Or " ou encore " Mage & Sorcière ", toutes combinables à volonté !
Carcassonne - Marchands & bâtisseurs		Jeu de tuiles	2 à 6	30 à 60	8+	Avec Carcassonne l'extension Marchands et Bâtisseurs de Asmodee, le jeu Carcassonne devient plus ludique et plus incertain, et il est maintenant possible de jouer jusqu' 6 joueurs. Grâce au sac en tissu compris dans la boîte de Carcassonne l'extension Marchands et Bâtisseurs, vous pouvez ranger vos tuiles pour les tirer au sort plus facilement ou encore transporter le jeu plus facilement avec soi.
Carcassonne - Star Wars		Jeu de tuiles	2 à 5	35	7+	Carcassonne : Star Wars combine les aventures passionnantes de l'univers Star Wars avec le gameplay de Carcassonne, les règles connues du jeu étant simplifiées grâce à des changements intelligents qui apportent une toute nouvelle sensation au jeu.
Carcassonne - Star Wars - Extension 1		Jeu de tuiles	2 à 6	35	7+	Le combat palpitant continue dans l'univers de Star Wars. Maintenant aussi pour 6 joueurs. Avec de nouveaux dés spéciaux, des cartes armement, des cartes espaces supplémentaires, des cartes points et des personnages pour le sixième joueur, l'aventure se poursuit.
Carcassonne Amazone		Jeu de tuiles	2 à 5	35	7+	Version autonome de "Carcassonne" Elargir la région amazonienne. Placez des huttes sur les pâturages et des meeplis sur les petites rivières et les villages, gagnant des points pour les marchands ambulants et gardant les animaux. Si vous ne déplacez pas une pièce, vous pouvez faire avancer votre bateau sur l'Amazone. En plus des points habituels pour les huttes et les meeplis, vous obtenez occasionnellement des points pour la position de votre bateau sur l'Amazone en fonction du nombre de caïmans et de piranhas dans le fleuve ! A Carcassonne Amazone, vous pourrez découvrir de manière ludique la vie spectaculaire de la région amazonienne !
Mexican Train		Jeu de tuiles	2 à 8	30 à 45	7+	Dans cette variante du domino, chaque joueur constitue, à partir du centre du jeu, une chaîne de dominos (un train) sur lequel tous les joueurs peuvent assembler des dominos. Tous peuvent aussi "s'accrocher" au Train Mexicain commun à tous les joueurs. Certains trains peuvent être bloqués au cours de leur progression, ce qui rendra le jeu encore plus excitant. Conduisez le train à la victoire en vous débarrassant de tous vos dominos !
Patchwork		Jeu de tuiles	Duo	30	8+	Dans Patchwork, deux joueurs s'affrontent pour construire le patchwork le plus esthétique (et le plus performant) sur un plateau de jeu personnel de 9x9.

Jeu	Image	Catégorie(s)	Joueur(s)	Durée	Age(s)	Description
Qwirkle		Jeu de tuiles	2 à 4	30 à 45	6+	Le but : faire des séries de tuiles en les associant selon leurs formes ou leurs couleurs. Plus vous ferez une longue série, plus vous obtiendrez de points. Le but ultime du jeu : faire un Qwirkle, une série composée de 6 tuiles différentes.
Tricky Tracks		Jeu de tuiles	2 à 4	30	8+	Avec Tricky Traks plongez au cœur des chemins de fer. Réussirez-vous à placer judicieusement vos rails pour avancer tous vos pions le plus loin possible ?
Cascadia		Jeu de tuiles Animaux	1 à 4	30 à 45	10+	Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage du Nord Ouest du Pacifique. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre zone de terrain et la peuplent avec la faune disponible.