

Malle jeux de société 4



Bazar Bizarre

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Durée : 25 minutes

Au milieu de la table sont posés 5 objets en bois : Un fantôme blanc, un Fauteuil rouge, une Bouteille verte, un Livre bleu, une Souris grise. Une carte représentant deux objets est retournée, mais ces objets ne sont pas forcément de la bonne couleur. Le but du jeu sera pour les joueurs de récupérer le plus vite possible le bon objet en fonction de la carte retournée. - Soit l'objet représenté sur la carte par la forme ET par la couleur. - Soit l'objet qui n'est représenté ni par la forme NI par la couleur.

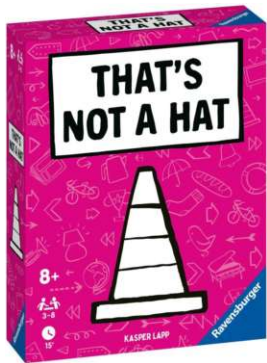


Imagine famille

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Durée : 30 minutes

Amusez-vous à faire deviner un animal, objet, métier? avec les 60 cartes transparentes ! Version pour les jeunes du fameux jeu Imagine !



That's not a hat

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Durée : 15 minutes

A peine mémorisé, vous l'avez déjà oublié? A vous de bluffier et d'être assez convaincants pour refiler l'objet inconnu aux autres joueurs. Votre cerveau va vous jouer des tours ! Simplement inoubliable, amusant et bluffant ! Vous vous faites sans arrêt des cadeaux ! Essayez de vous souvenir qui possède quel cadeau devant lui à chaque instant. Si vous n'êtes pas sûrs de l'objet qui se trouve devant vous, à vous de bluffier de manière suffisamment convaincante pour éviter de perdre des points.

Akropolis

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 30 minutes

Construisez des logements, des temples, des marchés, des jardins et des casernes, afin de développer votre ville et de la faire triompher des autres. Augmentez son prestige grâce à une planification harmonieuse conforme à des règles spécifiques, et mettez-la en valeur en construisant des places. La pierre est une ressource essentielle, alors veillez à ne pas la négliger. Vous aurez besoin de suffisamment de carrières pour pouvoir construire en hauteur, afin que votre ville s'étende vers le ciel. Choisissez une tuile sur le site de construction. Disposez-la dans votre ville pour libérer tout le potentiel de chaque quartier. Construisez à des niveaux supérieurs, augmentez la valeur de vos quartiers et gagnez la partie.

Air, Land & Sea

Nombre de joueurs : 2 à 2 joueurs

Durée : 30 minutes

Dans bestioles en guerre, deux stratèges déploient habilement leurs cartes pour prendre le contrôle de théâtres d'opérations militaires au cours de plusieurs batailles. Obtenez le plus de Points de Victoire pour remporter la guerre.



Brigands

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Durée : 35 minutes



Code Names !

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Durée : 15 minutes

Codenames est un jeu original dans sa mécanique et sa rejouabilité. Le maître espion va essayer de faire deviner des mots à ses partenaires sans qu'ils ne devinent les mots adverses ou pire le mot interdit !

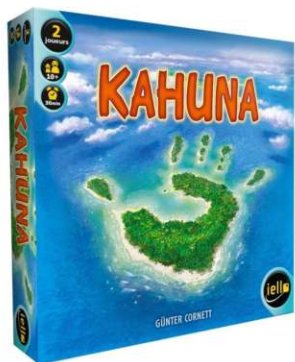


Harry Potter

Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs

Durée : 30 minutes

Stupefix! Protego! Il va y avoir de l'ambiance? Devenez un élève de Poudlard. A vous de jouer et de gagner un maximum de points pour que votre Maison triomphe en fin d'année. Les courageux de Gryffondor, les malins de Serdaigle, les loyaux de Poufsouffle et les rusés de Serpentard empoignent leurs baguettes et s'affrontent à coups de sorts. 3-2-1?

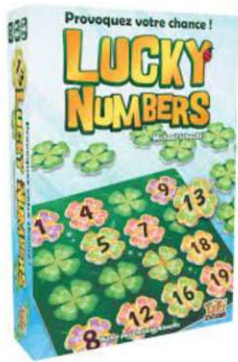


Kahuna

Nombre de joueurs : 2 à 2 joueurs

Durée : 30 minutes

Deux grands prêtres adeptes de la magie des Kahunas du Pacifique veulent savoir qui, de l'un ou de l'autre, est le plus puissant. Ils tentent alors de placer sous leur contrôle le plus grand nombre d'îles sur les douze existantes. Pour ce faire, les deux joueurs établissent des liaisons entre les îles. Celui qui détient suffisamment de liaisons sur une île peut, en signe de son pouvoir, la marquer d'une de ses pierres Kahuna. Mais réfléchissez bien à votre tactique, car si vous ne comptez que sur la chance pour parvenir à vos fins, vous ne pourrez peut-être jamais savourer la victoire !



Lucky Numbers

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée : 20 minutes

Piochez des trèfles numérotés, posez-les et organisez judicieusement votre grille pour provoquer votre chance et atteindre la victoire..

MAUDITS CRIQUETS

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 20 minutes

Jouez tous en même temps une carte de Mise pour récupérer les cartes Jardin avec des fruits, des légumes ou des criquets. Si des cartes sont identiques, elles s'annulent. L'As est la carte la plus forte, elle remporte toutes les cartes en jeu. X est la carte la plus faible, elle ne remporte aucune carte. Sauf contre un As! C'est alors le X qui récupère le Butin. Au bout de 3 cartes légumes identiques dans sa réserve, on récupère 1 jeton Point. Mais si on accumule 3 criquets, tous les légumes sont dévorés! Le joueur avec le plus de points en fin de partie gagne!

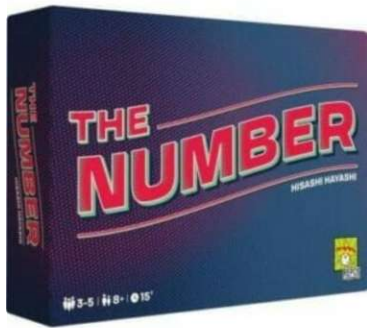


Mech a dream

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 45 minutes

Dans Mech a Dream, vous gérez votre atelier de production. Affectez vos assistants à différentes tâches durant la journée et optimisez le temps de fabrication de vos machines à rêves le long de votre tapis roulant. Combinez au mieux la production de tout votre atelier pour remporter plus de points de rêve que vos adversaires à la fin de la semaine de travail.

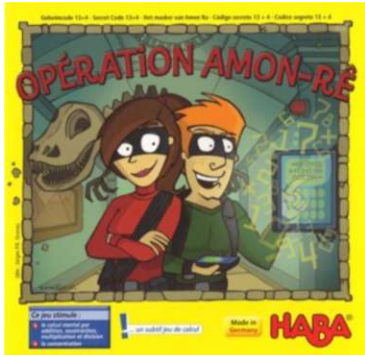


The Number

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Durée : 15 minutes

A chaque tour, tous les joueurs écrivent secrètement un nombre de 000 à 999 sur leur tablette, en utilisant les chiffres de 0 à 9, puis ils sont révélés tous en même temps. A écrire un grand nombre rapporte plus de points, mais c'est aussi un pari risqué car si vous avez un chiffre en commun avec l'un des nombres plus petits révélés par un de vos camarades, vous ne marquez aucun point! Au fil de la manche, vous ne pouvez plus utiliser les chiffres que vous avez déjà utilisés auparavant, les possibilités se réduisent petit à petit. A vous de faire les bons choix, de miser haut ou de vous faire tout petit pour conserver vos chances sur les derniers tours. Après 2 manches, obtenez le score le plus élevé pour remporter la partie. C'est simple et rapide, stratégique et malin!



Opération Amon-Rê

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 15 minutes

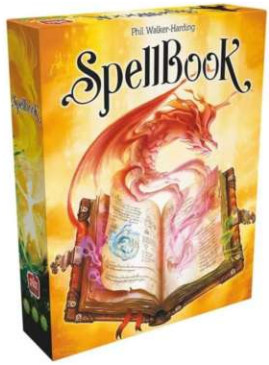
Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-Rê. Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê?

Oursons taquins

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée : 20 minutes

Essayer de faire traverser à quatre petits oursons la banquise en train de fondre.



SpellBook

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée : 45 minutes

Devenez le plus puissant sorcier du Grand Rite Annuel ! Collectez et gérez vos Materia pour nourrir votre familier et pour apprendre vos sorts. Agissez rapidement pour combiner vos pouvoirs... OU temporez pour les lancer à pleine puissance...



Time's up! Kids

Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs

Durée : 20 minutes

Version coopérative de TIME'S UP! adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire; Décrivez et mimez les images pour gagner tous ensemble! Mais faites vite, le temps presse!