



Catalogue des jeux

SOCIÉTÉ



1079 Mandala - Designer

A partir de 6 ans



1100 Pictionary junior

Deviner un mot à partir du dessin réalisé par son partenaire.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2 ou plus



1135 Docteur Maboul

Jeu d'habileté.

Il faut retirer, à l'aide d'une pince, des pièces du corps du "patient" sans toucher les bords.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1 +

Durée : 00:15



1159 Babel Pico

Jeu de construction stratégique

La personne qui réussit à créer une situation dans laquelle la construction ne peut pas être continuée a gagné.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2



1197 Qui est-ce

Deviner le personnage choisi par l'autre joueur, en posant des questions pertinentes et en éliminant progressivement.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 00:15



1204 Inspecteur Lapinou

L'inspecteur Lapinou est sur la piste des bandits. Mais chaque bandit a un jumeau et seule la paire de bandits peut être capturés. En ayant une bonne mémoire et un peu de chance en lançant le(s) dé(s), vous pourrez aider l'inspecteur Lapinou à trouver les paires de bandits recherchées.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



1213 Twister

Faites tourner la roulette et, selon les instructions, essayez de garder vos pieds et vos mains sur le tapis sans perdre l'équilibre.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2 et plus

Durée : 00:10



1247 Maxi course des tortues (la)

Les tortues sont rarement pressées, mais il leur arrive parfois de trouver une bonne raison de courir, par exemple pour atteindre au plus vite la délicieuse salade à l'autre bout du pré.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:30



1265 Qwirkle

Assemblez les tuiles en lignes de forme ou de couleur identique pour gagner un maximum de points...

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:30



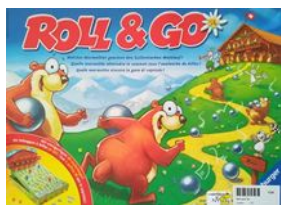
1281 Dobble

Jeu d'observation et de rapidité

Sur chaque carte, il y a toujours un dessin commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.
5 variantes.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8



1320 Roll and Go

En avant pour une folle ascension. Qui atteindra le premier le haut de la pente herbeuse avec ses deux marmottes ? Chaque joueur lance le plus adroitement possible ses trois billes du chalet. Chaque bille qui sort permet à sa marmotte de progresser d'un pas sur le chemin escarpé. Mais attention aux alertes incessantes : une avalanche de billes peut réserver bien des surprises !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



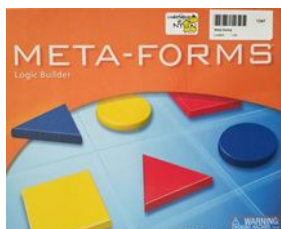
1344 Panic Tower

A tour de rôle, les joueurs piochent une carte et doivent relever le défi imposé : ajouter des pièces sur une case ou une tour, parfois transporter une tour sur ou sous une autre.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8

Durée : 00:20



1347 Meta-forms

En respectant des indices visuels, disposez les 9 formes géométriques dans la grille de jeu, à la recherche de la solution unique à chaque puzzle.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



1367 Aqua Belle

Jeu de réflexion

Les sirènes protègent les gentils poissons. Aidez-les à attraper les méchants piranhas dans leurs bulles.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



1371 Fusion

Tous les joueurs déposent leurs cartes en même temps sur trois piles différentes et chaque pile a ses propres règles de pose.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:05



1372 Set La preuve par trois

Un jeu de cartes d'observation, de logique et de rapidité dans lequel les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible des ensembles de 3 cartes avec des caractères en commun selon une règle précise.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-20

Durée : 00:20



1383 Clack !

Jeu d'observation et de rapidité

Deux dés indiquent la forme et la couleur qui doivent figurer sur les jetons magnétiques recherchés. Ensuite, les joueurs les attrapent tous en même temps. Quel désordre ! Le joueur ayant la tour la plus haute en fin de partie est déclaré vainqueur.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:10



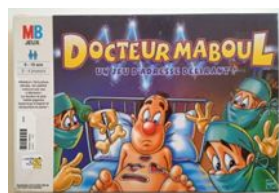
1387 Cabane partie

Dans une cabane perchée au sommet d'un arbre, il y a un remue-ménage infernal. L'écureuil, la souris, le pigeon ainsi que les autres occupants ne se trouvent pas dans leur propre logement et ils ne se sentent pas à leur place. Pierrot le pigeon ne se plaît pas chez Martine la martre et Glenn le grillon a hâte de rentrer chez lui pour jouer du banjo. Ils souhaitent donc tous revenir le plus vite possible chez eux pour vivre de nouveau tranquillement les uns à côté des autres.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



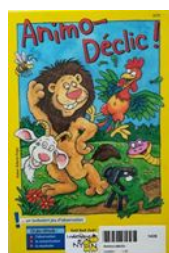
1410 Docteur Maboul

Jeu d'habileté

Il faut retirer, à l'aide d'une pince, des pièces du corps du "patient" sans toucher les bords.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4



1439 Animo-déclic

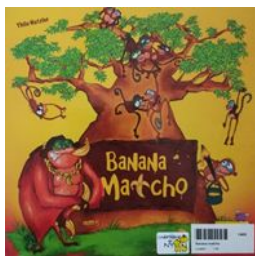
Les animaux du zoo en ont assez d'être toujours pris en photo. Ils ont donc volé l'appareil photo d'un visiteur et se photographient les uns les autres ! Les gardiens du zoo ne retrouvent que d'amusantes photos des animaux mais pas l'appareil photo. Pour le trouver, il faut s'aider des photos pour déterminer qui les a prises. Mais il semble parfois que les gardiens aient eux-mêmes photographié certains animaux ! Qui a donc l'appareil photo ?

Pars à sa recherche en t'aidant des photos !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:10



1469 Banana matcho

Les singes foncent à travers la forêt ! Chacun veut cueillir les plus beaux fruits. Mais Matcho, le chef des singes, les rappelle à l'ordre avec la banane la plus bruyante de la jungle.
Peux-tu te mesurer à lui ? Alors sors les crocs et montre-lui qui va décrocher le cocotier !

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-6

Durée : 00:20



1473 Dobble

Jeu d'observation et de rapidité

Sur chaque carte, il y a toujours un dessin commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.
5 variantes.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8



1479 Crazy cups

Jeu de rapidité

Chaque joueur reçoit 5 gobelets colorés et tente de les arranger comme illustré sur la carte. Il faut être rapide et observateur : les cartes montrent si les gobelets doivent être empilés ou alignés.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



1485 Cucaracha (la)

Affamé, le cafard fonce à travers la cuisine. Tournez astucieusement les couverts pour l'attirer vers les délicieux aliments. Mais attention, vous risquez d'être interrompus par l'arrivée du cuisinier !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

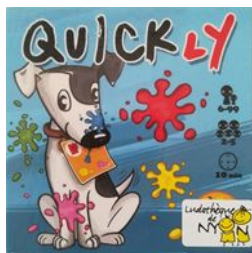
Durée : 00:15



1533 Lecture (la)

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-4



1559 Quickly

Retrouve le plus vite possible la couleur d'un objet.
Attention au petit chien Quickly qui viendra perturber la partie !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:10



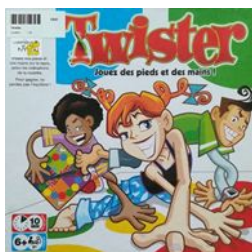
1604 Grabolo

Qui a le meilleur oeil et les mains les plus rapides ? Deux dés décident des cartes à attraper, et le joueur le plus rapide les récupère

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-5

Durée : 00:10



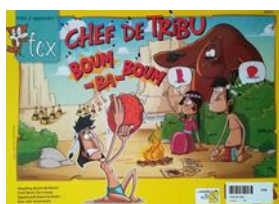
1641 Twister

Faites tourner la roulette et, selon les instructions, essayez de garder vos pieds et vos mains sur le tapis sans perdre l'équilibre.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2+

Durée : 00:10



1646 Chef de tribu

Dans le village des Indiens, des bruits de tambour se font entendre: le grand chef de tribu Boum-ba-boum recrute le meilleur déchiffreur de rythmes. Il joue les rythmes les plus fous et seul celui qui décodera le message secret deviendra l'assistant du guérisseur de la tribu qui n'entend plus très bien... Celui qui reconnaîtra le plus vite les suites rythmiques, tapera sur le bon motif et aura le plus de cartes à la fin de la partie sera vainqueur !

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-5

Durée : 00:10



1669 Scotland Yard junior

Les meilleurs détectives de Scotland Yard poursuivent Mister X ensemble à travers Londres. Trouveront-ils sa prochaine cachette ? Le jeu d'initiation à Scotland Yard : des règles simples, des parties courtes mais passionnantes jusqu'à la fin.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



1685 Puissance quatre

Aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonal.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2



1708 Fantôm'oeuf

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4



1767 Vice versa

Observez... Mémorisez... Et trouvez ce qui a changé!

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:10

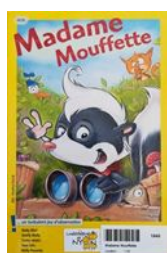


1830 Cluedo Junior

Quelqu'un a mangé une part de gâteau au chocolat avant l'heure du dîner ! Dans le rôle du détective, tente de découvrir le nom du coupable, avec quelle boisson et à quelle heure. A toi de résoudre cette énigme pour gagner la partie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6



1849 Madame Mouffette

Jeu d'observation

Voilà Madame Mouffette qui vient vers nous en dégageant son parfum très spécial. Le chat s'enfuit alors derrière le buisson, le canard se cache dans le seau et le serpent se faufile sous le canapé. Il ne reste plus qu'à se pincer le nez et à passer son chemin ! Seul celui qui pourra dire le plus vite possible à Madame Mouffette combien d'animaux se sont cachés gagnera cette turbulente partie de cache-cache.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:10



1858 Sagaland Disney

Il s'en passe des choses lors de la première sortie de Raiponce dans la forêt : ici une aventure avec Pascal, son caméléon, là une rencontre avec Maximus, le cheval du garde du palais. Mais où était-ce déjà ? Tous les arbres se ressemblent ! A vous d'aider Raiponce avec votre bonne mémoire et une pincée de chance.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



1860 El Capitan

Les joueurs ont devant eux une série d'images dont ils doivent mémoriser l'emplacement, puis ces images sont retournées, faces cachées. A chaque tour, on dévoile une carte de la pioche : chacun doit alors vite poser son bateau sur la carte de sa série qui correspond à l'image révélée ! Seuls les plus rapides auront le droit de ramasser des pièces d'or. Et attention car le vieux capitaine a glissé quelques pièges pour tester votre réactivité. Le pirate le plus riche à la fin de la partie remporte le titre de capitaine !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



1865 Perlin Pinpin

La Princesse Coccinelle, la Princesse Chat, la Princesse Lune et leurs amies ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil. À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie. Alors, usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir à nouveau !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:10



1869 Bellz

Etre le premier joueur à capturer les 10 grelots de sa couleur (2 gros, 3 moyens et 5 petits) à l'aide du stick aimanté.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



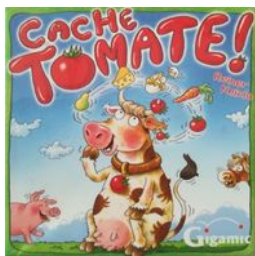
1880 Finger Twist

Enfiler le plus rapidement possible les élastiques sur les doigts selon la combinaison représentée sur les cartes puis taper sur la cloche.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:10



189 Cache-Tomate

Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8

Durée : 00:15



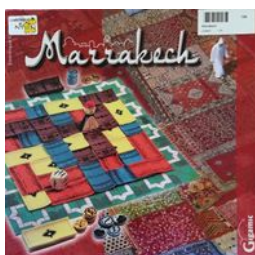
1946 Pitch car

Jeu d'adresse et jeu de course de voitures.

Utilisez la pitch'nette pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité mais attention faites preuve de précision car la sanction vous guette.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8



196 Marrakech

Le marché aux tapis de la place de Marrakech est sur les dents: on va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés tout en accumulant la plus grande fortune.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:30



1998 Smiley action

Jeu d'observation et de rapidité

Attention, les smileys sont lâchés ! Le vert signifie "Prends-moi" et le rouge "Ne me touche pas". Trouver les bons smileys n'est pas aussi simple ! Observe bien et attrape vite les bonnes cartes pour remporter ce jeu turbulent qui donne le sourire !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



2023 Halli Galli

Jeu de rapidité

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne toutes les cartes retournées sur la table.

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:15



2075 Smiley dice

Lance les dés smiley et collecte les bonnes cartes. Mais attention, les adversaires peuvent te prendre tes cartes. Collectionne un maximum de smileys pour remporter la partie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:15



2077 Crazy cups duel

Découvrez la troisième dimension !

Les objets se chevauchent-ils, sont-ils alignés côte-à-côte ou sont-ils les uns devant les autres ?

Se joue à 2 ou à 5 – 6 si complété avec les cartes du jeu de base.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 00:15

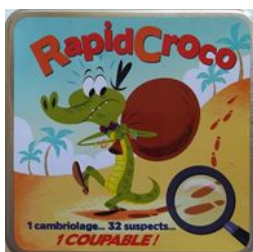


2088 Brouhaha

Dans la forêt, tous les animaux poussent simultanément leur cri à la recherche de leurs semblables. Ecoutez bien, faites la bonne imitation et faites attention aux chasseurs qui vous tendront des pièges...

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-10



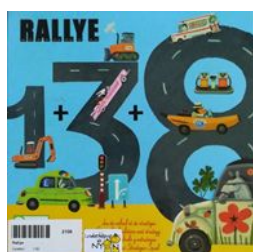
2089 Rapid Croco

1 cambriolage, 32 suspects, 1 coupable !

Observez bien les indications données par le portrait-robot de la police, puis trouvez le suspect et suivez sa direction au milieu de 32 cartes crocodiles. Ne vous laissez pas mener en bateau et soyez le plus rapide à démasquer le croco coupable !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5



2106 Rallye

Jeu de calcul

Pour remporter une étape du rallye et obtenir le bon nombre de kilomètres à parcourir, un peu d'astuce et quelques calculs sont nécessaires ...

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:15



2113 Mandala Frozen

A partir de 6 ans



2120 Magie des lettres (la)

Le génie est un personnage bien taquin : il a caché les lettres partout dans le village de l'alphabet. Le G est maintenant derrière la maison, le H est dans le puits et le B se retrouve dans le jardin.

Courageux, les lutins essaient de remettre tout en ordre. Vas-tu pouvoir les aider ? Cherche alors des objets, des animaux ou d'autres motifs qui commencent par la lettre de l'alphabet recherchée.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



2131 Robot face race

Jeu d'observation

Un savant fou a construit des centaines de robots dans son laboratoire. Il ne lui manque que les têtes et tout est impeccable. Peux-tu l'aider à trouver les bonnes têtes ?

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



2133 3 gagnant

Aligner 3 souris de même type

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



2181 Looky studio

NE PAS DESSINER SUR LES FEUILLES CALQUES IMPRIMEES

Un véritable studio de styliste pour créer sa mode sans limites

A partir de 6 ans



2186 Angry birds Space race kimble

Envoie tes oiseaux en orbite, fais la course autour de la planète et sois le premier à stopper la menace des cochons.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



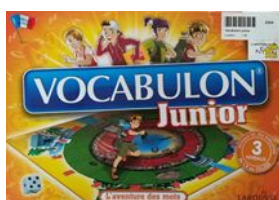
2245 Sylladingo

Deux inspecteurs doivent reconstruire 700 mots du vocabulaire à partir de 96 lettres et syllabes. Jouez à la Bataille, au Rami et à la Chenille pour les aider à reconstruire les mots.

2 niveaux de difficulté

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6



2264 Vocabulon junior

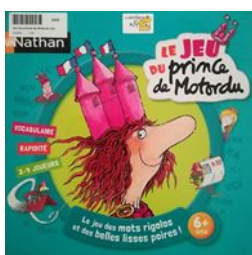
Chaque aventurier part à la conquête des lettres de son mot de passe ! En répondant à des énigmes, le joueur gagne des cartes-lettres. Mais il lui faudra un peu d'astuce et de stratégie pour trouver son chemin ...

Le premier qui compose, avec ses cartes-lettres, son mot de passe a gagné !

3 niveaux de difficulté

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4



2265 Jeu du prince de Motordu (le)

Jeu pour s'amuser avec les mots. L'enfant lance le dé tout rond dans le château et regarde par quelle porte il ressort pour savoir s'il va jouer au jeu des initiales, des rimes, des syllabes ou des max de mots.

Un jeu efficace pour développer son vocabulaire, en s'amusant.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4



2269 Story cubes actions

Inventer une histoire à partir des 9 symboles apparus sur les dés.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1 et +



2273 Leo va couper sa crinière

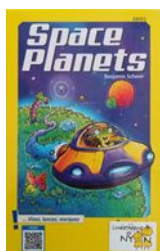
Jeu de mémoire coopératif

Leo va couper sa crinière car elle lui passe littéralement par-dessus la tête. Mais Leo traîne un peu et aime bavarder avec les animaux qu'il rencontre en chemin. Aidez Leo à arriver chez Bobo le coiffeur avant que sa crinière ne lui cache la vue!

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:30



2299 Space Planets

L'étendue infinie de l'univers... A bord de vos vaisseaux spatiaux, partez à la découverte de planètes et galaxies lointaines ! Mais la sonde en forme de dé a-t-elle bien atterri sur la planète ciblée ? Et les cristaux de carburant suffiront-ils à voler jusqu'à la prochaine planète pour récupérer les étoiles d'explorateur tant convoitées ? A vous de viser juste avec le dé et de bien réfléchir pour atteindre les planètes les plus intéressantes !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



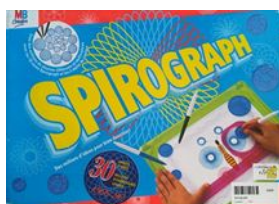
2300 Animal-mystère

Le serpent traverse tranquillement le carrefour en pleine heure de pointe. Et voilà qu'on lui piétine violemment le dos ! Mais à qui appartiennent donc ces pattes ? Les joueurs imitent la démarche de différents animaux mystère avec leurs doigts et mains sur le dos des autres joueurs.

A partir de 6 ans

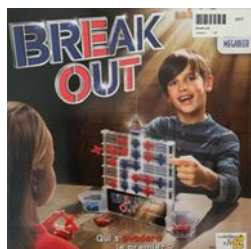
Joueurs : 3-5

Durée : 00:10



2305 Spirograph

A partir de 6 ans



2317 Break out

Jeu de stratégie

Qui fera évader son prisonnier en premier ?

Pour cela, il faut créer une ligne continue du bas vers le haut du mur. Le prisonnier pourra alors s'échapper ! Mais c'est sans compter sur votre adversaire, qui fera tout pour vous bloquer.

En effet, chaque joueur choisit une couleur, bleue ou rouge. À tour de rôle, on place donc un morceau de corde de sa couleur. Ou bien, on bloque le joueur adverse pour l'empêcher d'avancer.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2



2345 Mospido

Tirez deux cartes, lisez la catégorie demandée par la première carte et trouvez rapidement un mot commençant par la lettre indiquée par la seconde.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2 et plus



2369 Tripolo

Puissance 3! Dans les cartes alignées sur la table, cherches-en deux avec une image, une lettre ou une couleur identiques. Ajoute la troisième carte correspondante, et le Duo devient TRIPOLLO !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4



2371 Fun farm

Jeu d'observation et de rapidité

Attrapez le plus d'animaux possible et plus vite que vos adversaires. Un jeu léger et convivial pour tous ceux qui ont le regard vif, l'esprit aiguisé et les mains rapides!

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-10

Durée : 00:15



2385 Specific

Connaissez-vous un animal omnivore qui a 2 pattes et qui vole ? 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 !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-10

Durée : 00:20



2387 Bandido

Une carte cartonnée qui représente Bandido, un célèbre bandit qui tente de s'échapper inlassablement par des tunnels, et où débutera le jeu. Puis les autres sont des morceaux de tunnels, de différentes formes bouchées, ou non.

But du jeu : Réussir à boucher l'ensemble des tunnels avant la fin de la pioche.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-4

Durée : 00:15



2392 Forêt mystérieuse (la)

Accompagne Jonas dans un voyage aussi merveilleux que périlleux !

Après avoir traversé un tableau magique, Jonas se retrouve plongé dans un univers fantastique. Aidez-le à traverser la grande Forêt Mystérieuse et affrontez ensemble la Reine des Draconia, une des créatures les plus dangereuses de cette forêt.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



2414 Aventuriers du rail 1er voyage

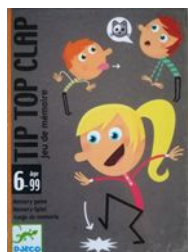
Collectez des cartes Wagon, prenez des routes sur le plateau, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

A vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



2418 Tip top Clap

Jeu d'observation et de mémoire visuelle

Une suite de bruits et de mimes se crée et s'allonge au rythme du jeu ...

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:15



2439 Piratissimo

Les pirates naviguent d'île en île en quête de trésors. Mais attention à la tornade ! Agissez en pirate ! Serez-vous capable d'aborder les autres navires ? Le premier joueur à ramener au port 9 trésors remporte la partie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



2442 Bananas

Pour un festin de bananes, aligne 3 singes différents

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:10



2472 Vamos a la Playa

Jeu de stratégie

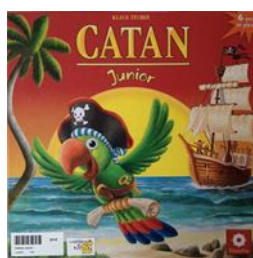
A la plage un grand concours de château de sable est organisé. Quel bâtisseur arrivera à construire le plus beau des châteaux avant que la marée ne monte ? Et attention aux dangers qui pourraient abîmer les constructions !

Tour à tour les joueurs choisissent une carte parmi les 4 proposées, ils peuvent alors construire une partie de leur château, récolter des coquillages pour le décorer ou envoyer un obstacle détruire les châteaux des concurrents.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



2518 Catane Junior

Terre en vue !

Menez votre flotte de bateaux pirates en mer pour établir des repaires ici et là. Mais pour construire, vous aurez besoin de ressources ... Du bois et des ananas par exemple ! Placez vos premiers repaires judicieusement, et avec un peu de chance, les autres suivront très rapidement. Surtout, n'oubliez pas de garder le Cap'taine Corbo à l'oeil avant qu'il ne vous vole vos précieuses ressources.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:30



2589 Picmix

Chaque joueur possède un set de 4 cartes sur lesquelles figurent 16 objets.

A chaque tour une carte objectif sur laquelle apparaissent 3 ou 4 de ces objets est retournée.

Il s'agit alors d'être le plus rapide à positionner ses cartes de façon à ce que n'apparaissent plus que les objets figurants sur la carte objectif. Gardez votre sang froid pour trouver la bonne combinaison en premier.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



2593 Face de Bouc

Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous de son nom et criez-le en premier ! Un jeu très simple qui encourage la créativité et l'humour !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-7



2607 Héros de Kaskaria (les)

De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu de Kaskaria. Les habitants de Kaskaria redoutent désormais la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de vaillants héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur rapide arpenteur des crêtes en direction de la cachette des trolls, tapie au plus profond du cratère volcanique. Celui qui abattra ses cartes d'action avec ingéniosité, récupérera la plus grosse part du trésor et arrachera l'amulette magique aux sinistres trolls deviendra le plus grand héros de Kaskaria !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



2613 Mimtoo Disney

Pourrez-vous mimer et bruite Minnie qui fait du ski ou Pumbaa qui prend des photos ? Devinez et faites deviner plein de situations déjantées avec vos personnages préférés. Nombreuses variantes incluses !

A partir de 6 ans

Joueurs : 4-10



2622 Ice Cool

Les pingouins sont de vrais petits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !

Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, il y a les pingouins qui doivent rattraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école; et de l'autre, un pingouin qui est, quant à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons !

C'est plus que cool, c'est ICE COOL !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:30



2628 Archipel des Dinosaures (l')

Jeu de réflexion

Sépare les herbivores verts des carnivores rouges en plaçant correctement les tuiles "îles" pour reconstituer les différents archipels.

80 défis de difficulté croissante te permettront de sauver les brontosaures des tyrannosaures, leurs prédateurs !

A partir de 6 ans



2638 La légende du Wendigo

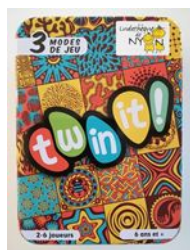
Derrière quel scout se cache le Wendigo ?

Le WENDIGO, la malfaisante créature au coeur de glace, a pris l'apparence d'un des scouts de votre patrouille. Chaque nuit, il se déplace pour enlever l'un des vôtres. Unissez vos forces, soyez observateur et concentrez-vous bien pour le repérer avant qu'il ne soit trop tard !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:10



2649 Twin it

Jeu d'observation et de rapidité

Tu paires ou tu perds !!!

Les cartes vont s'accumuler sur la table : retrouvez vite les motifs strictement identiques ! Certains sont même en triple !
3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6



2651 Halli Galli Extrême

Jeu d'observation et de rapidité

Des animaux gourmands sont à la recherche de fruits savoureux. Chacun son tour pose sur la table la première carte de sa main. Dès qu'apparaissent deux fruits identiques, ou un animal et ses fruits préférés, il faut vite taper sur la sonnette pour récupérer des cartes ! Celui qui en aura le plus à la fin de la partie sera le vainqueur. Mais dans tout ce méli-mélo, gare aux erreurs ...

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



2652 Gloobz

Jeu d'observation et de rapidité

Les Gloobz sont d'adorables créatures mais elles sèment la pagaille partout où elles passent : rattrapez-les vite ! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte de jeu. Chaque bonne figurine saisie vous fait marquer un point mais en cas d'erreur une pénalité vous attend.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



2657 Hop

Quand nous avez découvert ce vieux livre décrivant tout un royaume dans le ciel vous n'en reveniez pas.

Des nuages peuplés par des créatures fantastiques et des personnages malicieux ? Le secret pour grimper sur les arcs-en-ciel, et s'élever tout en haut des cieux ?

L'occasion était trop belle !

Relevez les défis qui se présentent à vous au fil de vos rencontres, allez plus vite et plus haut que les autres, et collectez un maximum de récompenses.

Arrivez tout en haut des nuages et vous serez alors le premier à contempler le monde comme personne avant vous.

Le ciel sera votre seule limite !

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-6

Durée : 00:30



2692 Jungle speed Safari

Alors que certains animaux veulent le calme, d'autres s'agitent à la vue d'un peu de nourriture ou s'énervent et poussent des cris.

Les 5 totems sont posés au centre de la table. Puis les cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs, en piles, face cachée devant eux. Tour à tour, chaque joueur retourne la première carte de sa pile. En fonction de la carte retournée, les joueurs devront imiter des animaux en colère, attraper un des 5 totems, etc. Soyez vifs pour cumuler le plus de cartes en fin de partie !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-10

Durée : 00:15



2706 Perlatette

Jeu magique qui fait travailler la dextérité et la cohésion d'équipe !

Une sorcière étourdie a égaré ses affaires dans la forêt, heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant le lever du jour !

A votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif. Appuyez habilement sur les coins du plateau et ziiip, elle se déplace comme par magie. Essayez de bien vous coordonner pour aller rapidement jusqu'au bon endroit sans tomber dans un trou ni perdre son précieux chapeau. Qui parviendra à récupérer le plus d'objets ?

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:15



2720 Boost

Les joueurs retournent tous en même temps une carte de leur paquet au centre de la table.

Votre objectif : trouver au plus vite les illustrations correspondant à une même catégorie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8

Durée : 00:10



2721 Baobab

Les léopard bondissent, les chauves-souris volent aveuglément, les serpents passent entre les branches, les toucans volent, les caméléons copient et les singes se balances sur le bord de l'arbre. Mais attention aux abeilles !
Construisez l'arbre avec soin et essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



2726 Qui est-ce ?

Deviner le personnage choisi par l'autre joueur, en posant des questions pertinentes et en éliminant progressivement.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 00:15



2728 Twister

Posez vos pieds et vos mains sur le tapis, selon les indications de la roulette.
Pour gagner, ne perdez pas l'équilibre !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 00:10



2740 Toto le super zéro

Bataille de notes inversées
Calcul : 3/10, dictée : 2/10... Toto n'est pas le meilleur des élèves !
Le but du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes... grâce aux moins bonnes notes!

Que le meilleur perde!

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



2745 Décrocher la lune

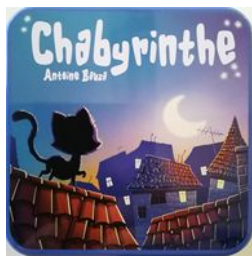
Traverser les nuages et décrocher la Lune, quel doux rêve... Il vous suffit de quelques échelles placées habilement, d'un bon sens de l'équilibre et d'un soupçon d'imagination. Impatiente, la Lune guette votre arrivée, mais c'est une dame sensible et la plus petite maladroite peut lui faire verser une larme.

Un juste mélange d'audace et de sagesse vous aidera à être le plus agile des rêveurs.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



2752 Chabyrinthe

Quel chat errant n'aimerait pas quitter la grisaille des ruelles pour le confort d'un chaleureux foyer ? Difficile cependant d'en trouver le chemin car les gouttières se suivent et se ressemblent toutes. Remettez un peu d'ordre dans ce dédale urbain en déplaçant ou en faisant pivoter les gouttières, et créez un parcours sans obstacles pour permettre aux félins de trouver un toit accueillant.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-4



2757 ADR - Premier voyage Europe

Collectez des cartes Wagon, prenez des routes sur le plateau, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:30



2765 Pingouins plongeurs (les)

Jeu de réflexion

Placez la banquise autour des pingouins !

A partir de 6 ans



2818 Mur contre mur

Deux joueurs doivent construire le même mur, chacun de son côté, avec des couleurs différentes. Lequel des deux posera, en horizontale ou diagonale et en liaison le plus de briques de sa couleur ?

A partir de 6 ans

Joueurs : 2



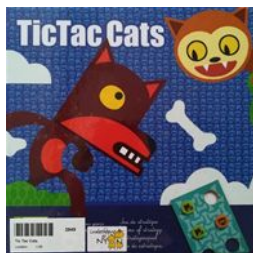
2829 Kikafé

A vous, propriétaire de l'adorable petit lapin de très vite l'innocenter et d'accuser un autre animal de compagnie. Votre mémoire et votre réactivité seront vos seules alliées car si vous accusez un animal déjà innocenté, vous serez de corvée nettoyage !

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-6

Durée : 00:15



2849 Tic Tac Cats

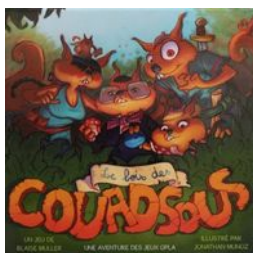
Jeu de stratégie

Chacun leur tour, les joueurs jouent une carte en l'imbriquant à une carte déjà posée et tentent de réaliser des lignes de 4 animaux de leur couleur.
Pas si facile que ça avec les cartes spéciales qui obligent à appréhender la notion d'espace.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2

Durée : 00:10



2853 Bois des Couadsous (le)

On est des Couadsous et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça !

Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



2867 Motdingo

4 règles du jeu utilisant 250 syllabes classées par fréquence dans la langue française. Un outil ludique pour enrichir le vocabulaire et travailler l'orthographe à l'école primaire.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-8



2875 Sticky Chameleons

L'heure du repas a sonné ... Tous à vos langues !

Utilisez des langues collantes pour attraper votre repas.
Mais pour attraper l'insecte le plus dodu, il vous faudra être le plus rapide car vous n'êtes pas le seul à l'avoir vu !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:15



2876 Mots Magiques

La sorcière Susie et le magicien Pim se livrent à un captivant duel des lettres de l'alphabet ! Qui trouvera en premier dans la foule des illustrations des cartes de mots magiques un mot qui correspond à la lettre recherchée ?

A partir de 6 ans



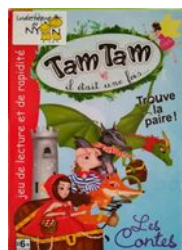
2879 Petit Bac du prince de Motordu

Deux jeux pour s'amuser à trouver des mots le plus vite possible, à partir de l'univers du Prince de Motordu.

- Cherche et trouve : les joueurs cherchent dans 3 grandes images un mot commençant par la lettre indiquée par la roue
- Le petit bac : les joueurs doivent trouver des mots commençant par la lettre dans 6 thèmes, piochés parmi 42 thèmes très rigolos.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2 e +



2889 Tam Tam Les Contes

6 petits jeux pour jongler, jouer avec les images et les mots

Ce jeu nous entraîne dans l'univers des contes : roi, reine, loup, forêt, dragon, ... Il s'agit de retrouver la paire !

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



2894 Nuit des fantômes (la)

Jeu de réflexion

Savez-vous ce que les fantômes font dans une maison hantée ? Découvrez-le en les éclairant à l'aide des faisceaux lumineux de vos torches électriques imprimées sur les tuiles de jeu.

A partir de 6 ans



2910 Poules ont la bougeotte (les)

Jeu de réflexion

Saurez-vous aider les poules à couvrir leur oeuf ? Jeu de taquin unique qui vous demandera de déplacer les poules dans la basse-cour afin de couvrir tous les oeufs présents sur chaque fiche défi (difficulté croissante)

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



2911 Butterflies

Jeu de réflexion

Faites glisser les pièces de puzzle et créez de jolis papillons.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



2912 Cache Noisettes

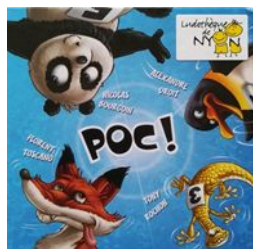
Jeu de réflexion

L'hiver approche !

Déplacez les écureuils et aidez-les à mettre leurs provisions à l'abri.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



2922 Poc

On se retrouve chaque année pour une compétition de saut alors qu'on a pas franchement le physique adapté...

Du coup, on compte sur vous pour faire des bonds précis et efficaces grâce à vos pattes et vos ailes délicates !

Parce qu'on peut compter sur vous, hein ?!

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



2923 Burger Party

Pour réaliser le meilleur burger, il vous faut d'abord les meilleurs ingrédients !

Surveillez les cartes et prenez vos adversaires de vitesse !

Il vous faudra du moelleux, du croquant, mais surtout du talent ... Le burger parfait ne pardonne pas les fautes de goût !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:10



2972 Plouf Party

C'est l'été, on fait la fête autour de la piscine : chacun essaye de pousser les autres à l'eau !

Poussez les autres pions à l'eau pour être le dernier au sec sur le bord de la piscine.

Rusez pour ne pas dévoiler trop tôt votre couleur secrète et pour piéger les adversaires !

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-6



2978 Kariba

Dans la savane, la loi du plus fort règne.

Fais fuir le plus possible d'animaux pour remporter la partie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



2985 Chop ! Chop !

Jeu de stratégie

Le chat veut manger les souris et les souris les fromages ... Qui du chat ou des souris mettre la plus de bazar dans la cuisine ?

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:15



2986 Après l'orage

Jeu coopératif

Après l'orage... le petit pont de bois est détruit, un mouton est séparé de son troupeau, un loup veut l'attraper et un castor répare son barrage.

Votre objectif commun est de réparer le pont et de faire traverser le mouton sur l'autre rive.

Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins... Mais encore faut-il les avoir sciés auparavant !

Méfiez-vous du castor qui vous chipe des rondins pour son barrage, au risque de ne plus en avoir assez pour réparer le pont.

Avancez judicieusement le mouton par rapport à la réparation du pont et du déplacement du loup et du castor.

Pour cela, à chaque lancer de dé, vous choisirez quel berger déplacer pour déclencher la meilleure action.

Communiquez entre vous afin de bien coordonner ces actions pour réussir votre mission et éviter toute mésaventure.

Une belle histoire à conclure, en équipe, avec des scénarios différents à chaque partie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-5

Durée : 00:20



2989 Cache-cache Pirates

Jeu de réflexion

Voguez matelots à la recherche du trésor !

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



3046 Dino world

En projetant ses cartes de dinos depuis le bord de la boîte de jeu, celui qui réussit à les placer sur des dinos plus petits remportera le plus de proies. Les joueurs doivent ainsi savoir bien viser et faire preuve d'adresse en projetant les cartes.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



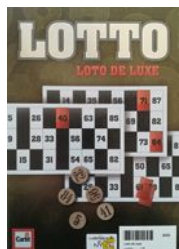
3050 Tam Tam Français

6 petits jeux malins pour jouer avec les premiers mots français.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1 et plus

Durée : 00:10



3052 Loto de luxe

Etre le premier à avoir recouvert les 15 numéros de l'un de ses cartons de loto

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6



3067 Manoir infernal (le)

Pour être le premier à sortir du Manoir, remplissez les objectifs de 5 cartes Aventure en inclinant et secouant légèrement le Manoir afin de positionner correctement les bons éléments dans les bonnes pièces.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:20



3094 Trésor des Mayas (le)

Les aventuriers viennent de faire une incroyable découverte ! Ils ont trouvé plein de pierres précieuses dans un ancien temple maya ! Mais celui qui veut récupérer le plus possible de trésors et les échanger contre de l'or doit d'abord exécuter de périlleuses actions. Mais attention, les gardiens du temple ne vous laisseront pas beaucoup de temps !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10



3106 Fruit Mix

Vitamine ta mémoire avec ce jeu simple et innovant. Fini le temps où tu cherchais des couples de cartes identiques. Dans ce jeu, tu dois associer des tuiles qui n'ont rien en commun !

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-6

Durée : 00:15



3171 Saumon fréillant

Que font deux saumons lorsqu'ils se croisent ? Ils se saluent ! Et ça les fait frétiler ! Jeu de cartes simple et rapide qui mettra votre vivacité à l'épreuve. Serrez-vous les nageoires, claquez-vous les écailles, mais soyez le premier à avoir salué tous vos amis.

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-6

Durée : 00:02



3245 Hippo

Soyez le premier à vous débarrasser de tous vos jetons en les plaçant stratégiquement dans les colonnes de la piscine de Monsieur Hippo.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



3248 Vallée des Vikings

La vallée des Vikings accueille le bowling annuel de tonneaux. Etes-vous assez courageux pour entrer dans la compétition et tenter de récupérer le plus de pièces d'or ?

Faites tomber les bons tonneaux avec la boule pour positionner les Vikings sur la jetée. Il faut faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques. Celui qui ira trop loin repartira sans rien.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



3250 Fais ta valise

Fais Ta Valise est un casse-tête qui mettra vos neurones sur la route des vacances. Prenez tous les objets qui figurent sur la carte : chapeau, crème solaire, bouée... et mettez-les dans la valise.

Mais attention, rien ne doit dépasser et il est interdit de s'asseoir dessus pour la fermer ! De nombreux défis vous permettront d'améliorer votre aptitude à faire votre valise sur différents niveaux.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



3263 Qui est-ce ?

Découvre le personnage mystère de ton adversaire

A partir de 6 ans

Joueurs : 2



3274 Twin it Jeux de société

Jeu d'observation et de rapidité

Remporter 5 prises (une prise se compose de 2 ou 3 cartes identiques). Certains motifs sont uniques, d'autres en double ou en triple.
3 modes de jeu : compétitif, par équipes et coopératif.

Cette version du jeu de cartes "Twin it !" est une édition spéciale « clins d'œil aux jeux de société connus ».

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:15



3341 Galapa Go

Un groupe de scientifiques vient de découvrir une mystérieuse petite île dans l'océan indien. Cette île abrite des espèces mutantes et vous devez capturer des spécimens afin d'étudier ces mutations. Il vous faudra faire attention car ces animaux doivent être attrapés en suivant des critères très précis. Ce ne sera pas facile, mais votre sens de l'observation et vos réflexes vous aideront.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



3344 Bandido

Une carte cartonnée qui représente Bandido, un célèbre bandit qui tente de s'échapper inlassablement par des tunnels, et où débutera le jeu. Puis les autres sont des morceaux de tunnels, de différentes formes bouchées, ou non.

But du jeu : Réussir à boucher l'ensemble des tunnels avant la fin de la pioche.

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-4

Durée : 00:15



3348 Forest

Créez un monde féerique avec vos cartes.

Récoltez le maximum de cartes possible en étant le premier à y trouver 7 personnages cachés du même type.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:15



3351 Parking tournis

Jeu de réflexion

Garez les véhicules aux bons emplacements

A partir de 6 ans

Joueurs : 1



3356 Jenga

Jeu d'adresse

Retirer les briques une à une et les ajouter au sommet sans que la tour ne s'écroule

A partir de 6 ans

Joueurs : 1 et +



3363 Une saison au zoo

Sois le premier stagiaire à devenir soigneur !
Pour cela, tu dois remplir deux missions, en atteignant tes deux enclos et en répondant correctement aux questions "Enclos" y correspondant.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:20



3458 Xoomy Cars

Machine à dessiner

Permet de reproduire de nombreux personnages et motifs sur papier. Le zoom permet de grossir tous les motifs et les combiner entre eux.

A partir de 6 ans



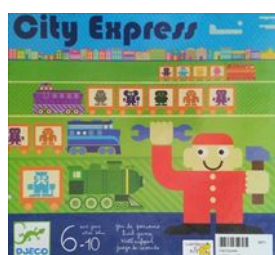
3460 Tam Tam SuperPlus

6 petits jeux malins pour jouer avec les additions

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-3

Durée : 00:10



3471 City Express

En voiture ! Vite, il faut aller chercher ses 8 passagers puis le conducteur pour pouvoir partir en voyage !

Qui sera le premier à remplir son train ?

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:15



3490 Fearz

Jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent simultanément. Repérez le plus rapidement la peur des autres joueurs en fonction de leurs réactions aux cartes présentées en cours de partie.

A partir de 6 ans

Joueurs : 3-10

Durée : 00:05



3491 Il était 1x ... les monstrôdents

Les enfants sont sensibilisés à l'hygiène bucco-dentaire

Tournez les cartes centrales pour créer les mêmes combinaisons que les cartes que vous avez en main.

Gagnez plus de points grâce à la brosse à dents de Maestro.

Mais, attention aux bonbons qui risquent de faire apparaître les monstrôdents !

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-6

Durée : 00:15



3497 Speedodingo

4 jeux de lettres pour maîtriser l'orthographe, selon 3 niveaux de difficulté. Chaque carte comprend une face illustrée et une face avec le mot en majuscules.

SpeedoDingo est un jeu de lettres qui utilise des mots d'usage fréquent mais qui sont difficiles à écrire. Les difficultés suivantes sont abordées :

- ga/gue, f/ph, qu/k/c
- ou/che/ion/ier/ien/eu
- an/am/en, o/au/eau, é/è/ei/ai
- lettres muettes
- doubles consonnes.

4 règles de jeu permettent de toucher différents profils de joueurs (observation-rapidité), (réflexion-tactique), (observation-hasard), (coopération-réflexion).

A partir de 6 ans

Joueurs : 1-6

Durée : 00:15



3502 King John

Tu es convié à la fête du Roi John ! Oups... le Roi a quelques troubles de la vue et ne reconnaît pas ses nombreux invités ! Aide-le à les retrouver et à les compter, tu seras récompensé tel un vrai chevalier !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:25

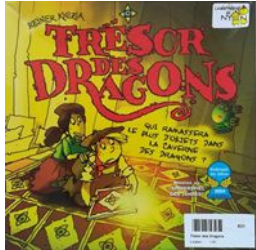


369 Echecs

Mettre le Roi de l'adversaire en échec

A partir de 6 ans

Joueurs : 2



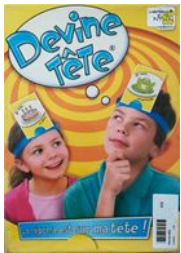
831 Trésor des Dragons

Au fil du temps, les petits dragons ont caché dans leurs cavernes des coffres, des diamants, des chandeliers et plein de jouets. Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition qu'un petit dragon ne surgisse pas ou qu'une araignée ne vous fasse pas fuir. Sinon, tout est fichu.

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-5

Durée : 00:15



832 Devine tête

Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau. Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-6

Durée : 00:15



901 Pirates mathématiciens (les)

Les pirates ont fait la découverte d'un coffre contenant un trésor ! Il faudra être le plus malin et le plus rapide pour récupérer les pièces d'or !

A partir de 6 ans

Joueurs : 2-4

Durée : 00:10