
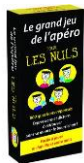


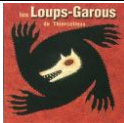







Numéro	Visuel	Jeux	Nb de joueurs	Temps	Règles	Types
1		3 paquets de 54 cartes	2 à 6	20 min	Machiavel Pyramide Kems Président Solitaire 8 américain Belotte ou belotte contrée	☑ ☑
2		40 cartes espagnoles	2 à 6	15 à 30 min	Le Jeu de 40 cartes espagnoles FOURNIER s'appelle Baraja Española. C'est un jeu traditionnel espagnol depuis le Xvè siècle caractérisé par les Pintas.	☑
3		6 qui prend	2 à 10	45 min	Dans ce jeu de défausse culte, il vous faudra placer vos cartes dans les différentes rangées mais sans jamais poser la 6ème ! Les choix des cartes étant secret et simultanés, ils vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir avec le plus gros troupeau. Alors gare aux vacheries !	☑
4		Apéro culte	2 à 10	durée variable	Devinez, mimez, chantez et pimentez votre apéro ! Tirez une carte et récoltez un maximum d'ingrédients pour réussir votre apéro 5 catégories de questions pour s'amuser encore plus ! 150 cartes et 500 questions pour mettre l'ambiance	☑
5		Apocalypse au zoo de Carson City	2 à 4	30 min	Chaque joueur possèdera en début de partie les quatre personnages d'une équipe et devra les envoyer dans le zoo, alors constitué de 25 tas de deux cartes. A son tour, le joueur peut soit envoyer un de ses personnages dans le zoo, soit en déplacer un qui s'y trouve déjà. A chaque fois qu'un personnage arrive sur une carte Zoo, il la gagne. Ainsi il marque 0 point en se baladant juste dans un enclos vide, 1, 2 ou 3 points en dégommant des mutants et 4 points en libérant des animaux sains qui n'ont jamais rien eu à faire dans un zoo ! Et il est également possible de dézinguer les persos des autres équipes ! Derrière certaines cartes se planque un vilain gros mutant macho et si vous tombez dessus... Pas de	☑
6		Aquaman	2 à 5	25 min	Incarnez un des personnages parmi Aquaman, Mera, Vulko et Atlanna pour déjouer les plans d'Ocean Master et de Black Manta. Pour cela, vous devrez faire preuve de stratégie et utiliser vos super-pouvoirs, vos capacités de bluff et d'anticipation. Parviendrez-vous à protéger les surfaciens et restaurer la	☑
7		Association 10 Dés	2 à 8	30 min	A chaque tour, on lance 10 dés. Sur ces dés, des mots. Le but, c'est de trouver une idée qui naîtra de l'association de plusieurs de ces mots. Et une idée, ce peut être ce que tu veux : un objet, un personnage, un lieu, un titre... Aucune limite ! Tout est permis... ou presque ! Et le plus beau, c'est que tu peux t'amuser de deux manières : en formant deux équipes pour un mode compétitif survolté ou tous ensemble dans un mode coopératif offrant un joli challenge.	☑
8		Bears vs babies	2 à 5	30min	Tout le monde démarre avec 6 cartes en main tirées au hasard. Si parmi ces cartes se cachent un ou plusieurs bébés, vous les défaussez sur les zones correspondantes (air, terre ou mer) du tapis de jeu et complétez votre main. A chaque tour, 3 possibilités : passer à l'action, lancer un défi ou faire les poubelles. La partie s'arrête après un dernier tour qui suit le vidage des pioches. On totalise les cartes bébé remportées et faites votre jeu !	☑
9		Blank	2 à 6	10 min	Chaque joueur commence la partie avec une main de 7 cartes dont il devra se débarrasser le plus vite possible en jouant une carte avec la couleur ou le numéro correspondant dans la défausse. À chaque partie vous tirerez au hasard trois Cartes Règles que vous devrez appliquer. Certaines Cartes de Jeu ont aussi un effet qu'il vous faudra suivre lorsqu'elle seront défaussées. Le premier joueur qui vide sa main remporte la partie et le droit de créer une nouvelle Carte Règle ou de modifier un Carte de Jeu qui changera le jeu pour toujours ! Blank contient un premier set de Cartes Règles facile d'accès pour jouer entre en famille ou entre amis et se transforme en un kit de création de jeu abordable par tous. En créant de nouvelles règles et effets de jeu les joueurs pourront en voir directement les effets au fur et à mesure des parties et faire évoluer le jeu dans le sens qu'ils préfèrent.	☑
10		Carro Combo	3 à 5	30 min	Débarassez-vous de vos cartes le plus vite possible en surenchérissant sur les combinaisons des autres joueurs. Vous pouvez jouer une, deux ou trois cartes pour chaque pli, mais seulement si elles sont côte à côte dans votre main ! Le dernier joueur à qui il reste des cartes lors d'une manche doit rendre un jeton ; s'il n'en a plus, il perd la partie !	☑

11		Chromino	3 ou 4	40 min	<p>Un Chromino tricolore est placé au centre de la table. Il servira de base à la construction du jeu.</p> <p>Chaque joueur pioche au hasard 8 Chrominos et les place devant lui sans les montrer à son adversaire.</p> <p>2 situations sont possibles au moment de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur peut placer 1 de ses 8 Chrominos en respectant la règle de 2 contacts (2 côtés qui touchent des couleurs identiques), - le joueur ne peut poser aucun Chromino : il pioche alors dans le sac et pose le Chromino pioché s'il le peut. Sinon, c'est au tour du joueur suivant. <p>Le premier joueur à se débarrasser de tous ses</p> <p>La partie se déroule en un certain nombre de tours. Chaque tour se déroule comme suit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Révélez la première carte Récit et placez-la face visible à la vue de tous. 2) Mélangez les 36 cartes Personnage et distribuez-les toutes, face cachée, aux joueurs. Durant une partie à 5 joueurs, la première carte du paquet Personnage doit être révélée et défaussée avant la distribution. Cependant, s'il s'agit de la carte maitresse du tour, défaussez plutôt la deuxième carte du paquet et mélangez la carte maitresse dans le paquet avant de distribuer. 3) Le joueur possédant la carte maitresse du tour la montre aux autres joueurs. Il sera le premier joueur de 	<input type="checkbox"/>
12		Chronicle	3 à 6	30 min	<p>informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur nom de Code. les équipes rivalisent d'ingéniosité pour prendre contact avec tous leurs informateurs en premier. Pour cela, les Maîtres-espions donnent un et un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs noms de Code sur la table. leurs Agents essaient alors de deviner les noms de Code de leur couleur en évitant ceux de l'autre équipe. Et bien entendu, tout le monde veut éviter l'Assassin !</p> <p>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</p> <p>Gagner 5 cartes "Contrario" en retrouvant le plus d'expressions originales à partir d'expressions détournées. Les expressions qui constituent l'expression à retrouver sont :- soit des contraires : Vie à Milan pour Mort à Venise;- soit des synonymes : Des pleurs d'alligator pour Des larmes de crocodile;- soit des mots appartenant au même groupe générique : Le petit rouge pour Le grand bleu</p>	<input type="checkbox"/>
13		Codename	2 à 8	15 min	<p>Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a 20 secondes pour jouer une de ses cartes. Il doit proposer une réponse à la liste qui commence par une lettre de son jeu. Exemple liste : Mots qui riment en "ouille". Le joueur suivant joue sa carte Q comme Quenouille etc.</p>	<input type="checkbox"/>
14		Concept	4 à 12	40 min	<p>Lancez les dés, vous avez 30 secondes pour trouver le mot le plus long possible et marquer le plus de points face à vos adversaires. Volez le tour des autres joueurs dès que vous voyez écrit «crash» sur la piste !</p> <p>Ce jeu tout en bois, enthousiasmera aussi bien les enfants que les « pros » de jeux de lettres.</p> <p>Pas de stylo, pas de papier, pas de montre.Ouvrez la boîte et amusez vous bien... !</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
15		Contrario	3 à 100	20 min	<p>Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par Vrai ou Faux à des phrases que les joueurs lisent tour à tour. La plupart de ces phrases ont la particularité d'obtenir une réponse qui peut varier en fonction de multiples paramètres (joueurs, lieux, moments...).</p> <p>En fonction de la réponse choisie, chaque joueur doit poser l'une ou l'autre de ses mains sur la cible au centre de la table. Tous les joueurs, excepté le lecteur de la carte, répondent en même temps. Plus on est rapide, plus on peut marquer de points si la réponse est juste.</p>	<input type="checkbox"/>
16		Crack list	1 à 9	30 min	<p>Defifoo se joue à 3 équipes.</p> <p>Le nombre de joueurs par équipe est libre et illimité.</p> <p>Le principe du jeu est celui du défi. Lors de chaque tour de jeu, deux équipes d'affrontent dans l'une des 3 catégories suivantes : Action, Expression, Réflexion.</p> <p>L'équipe victorieuse est la première à atteindre la case centrale du plateau.</p>	<input type="checkbox"/>
17		Crashword	2 à 6	15 à 30min	<p>Au cours d'une partie, les joueurs construisent ensemble l'arbre technologique de découverte en plaçant chacun leur tour des cartes. Discovery vous permet, avec un même jeu de cartes, de jouer à différents types de jeux (du niveau débutant au niveau expert). En fonction du type de jeu, l'objectif peut être soit d'être le premier à vider votre main (jeux sans points), soit de collecter le nombre maximal de points (vous gagnez des points chaque fois que vous placez une carte). Dans tous les jeux, chaque joueur commence avec 5 cartes. Le jeu se termine dès que la</p>	<input type="checkbox"/>
18		Déclic	3 à 8	20 min	<p>Faites votre jeu !</p>	<input type="checkbox"/>
19		Défifoo	4 à 12	1h	<p>Chaque joueur commence la partie avec une main de 7 cartes dont il devra se débarrasser le plus vite possible en jouant une carte avec la couleur ou le numéro correspondant dans la défausse. À chaque partie vous tirerez au hasard trois</p>	<input type="checkbox"/>
20		Discovery	1 à 9	15 à 60 min		<input type="checkbox"/>
21		Domino	2 à 6	30 min		<input type="checkbox"/>

22		Enigme	1 à 10	30min	Devine l'enigme sans nom	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
23		Exploding kitten	2 à 5	15 min	Pour jouer, vous le posez face cachée et vous tirez à tour de rôle des cartes de ce paquet, jusqu'à ce que quelqu'un pioche un Chaton Explosif, aussi appelé Exploding Kitten. Lorsque cela se produit, ce joueur explose. Il meurt et est éliminé. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur, qui est le gagnant, Plus vous tirez de cartes, plus vous risquez de retourner un Chaton Explosif !	<input type="checkbox"/>
24		Exploding kitten édition festive	2 à 10	15 min	Pour jouer, vous le posez face cachée et vous tirez à tour de rôle des cartes de ce paquet, jusqu'à ce que quelqu'un pioche un Chaton Explosif, aussi appelé Exploding Kitten. Lorsque cela se produit, ce joueur explose. Il meurt et est éliminé. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur, qui est le gagnant, Plus vous tirez de cartes, plus vous risquez de retourner un Chaton Explosif !	<input type="checkbox"/>
25		Fantasy	3 à 6	15 à 45 min	Chaque carte représente un individu d'une race. A chaque race est accordé un pouvoir. À son tour, chaque joueur pioche une carte puis pose devant lui une des cartes de sa main. Il applique immédiatement le pouvoir indiqué sur cette carte. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à épuisement de la pioche. Le joueur dont le peuple comporte alors le plus	<input type="checkbox"/>
26		Gang of four	3 à 4	30 min	L'objectif : être le premier à déposer toutes ses cartes sur la table, ce qui entraîne la défaite de tous les adversaires. Tels de bons politiciens, les joueurs doivent être souples et vifs d'esprit. GANG OF FOUR, le plus intéressant et le plus distrayant jeu venu de Chine depuis des siècles, est un jeu simple à comprendre, qui réserve surprises et opportunités pour mettre en pratique l'art de la manipulation.	<input type="checkbox"/>
27		Gutenberg	1 à 6	20 min	Commencez par placer au milieu face visible deux lettres et une voyelle puis distribuez-en cinq à chaque joueur. Pendant les quatre premiers tours de Gutenberg, choisissez une de vos cinq cartes et passez les autres à votre voisin. On continue cet échange quatre fois. Pour remporter ce tour, essayez de former le mot au score le plus élevé avec vos lettres et les lettres communes du milieu. À la fin de chaque tour, vous pouvez ajouter une ou deux lettres et des défis à votre collection. C'est le joueur avec le mot de plus haut score qui choisit en premier. Au cinquième et dernier tour, utilisez le	<input type="checkbox"/>
28		Hanabi	2 à 4	30 à 45min	Hanabi est un jeu coopératif, c'est à dire un jeu dans lequel les joueurs ne s'affrontent pas mais font équipe pour atteindre un objectif commun. Ils interprètent ici des artificiers distraits qui ont mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Il leur faudra s'entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe ! Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, un de chaque couleur (blanc, rouge, bleu, jaune, vert), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même	<input type="checkbox"/> (Coopératif)
29		Hanafuda Koi-Koi	2	40 min	Marquer le plus de points possible au cours des différentes manches. Pour marquer un point, le joueur doit récupérer des cartes et former des combinaisons (séries et yakus).	<input type="checkbox"/>
30		Hanafuda Sakura	2 à 7	40 min	Comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes de cartes appelées Yaku. Lorsqu'un Yaku est réalisé, le joueur peut choisir de stopper la manche et gagner les points correspondants, ou dire Koi Koi pour poursuivre la manche et tenter de gagner plus de points (au risque de perdre si son adversaire réalise un Yaku avant lui).	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
31		Joking hazard	3 à 10	30 à 90 min	Joking Hazard est un jeu de société où vous rivalisez pour terminer des bandes dessinées impressionnantes / terribles avec des amis ! Les règles sont simples: tout d'abord, tout le monde prend un tas de cartes de panel et un juge est choisi. Le premier panneau de la bande dessinée est tiré au hasard du jeu. Le panneau suivant est placé intentionnellement par le juge, faisant une mise en place. Tout le monde termine la bande dessinée avec une carte de sa main, et le juge choisit la plus drôle.	<input type="checkbox"/>
32		Kingdomino	2 à 4	15 min	Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que VOUS. Note : Avant votre première partie, assemblez les 4 petits châteaux.	<input type="checkbox"/>
33		Korsar	2 à 8	20 min	XVIIème siècle... Les mers regorgent de galions qui reviennent du nouveau monde chargés d'or et de richesses ! Un vrai bonheur pour les pirates ! Dans le jeu Korsar, chaque joueur contrôle à la fois ces galions remplis d'or, et des pirates sanguinaires ! Faites rentrer vos galions à bon port sans attirer l'attention de vos adversaires, et attaquer leurs navires pour vous emparer de leur butin !	<input type="checkbox"/>

34		La guerre des moutons	4 à 6	15 à 20 min	Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur (noir, jaune, rouge ou bleu) et devra construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de ses moutons. Cet enclos devra aussi être à l'abri des loups affamés.	<input type="checkbox"/>
35		Le grand jeu de l'apéro pour les nuls	2 à 10	durée variable	Retrouvez 800 citations, dictons et expressions, passés dans le langage courant, mais souvent déformés ou utilisés à mauvais escient. Une mécanique de jeu simple, rapide et ludique : ambiance garantie à l'apéro ! 800 questions et leur réponse La question comporte toujours 4 propositions parfois loufoques ou jouant sur l'homonymie des mots pour créer de fausses pistes. À vous de ne pas être le dindon	<input type="checkbox"/>
36		Les bâtisseurs	2 à 4	30 min	Devenir le premier bâtisseur du royaume, un rêve qui semble enfin à votre portée... Seul l'artisan le plus efficace pourra prétendre à ce titre prestigieux. Gérez au mieux votre budget, soignez le recrutement de vos ouvriers, menez à bien des chantiers ambitieux et vous prouverez au Roi que vous êtes fait pour ce poste. But du jeu : accumuler le plus de points de victoire en construisant de prestigieux monuments.	<input type="checkbox"/>
37		Les cochons	2 à 4	15 à 20 min	À son tour, le joueur lance les deux petits cochons et remporte ou perd des points en fonction des figures/comбинаisons réalisées. Le joueur peut relancer les cochons autant de fois qu'il le souhaite pour tenter de continuer à gagner des points, jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter et de passer les cochons au joueur suivant ou qu'il fasse une figure qui mette fin à son tour. Le vainqueur est le premier joueur à atteindre 100 points.	<input type="checkbox"/>
38		Loup Garou	3 à 10	30 min	Pour les Villageois : Éliminer les Loups-Garous. Pour les Loups-Garous : Éliminer les Villageois.	<input type="checkbox"/>
39		Marrakech	2 à 4	20 min	Dans ce jeu de réflexion, chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. Il faut avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dime à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands : le joueur totalisant le plus grand nombre de points l'emporte !	<input type="checkbox"/>
40		Micro Macro	1 à 4	15 à 45 min	Micro Macro vous propose de résoudre des enquêtes en observant attentivement une carte géante truffée de détails. Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Une observations minutieuse est aussi importante qu'une déduction astucieuse ! Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant une carte. Les joueurs choisissent une enquête et retrouvent la première carte. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte. La réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre	<input type="checkbox"/> (Coopératif)
41		Octorage	3 à 6	20 min	Une partie d'Octorage va être composée de plusieurs manches variables car le 1er qui en remportera 2 sera déclaré vainqueur. Au début de chacune d'entre elles, les joueurs vont commencer par prendre 5 jetons de points de vie et 3 ou 4 cartes en fonction du nombre de joueurs. A son tour, le joueur actif va pouvoir effectuer 2 actions : - repousser l'Octoman en jouant une carte - se faire attaquer par l'Octoman et perdre des points de vie Pour repousser le monstre, vous allez devoir jouer une carte arme d'une valeur supérieure ou égale à la dernière arme utilisée. Si l'on ne peut ou ne veut pas se battre, on se fait attaquer par l'Octoman et l'on perd autant de points de vie que le niveau de rage.	<input type="checkbox"/>
42		Oh shit	2 à 6	15 à 30 min	Le jeu de cartes Oh Shit! À chaque tour, les joueurs doivent déposer un caca (enfin... une CARTE caca) dans leur zone de jeu ou chez l'adversaire. Les cacas peuvent être durs, mous, végétariens, pimentés, etc. Mais attention, 5 cacas dans ta zone de jeu, et c'est perdu !	<input type="checkbox"/>
43		Papayoo	3 à 8	30 min	Dans ce jeu de cartes, il n'y a 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 ! Papayoo, une alternative vivifiante à tous les jeux de	<input type="checkbox"/>

44		Papillon	2 à 5	1h	<p>Le jeu de société Papillon a 8 tours. A chaque tour, les joueurs enchérissent sur des tuiles jardin. Lorsqu'ils placent ces tuiles sur le plateau, ils essaient d'obtenir la majorité d'un champ de fleurs. Les papillons sont attirés par le nectar de ces fleurs. Pour compléter le jardin, les joueurs peuvent le décorer avec des gnomes.</p> <p>L'objectif du jeu Papillon est d'avoir le plus de nectar possible en fin de partie.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
45		Perudo	2 à 8	30 min à 1h	<p>Tous les joueurs agitent leur gobelet en même temps puis le renversent sur la table en prenant soin de garder les dés dessous. Ils doivent ensuite regarder discrètement les valeurs affichées par leurs dés en prenant bien soin que leurs voisins ne puissent les voir. Important : les joueurs doivent faire attention à ne pas changer la valeur des dés !</p> <p>Le premier joueur (tiré au sort) doit ensuite faire une proposition.</p> <p>Il doit annoncer tout haut une valeur de dé et un nombre de dés, principalement en fonction de son propre tirage.</p> <p>Théoriquement, il doit se rapprocher au mieux de la réalité, mais il peut aussi bluffer en annonçant n'importe quoi.</p> <p>Chaque joueur dispose de 4 cartes faces cachées (3 roses et 1 skull), et à chaque tour, il décide de poser soit une rose, soit un skull devant lui.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
46		Skull	-	-	<p>Lorsque le tour est complet, le premier joueur doit décider soit de continuer à poser une carte, soit lancer un défi !</p> <p>Lancer un défi, c'est enchérir sur le nombre de cartes Roses que l'on pense pouvoir retourner sans tomber sur un skull, le joueur suivant peut se coucher ou surenchérir.</p> <p>Le dernier joueur qui a surenchéri est alors appelé le challenger, il va devoir retourner les cartes de ses adversaires sans se tromper !</p> <p>Si il se trompe, il va devoir rendre une de ses cartes au hasard et jouer avec seulement 3 cartes.</p> <p>Un joueur qui n'a plus de cartes est éliminé !</p> <p>Si il ne se trompe pas, le challenger retourne son tapis.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
47		Skull King	-	-	<p>Skull King est un jeu de plis de pirates, dans lequel on doit faire exactement le nombre de plis que l'on a prédit. Ce serait simple, s'il n'y avait pas vos vils adversaires ...</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
48		Skyjo	2 à 8	30 min	<p>Un jeu de cartes simple mais subtil et terriblement addictif! On dispose 12 cartes devant soit faces cachées. Chaque joueur à son tour prend la première carte de la pioche ou de la défausse. S'il prend une carte visible de la défausse il doit échanger cette carte avec l'une de ses cartes (cachée ou visible) et la poser face visible. Avec une carte de la pioche il peut la défausser directement, mais doit révéler une de ses cartes. Il est possible de défausser 3 cartes d'un coup si elles sont identiques et dans une même colonne. Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, le tour se termine puis la manche s'arrête. Le jeu se joue en plusieurs manches, l'objectif est de totaliser le moins de point possible! Un jeu facile à mettre en place pour tous les amateurs et amatrices.</p> <p>Les joueurs posent des cartes face cachées les unes sur les autres en annonçant à voix haute le type d'épice (poivre, wasabi ou piment) et sa Puissance (de 1 à 10). La contrainte est d'annoncer une carte de la même épice que la carte précédemment posée, et d'une puissance toujours supérieure. Mais comme dans tout bon jeu de bluff, les joueurs peuvent parfaitement mentir en posant, dans les faits, une carte qui n'a rien à voir avec ce qu'ils annoncent.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
49		Spicy	2 à 6	15 min	<p>Là où SPICY tire son originalité, c'est dans l'action d'appeler le bluff de la dernière carte posée. Le joueur contestataire doit en effet faire un choix : son adversaire a-t-il menti sur l'épice OU sur sa Puissance ? Le choix est déterminant, car toute erreur est sanctionnée par la pioche de cartes contestataires en ses adversaires.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
50		Splito	3 à 8	15 min	<p>Dans Splito, les joueurs vont jouer avec leurs voisins, mais un seul sera le vainqueur à la fin. Pour cela, on va jouer des cartes à sa gauche ou à sa droite. Les objectifs remplis à gauche multipliés par les objectifs à sa droite détermineront votre victoire ou non.</p> <p>Saurez vous être le plus malin pour ménager le chou et la chèvre ?</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
51		Tantrix	1 à 6	30 min	<p>Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles.</p> <p>Tantrix : casse-tête en solo ou à plusieurs joueurs</p> <p>En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés.</p> <p>En jeu collectif, il y a deux modes de jeu différents :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1er mode. Chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires ! - 2ème mode. L'objectif ? Etre le premier à réussir à placer toutes ses tuiles. Rapidité et observation sont de mise pour ce mode de jeu idéal pour jouer en famille et jusqu'à 6 joueurs ! <p>Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à</p>	<input checked="" type="checkbox"/>

52		The crew	2 à 8	30min	<p>Au début d'une partie, chaque joueur va récupérer une main de cartes. Celles-ci peuvent être de 4 couleurs différentes, numéroté de 1 à 9. Une cinquième couleur vient se rajouter pour faire figure d'atout mais avec uniquement 4 cartes.</p> <p>Lors d'une partie, un joueur va mettre sur le pli une carte de la couleur demandée. Les autres joueurs devront alors jouer cette même couleur (sauf s'ils n'en possèdent pas). Le joueur qui joue la carte la plus forte de la couleur remporte le pli. Dans le cas où un joueur n'a pas la bonne couleur, il peut alors jouer un atout. Le joueur ayant le plus grand atout remporte alors le pli.</p> <p>Moriarty a posé une bombe au cœur de Big Ben qui il veut faire exploser, tandis que Sherlock se précipite pour la désamorcer. Au début de la partie, vous découvrirez secrètement à quelle équipe, de Sherlock ou Moriarty, vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tenter de désamorcer ou de faire exploser la bombe.</p> <p>L'équipe de Sherlock gagne la partie si elle parvient à désamorcer la bombe, tandis que l'équipe de Moriarty gagne la partie si elle parvient à faire exploser la bombe.</p>	☑
53		Time bomb evolution	3 à 8	20 min	<p>Chaque équipe de 2 joueurs va tenter de reconstruire une combinaison de cartes "Touristes" étalées sur la table entre les coéquipiers selon le placement dicté par la carte "Compartment" tirée au hasard.</p> <p>Dans chaque équipe, seul l'un des 2 partenaires voit la carte "Compartment". Il doit par signes et indications verbales (mots japonais, allemands indiqués sur des cartes etc.) guider son partenaire qui déplace alors les cartes "Touristes" pour les positionner correctement.</p> <p>Toutes les équipes jouent en même temps pour reproduire la même combinaison que la carte "Compartment".</p>	☑
54		Tokyo train	4 à 8	10 min	<p>Chaque équipe de 2 joueurs va tenter de reconstruire une combinaison de cartes "Touristes" étalées sur la table entre les coéquipiers selon le placement dicté par la carte "Compartment" tirée au hasard.</p> <p>Dans chaque équipe, seul l'un des 2 partenaires voit la carte "Compartment". Il doit par signes et indications verbales (mots japonais, allemands indiqués sur des cartes etc.) guider son partenaire qui déplace alors les cartes "Touristes" pour les positionner correctement.</p> <p>Toutes les équipes jouent en même temps pour reproduire la même combinaison que la carte "Compartment".</p>	☑
55		Top ten	4 à 9	30 min	<p>Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !</p>	☑ (Coopératif)
56		Tsuru	2 à 4	20 à 40 min	<p>Tsuru est un jeu de plateau pour deux à huit joueurs. Chaque joueur place ses tuiles sur le plateau pour tracer un chemin qui débute sur l'un des bords du plateau et se prolonge à l'intérieur. Le but du jeu est de parcourir le chemin en évitant de finir son itinéraire sur l'un des bords du plateau.</p>	☑
57		Uno 50e anniversaire	1 à 6	30 min	<p>Pour commencer, il faut mélanger l'ensemble des cartes et distribuer 7 cartes pour chaque joueur. Une carte de la pioche est posée au centre de la table. C'est alors le joueur à gauche de celui qui a distribué qui commence. Chacun leur tour, les joueurs peuvent poser chacun une carte de la même couleur, du même numéro ou une carte action autorisée sur la carte centrale. S'il ne peut pas jouer il pioche une carte. Si la carte piochée peut être jouée alors, il la pose, sinon il la garde en main et c'est au tour du joueur suivant.</p>	☑
58		Unstable unicorns	2 à 8	30 à 60 min	<p>Dans Unstable Unicorns vous devrez protéger votre écurie de Licornes des attaques de vos adversaires et vous vengez avec votre armée de licornes et leurs pouvoirs magiques !</p>	☑