

## JEUX DE COMPÉTITION

**Citadelles** - 2 à 8 joueurs, 10 ans et plus

Votre but, ériger la plus prestigieuse cité médiévale du jeu en incarnant, à chaque tour, le personnage de votre choix.

**Condottiere** - 2 à 6 joueurs, 12 ans et plus

Pour être désigné Condottiere, vous devrez vous assurer de contrôler le plus vaste territoire d'Italie.

**Jamaïca** - 2 à 6 joueurs, 8 ans et plus

Henry Morgan, le gouverneur de Jamaïca, invite ses ex-confrères pirates pour une grande course autour de l'île. Pour sortir vainqueur, vous devrez affronter les aléas de la mer, gérer les stocks de nourriture et combattre vos adversaires au canon !

**L'âge de pierre** - 2 à 4 joueurs, 10 ans et plus

Obtenez plus de points que vos adversaires à la fin de la partie en assurant le développement et la croissance de votre tribu.

**Seven Wonders** - 2 à 7 joueurs, 10 ans et plus

Prenez la tête d'une des sept merveilles du monde et développez une civilisation pour cumuler un maximum de points de victoire.

**Les aventuriers du rail** - 2 à 5 joueurs, 8 ans et plus

Totalisez le plus de points possible en construisant des chemins de fer et en validant des destinations à travers l'Amérique du Nord.

**Manhattan** - 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Votre but, comptabiliser le plus de points possible à la fin de la partie. Il existe trois manières de remporter des points : posséder le plus haut building, être majoritaire dans une ville, et comptabiliser beaucoup de buildings.

**Smallworld** - 2 à 5 joueurs, 8 ans et plus

Plongez dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains !

Vous devrez donc lutter pour survivre dans un monde où il n'y a pas de place pour tous !

**Takenoko** - 2 à 4 joueurs, 10 ans et plus

L'empereur du Japon vient de recevoir en cadeau un panda géant. Il vous confie la mission de le nourrir et de construire un jardin pour l'abriter. Chaque joueur devra remplir des objectifs secrets qui lui rapporteront des points. Celui qui en cumule le plus remporte le jeu.

**Timeline** - 2 à 8 joueurs, 8 ans et plus

• Musique et cinéma    • Évènements    • Inventions

Votre but, intercaler des cartes thématiques au bon endroit pour former une ligne du temps. L'ouvre-boîte a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique ? L'okapi a-t-il été découvert avant ou après l'Amérique ? Soyez le premier à avoir posé correctement toutes vos cartes !

## JEUX DE COOPÉRATION

**Les chevaliers de la table ronde** - 3 à 7 joueurs, à partir de 10 ans

Tandis que vous vous efforcez de défendre Camelot et de remporter les quêtes nécessaires à la victoire du Bien, les forces du Mal sont également à l'œuvre. Un traître s'est peut être glissé parmi vous, complotant pour la chute de Camelot.

**Pandémie** - 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Votre équipe mène une bataille contre quatre maladies mortelles. Vous devez travailler ensemble et utiliser vos capacités individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde ...

## JEUX D'IMITATION

**Cyrano** - 4 à 9 joueurs, à partir de 8 ans

Comme Cyrano, vous aidez un amoureux transi à rejoindre sa belle. Pour cela, vous devrez enchaîner des rimes imposées sur des thèmes déterminés. Le plus talentueux poète rejoindra rapidement sa belle et remportera la partie.

**Dixit** - 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans

Votre but est de marquer le plus de points en trouvant la carte qui correspond le mieux au son, au mot ou à la phrase énoncée par le conteur en début de manche.

**Petits meurtres & faits divers** - 4 à 7 joueurs, à partir de 12 ans

Résolvez les plus loufoques des forfaits commis par des joueurs qui vont tout faire pour échapper au flair implacable de l'inspecteur. Tour à tour, vous aurez le sentiment d'être un brillant inspecteur, un greffier glacial et incorruptible ou un de ces louches, étranges, mystérieux et excentriques suspects.

**Concept** - 4 à 12, à partir de 10 ans

Avec Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Par équipe de deux, vous devez faire deviner des mots aux autres joueurs.

## JEUX D'AMBIANCE

**Time's up!** - 3 à 12 joueurs, à partir de 12 ans (8 ans pour Family 1)

• Academy 1 / films, chansons, livres ...    • Celebrity 3    • Family 1

Devinez en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux, des personnalités... Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir, mimez-les. Pour gagner, il suffit d'être vif, malin et inspiré !

**Mölkki, jeu de quilles finlandais** - 2 à 16 joueurs, à partir de 6 ans

Jeu de plein air

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois numérotées de 1 à 12 à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie. Simple ? Pas si sûr ... Un mix ludique de bowling, pétanque et billard pour toute la famille !

Liste sujette à modification