



Catalogue des jeux de société

Bibliothèque Gisèle Labine





Catégorie bleue

Enfant / Famille

Jeux de société rapides

Moins de 20 minutes

Loto Le marché



Âge
2 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

On commence par poser toutes les pastilles à l'envers et chaque joueur choisi une planche de jeu. Le premier joueur retourne une pastille. Si le dessin de la pastille piochée correspond à une des images de sa planche de jeu, il la pose dessus. Si elle ne correspond à aucune des images de sa planche, il la repose face cachée. A son tour le joueur suivant tire une pastille...

Le vainqueur est celui qui a trouvé toutes les images de sa planche en premier.

Escape game



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

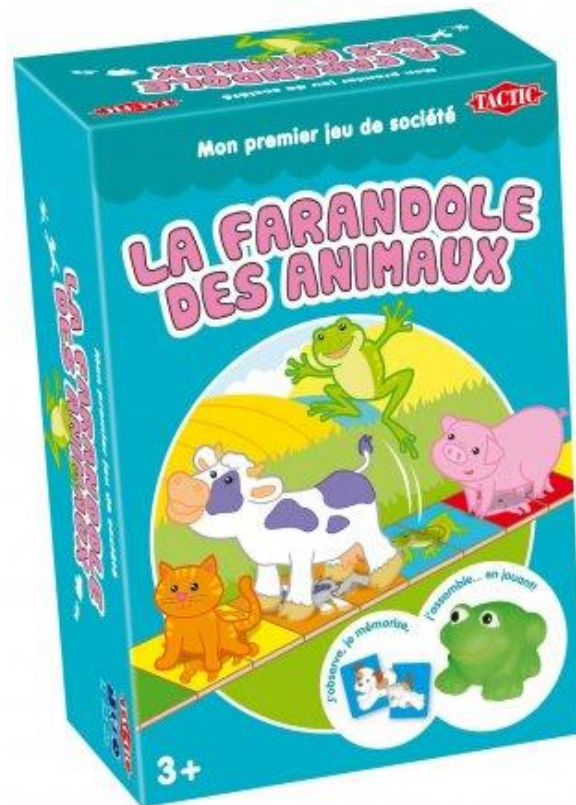
Temps
15 minutes

Valeur du jeu
39.99 \$

Un jeu collaboratif et ludique, savant mélange d'énigmes à résoudre et d'indices à trouver pour ouvrir le cadenas et sortir de la pièce.

Phénomène des salles de jeux à énigmes sous format de jeu de société.

La farandole des animaux



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
16.99 \$

Chaque joueur, l'un après l'autre, devra retrouver des paires en faisant appel à son observation et à sa mémoire, en formant un animal avec un système de puzzle.

Puis, il les placera à la queue leu leu, devant lui pour rentrer de constituer la plus longue farandole.

Hedbanz



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 minutes et +

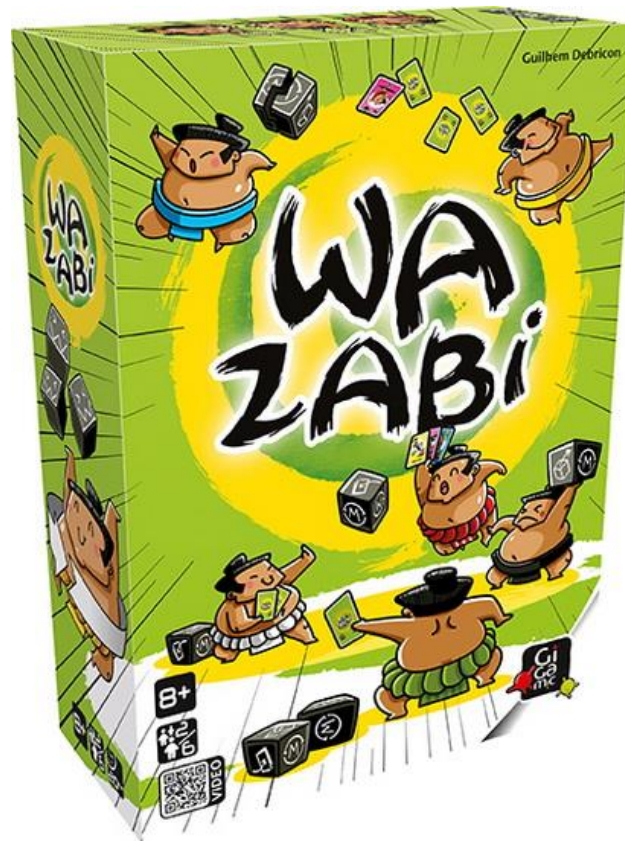
Valeur du jeu
24.99 \$

Découvrez ce jeu où seules vos questions vous permettent de deviner ce que vous êtes.

Les joueurs peuvent répondre à vos questions que par Oui ou Non.

Essayez de savoir si le dessin sur votre front est un animal, un aliment ou un objet.

Wasabi



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Moins vous avez de dés, plus il est compliqué de les éliminer.

Les cartes, aux effets dévastateurs pour vos adversaires, sont jouées en fonction de votre tirage de dés. Dés et cartes passent de main en main, changeant constamment les rapports de force.

Ce jeu qui allie chance et réflexion se joue rapidement et n'importe où.

Draftosaurus



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
36.99 \$

Vous dirigez un zoo de dinosaures.

Comment allez-vous l'organiser?
Allez-vous placer certains dinosaures ensemble ou plutôt les séparer?

Tout dépend des espèces à disposition, des contraintes du moment et de ce qui vous rapporte le plus de visiteurs.

La cucaracha



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
36.99 \$

Des cafards!

Vite, attirez-les dans votre piège à l'aide des couverts.

Le dé vous indique si vous pouvez tourner une fourchette, un couteau ou une cuillère.

Spidmonster



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Jeu d'association délirant.

Motif! Planète! Monstre!

Les associations s'enchaînent et se déchaînent à un rythme délirant.

Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné

Le jeu de la boulette



Âge

7 ans et +

Nombre de joueur

3 et +

Temps

15 minutes

Valeur du jeu

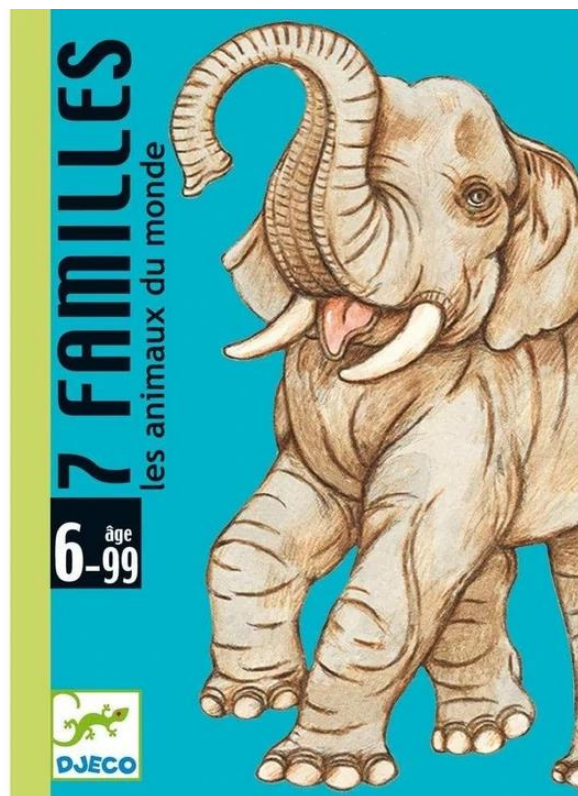
12.99 \$

Ce jeu de devinettes est une véritable course contre la montre dans laquelle vous devrez être extrêmement rapides pour débouletter les papiers chiffonnés.

Soyez vifs d'esprit pour deviner des mots et faites preuve de créativité pour en faire deviner.

Durant la partie, vous donnerez des indices en disant n'importe quoi, en utilisant 1 seul mot ou en mimant.

7 familles – Les animaux



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
11.99 \$

Un jeu classique où les joueurs voyagent de continent en continent, à la rencontre d'animaux étonnants...

7 familles, 7 zones géographiques, 42 animaux...

L'occasion d'en savoir un peu plus tout en s'amusant.

Piratatak



Âge
6 ans et +

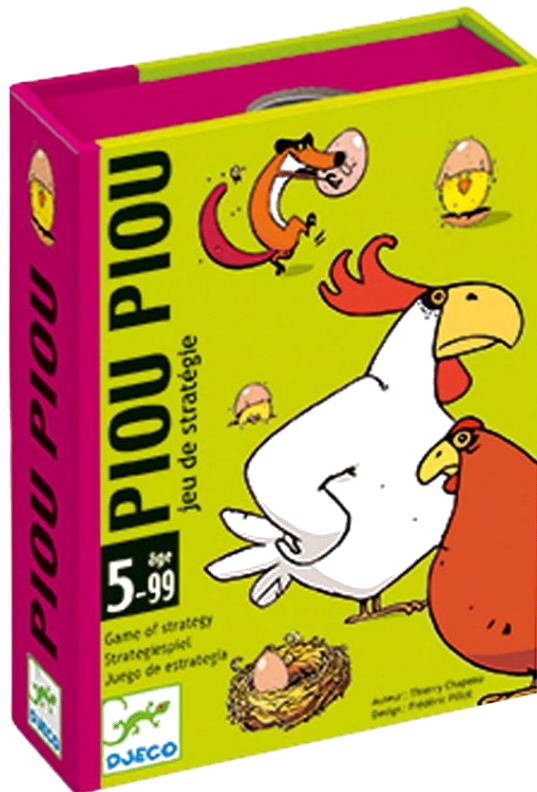
Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
12.99 \$

Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent !

Piou Piou



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
12.99 \$

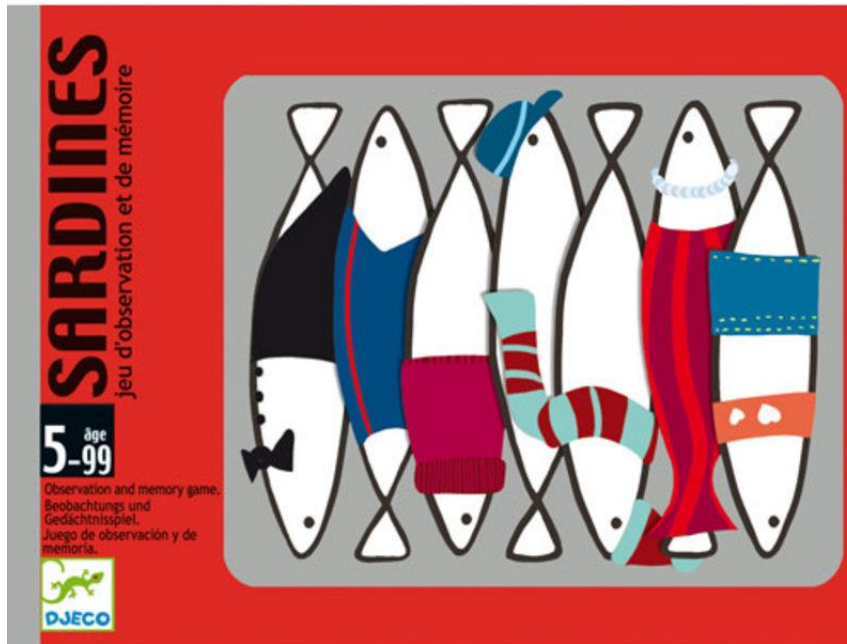
C'est la panique dans le poulailler, les œufs doivent éclore avant que le renard ne puisse les voler.

Il faut 1 coq, 1 poule, 1 nid pour pondre 1 œuf, 2 poules pour le couvrir afin qu'il devienne poussin et la force de 2 coqs pour chasser le renard.

Si un œuf éclot, le renard ne peut plus s'en approcher.

Le premier joueur à avoir 3 poussins gagne la partie.

Sardines



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

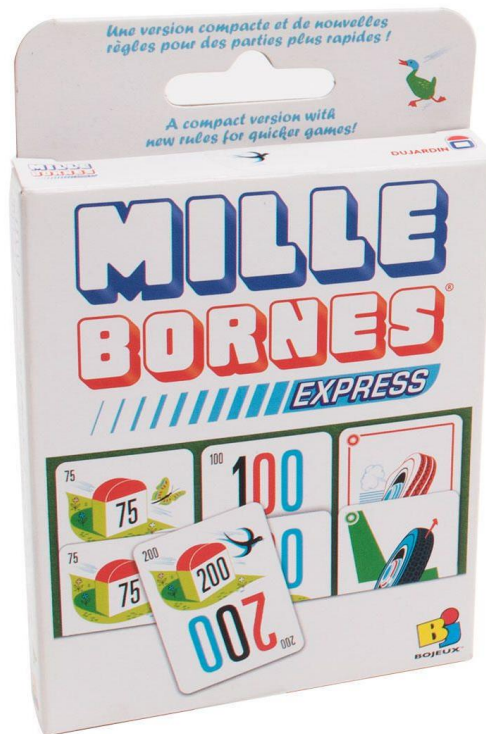
Temps
15 minutes

Valeur du jeu
16.99 \$

Jeu de mémoire
Jeu d'observation

Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser et les retrouver dans la boîte !

Mille bornes



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
11.99 \$

Pour gagner, il vous faudra parcourir 1000 kilomètres en respectant des règles basées sur le code de la route.

Uno



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 10

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
9.99 \$

Il faut se débarrasser de toutes ses cartes avant son ou ses adversaires.

Jouez les cartes de votre jeu en associant les couleurs ou les chiffres avec ceux de la carte qui se trouve sur le dessus de la pile.

Quand il ne vous reste plus qu'une carte en main, criez UNO.

Spot-it



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 8

Temps
15 minutes

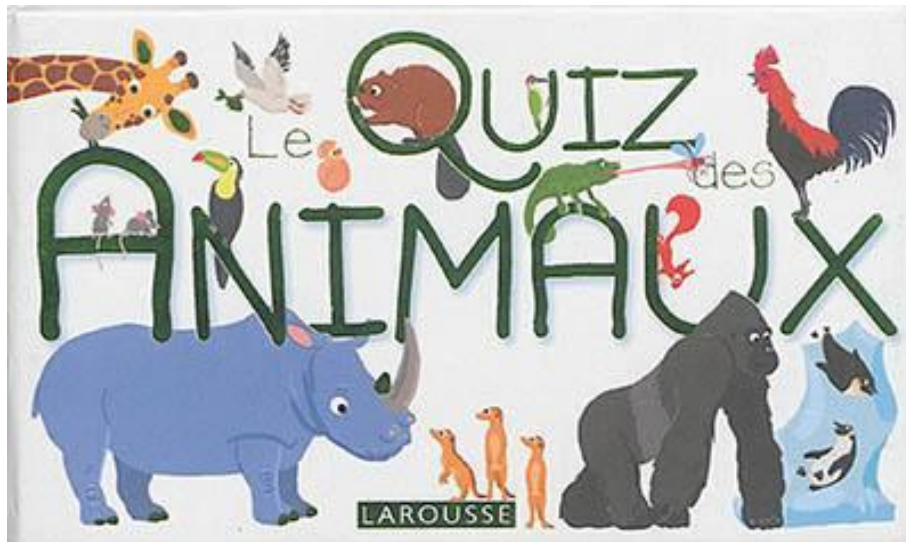
Valeur du jeu
14.99 \$

Testez votre sens de l'observation et votre rapidité avec le jeu maintes fois primé : Spot It!

Camping, un jeu de choix éclairés en un éclair.

De multiples modes de jeux inclus dans la boîte.

Le quizz des animaux



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
10.95 \$

Le but du jeu est de se débarrasser des cartes en répondant aux questions sur celle-ci.

Testez vos connaissances!

Petit Foli mots



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
1 à 6

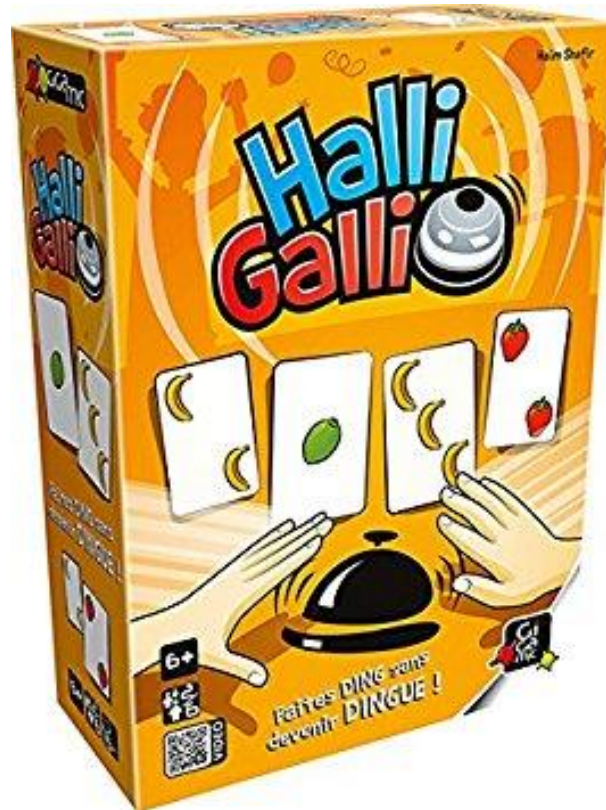
Temps
apprentissage

Valeur du jeu
- \$

Jamais la lecture et l'orthographe n'auront été si faciles et si drôles!

80 cartes double-face pour s'amuser à lire et écrire.

Halli galli



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

HALLI GALLI propose une grande macédoine de fruits! Chaque joueur change à son tour le mélange en posant une carte devant lui.

Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur la table, il faut sonner! Le plus rapide gagne toutes les cartes mises en jeu et on recommence!

Pas sorcier : Les mystères de la science



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
20 minutes

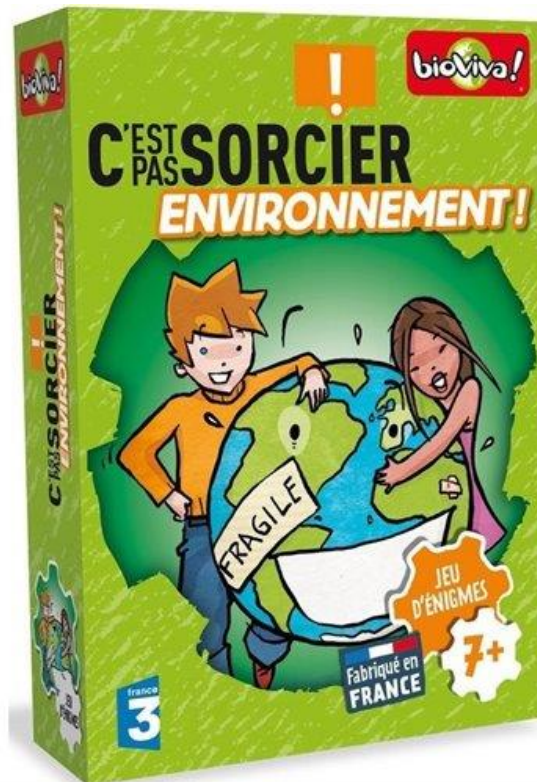
Valeur du jeu
16.99 \$

La planète regorge de mystères : pourquoi le ciel est-il bleu? De quoi l'Univers est-il composé? Quels sont les plus petits microbes?

Plonge-toi dans le monde passionnant des scientifiques et élucide les mystères cachés derrière les indices.

Un jeu drôle et instructif qui fait appel à l'esprit de déduction!

Pas sorcier : Environnement!



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
16.99 \$

Le jeu des énigmes « l'environnement » vous fera découvrir tout ce qui nous entoure : l'eau, l'air, le sol, la faune, la flore, les êtres humains et leurs activités, les différents écosystèmes...

Vous aurez 5 indices précieux pour deviner le plus vite possible ce qui se cache derrière les énigmes. A vous de saisir les bons indices qui vous sont donnés.

Mais attention, il faudra être le plus rapide !

Paku Paku



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 8

Temps
10 minutes

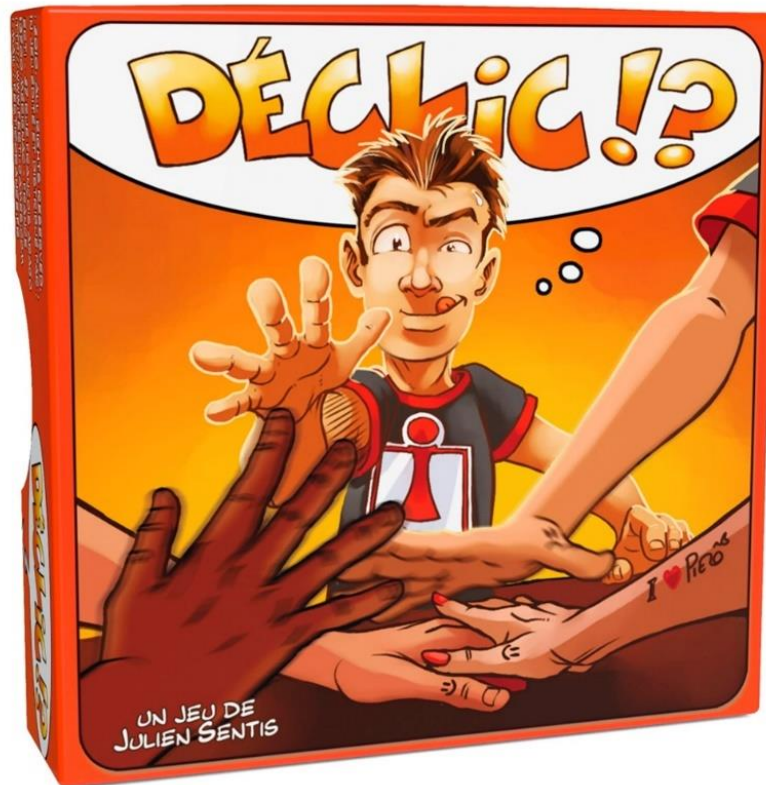
Valeur du jeu
16.99 \$

Bienvenue au concours annuel du panda le plus gourmand.

Lancez vos dés le plus vite possible. Face verte :
Ouuuf! Passez-vite le dé à votre voisin! Face rouge :
Oh non! Déposez un bol sur la pile de vaisselle!

Attention : le joueur qui aura trop de dés devant lui
ou fera tomber la pile de vaisselle recevra des
points négatifs!

Décllic



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
3 à 8

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Tels sont quelques-uns des défis que doivent relever les joueurs :
Choisissez une de vos mains pour « vrai », l'autre pour « faux » et validez une phrase (farfelue... ou non) en posant le plus rapidement possible la bonne main sur la cible centrale.

Attention à ne pas vous embrouiller !

Sushi dice



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Il était une fois... Seuls les commis les plus rapides et les plus soigneux pourront rejoindre la prestigieuse brigade des cuisiniers en salle.

Il vous faudra donc préparer des plateaux de sushis plus vite que vos adversaires et, surtout, traquer la moindre de leurs erreurs.

Les mots



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
19.95 \$

Sur chacun des six plateaux à thèmes, l'enfant doit placer les lettres selon le modèle pour former des mots simples de 3 à 5 lettres.

Il apprendra à écrire, entre autres, les mots «lion», «chien», «lutin», «fusée», «kiwi» et «fleur» sur les cartes au thèmes des animaux, des personnages de contes, des véhicules, des légumes et des éléments de la nature.

L'heure



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
19.99 \$

6 jeux progressifs pour apprendre à se situer dans le temps, en jouant seul ou à plusieurs.

Des casse-têtes d'association aux couleurs très gaies et une horloge avec des aiguilles qui tournent!

L'enfant associe les différents moments de la journée à l'heure correspondante. Puis il s'amuse à mettre la grande horloge à la même heure...

Les chiffres



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
19.95 \$

L'enfant associe l'image au nombre et à la quantité, puis reconstitue la farandole des animaux du plus gros au plus petit.

Découverte du corps humain



Âge
4 à 6 ans

Nombre de joueur
1 et +

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
29.99 \$

Un jeu éducatif pour apprendre le corps humain tout en s'amusant.

Encastre le modèle anatomique sur la boîte et découvre les os, les organes et les différentes parties du corps.

8 puzzles

Loto des petites phrases



Âge
1 an 1/2 et +

Nombre de joueur
2

Temps
apprentissage

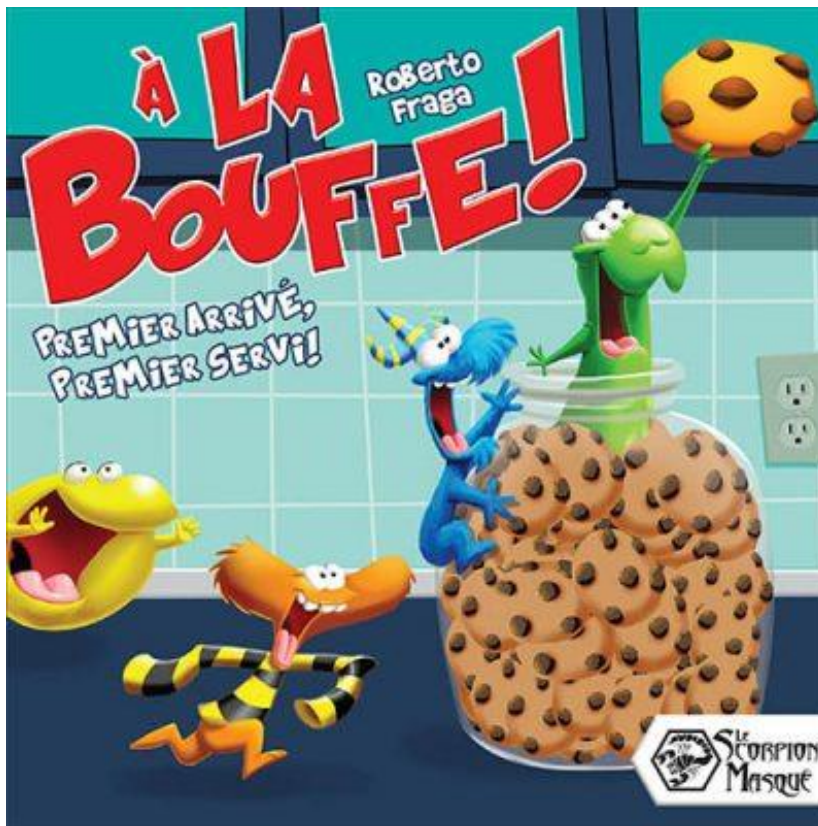
Valeur du jeu
24.99 \$

Le chat, le chien, le lapin et la souris se sont réunis pour jouer avec toi.

Sauras-tu dire ce qu'ils font?

Tu dois associer les images identiques en plaçant les cartes aux bons endroits

À la bouffe



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

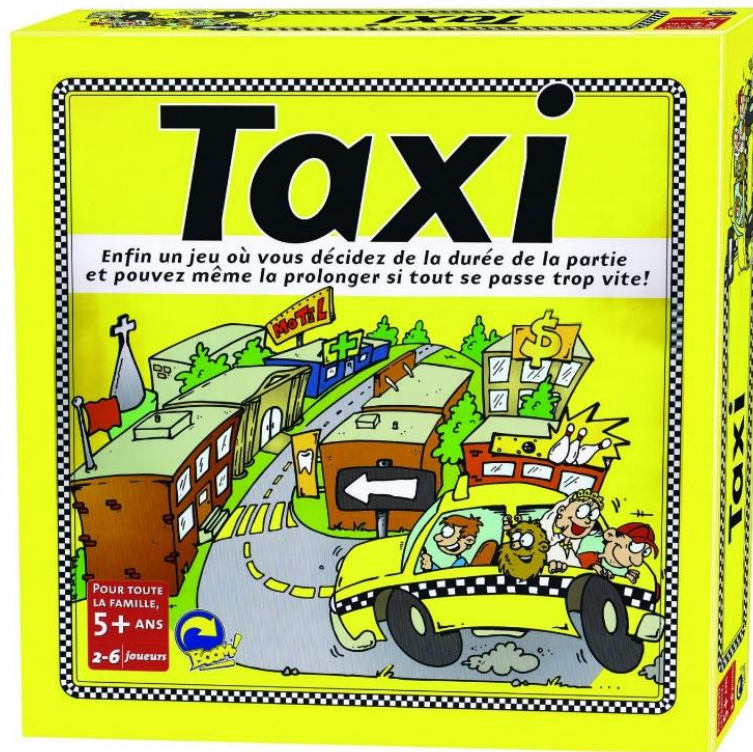
Temps
10 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Les joueurs incarnent de petits monstres ayant un énnnooorrme appétit pour les desserts, mais chaque manche/partie, ils ne peuvent en manger qu'un, et le bon!

Comme tout le monde joue en même temps, il faudra être rapide !

Taxi



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
39.99 \$

Vous devez être le premier conducteur de Taxi à reconduire tous ses passagers à leurs destinations. Mais attention, bien qu'ils ne connaissent pas votre route, les autres conducteurs essaieront de vous compliquer la tâche en barrant les rues, en changeant les sens uniques ou même, en changeant d'emplacement avec vous.

Ferez-vous comme eux? Mais attention, les embûches que vous placerez pourraient également vous nuire.

Domino



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
11.99 \$

Ce domino est composé de 28 pièces.

Sur chacune d'elles, un chiffre et un dessin sont représentés. En associant un dessin d'animaux à un chiffre, l'enfant visualise la quantité correspondant à un chiffre.

Yoga spinner game



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Un jeu de flexibilité, d'équilibre... et de hasard!

Faites tourner la flèche et réalisez la pose de yoga illustrée sur la carte correspondante.

Pouvez-vous tenir pendant 10 secondes?

Fous rires interdits, sous peine de chutes sur le tapis!

Saumon fritillant



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
3 à 6

Temps
2 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Prenez en main, les 12 cartes de la couleur de votre choix. Mélangez-les et gardez-les face cachée dans votre main. Au signal, tous les joueurs retournent leur paquet de cartes et crient l'action inscrite sur la première carte.

Si un autre joueur crie la même action que vous, réalisez cette action ensemble et débarrassez-vous de votre carte. Le premier à avoir défaussé toutes ses cartes remporte la partie.

Bellz!



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Choisis ta couleur de clochette et celui qui ramasse toutes les clochettes de la couleur choisie...Gagne !

Clac clac



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Chacun des 36 disques étalés sur la table combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison.

Les disques sont aimantés : « Clac! Clac ! » ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main!

Jungle speed



Âge
7 ans et +

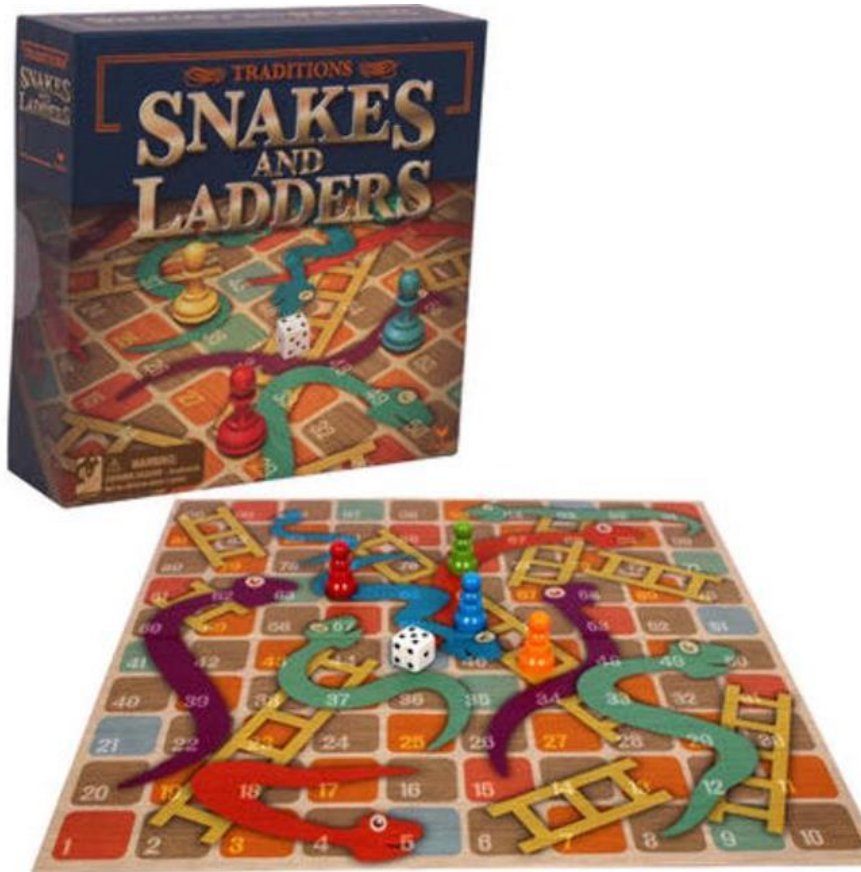
Nombre de joueur
2 à 10

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
26.99 \$

Le jeu est dérivé du traditionnel jeu du bouchon, ou jeu du briquet, qui se joue avec un jeu de cartes traditionnel et consiste à attraper le premier un bouchon posé au centre de la table lorsque deux cartes identiques apparaissent.

Serpents et échelles



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
11.99 \$

Arrivez le premier à la case # 100 et remportez la victoire!

Mais attention aux queues de serpent, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser.

Trains et rails Chuggington



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

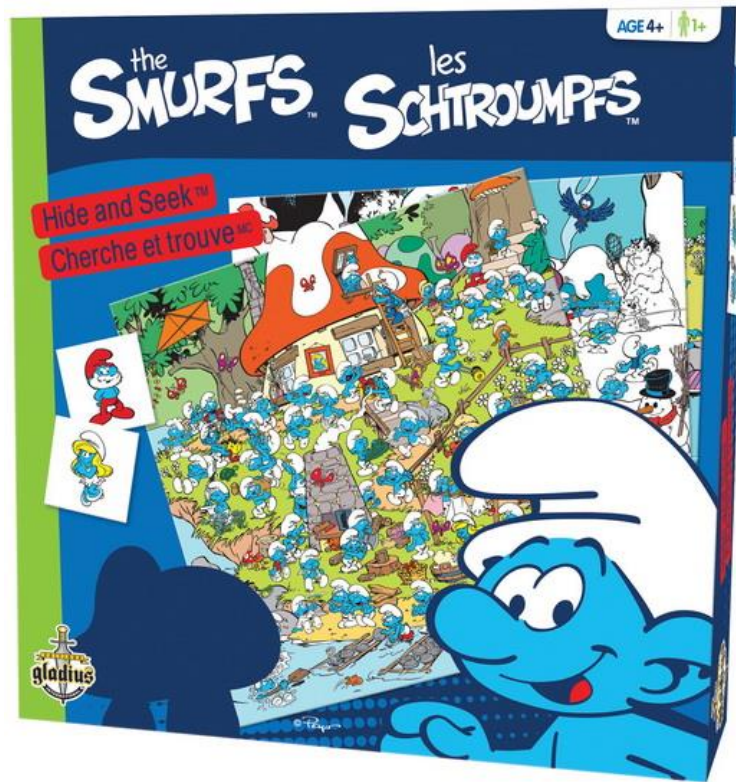
Temps
10 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Arrivez le premier à la case no # et remportez la victoire!

Mais attention aux rails, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser.

Cherche et trouve les Schtroumpfs



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Tes Schtroumpfs préférés se sont cachés dans les magnifiques paysages illustrés sur les planches de jeu. Amuse-toi à les trouver!

But du jeu: amasser le plus de cartes possibles en trouvant les images correspondantes cachées dans les planches de jeu.

Cherche et trouve à travers le temps



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Sur chaque planche de jeu, et selon l'époque, on trouve une manière différente de compter le temps.

Amasser le plus de cartes possible en trouvant les images correspondantes cachées dans les planches de jeu.

Loup-garou pour une nuit



Âge

9 ans et +

Nombre de joueur

3 à 10

Temps

10 minutes

Valeur du jeu

14.99 \$

Les loups garous sont parmi nous! Loup Garou pour Une Nuit est la version rapide où chacun incarne un rôle : l'un des infâmes Loups-garous, la noiseuse rusée, la voyante très lucide ou un autre personnage parmi les douze rôles disponibles, chacun doté d'une capacité spéciale.

Le temps d'une matinée, votre village décidera qui est un Loup-Garou ... parce qu'il suffit de lyncher un Loup Garou pour gagner.

Guess who? Disney junior



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2

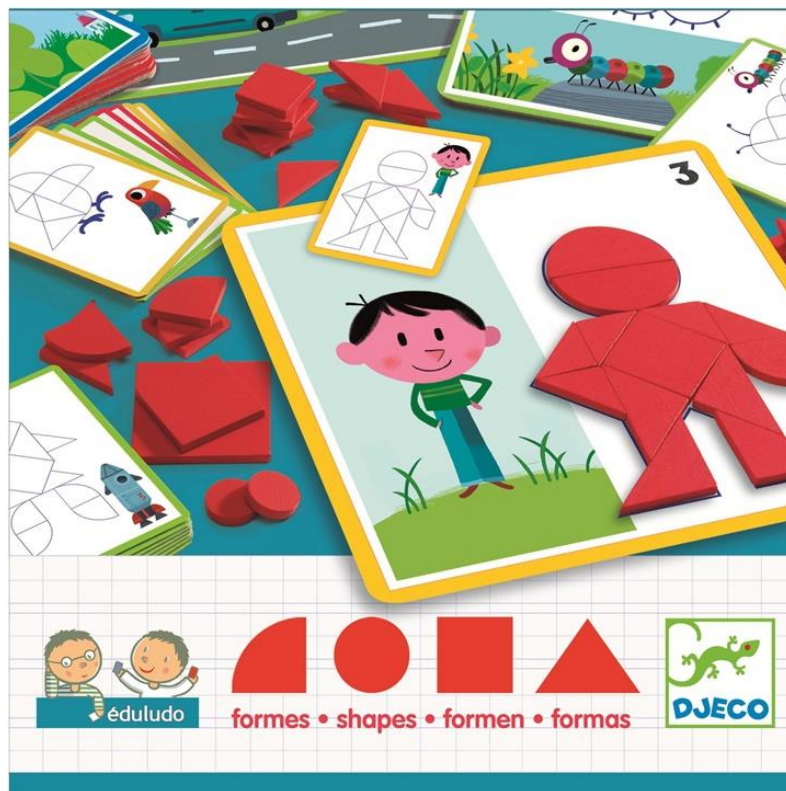
Temps
15 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Chaque joueur choisit d'abord un personnage mystère, puis tente de deviner celui de son adversaire en posant des questions qui se répondent par oui ou non.

Lorsqu'un joueur croit connaître le personnage de son adversaire, il peut l'identifier. Il doit cependant être certain de sa réponse, car s'il se trompe, il est éliminé.

Formes



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
23.99 \$

Découvrir les formes en jouant.

Eduludo est un jeu de difficultés croissantes pour s'initier de façon simple et amusante à la géométrie.

Château logique



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
39.99 \$

On commence par poser toutes les pastilles à l'envers et chaque joueur choisi une planche de jeu. Le premier joueur retourne une pastille. Si le dessin de la pastille piochée correspond à une des images de sa planche de jeu, il la pose dessus. Si elle ne correspond à aucune des images de sa planche, il la repose face cachée. A son tour le joueur suivant tire une pastille...

Le vainqueur est celui qui a trouvé toutes les images de sa planche en premier.

Cloud



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

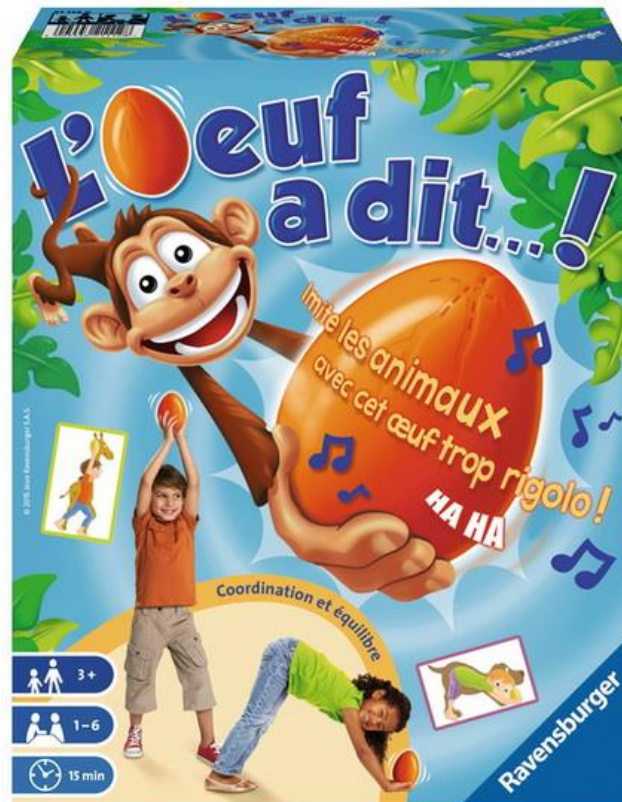
Temps
5 minutes

Valeur du jeu
18.99 \$

Cheval, fusée, dragon, canard...

Aidez Marie à recomposer les nuages observés pendant son pique-nique au grand air!

L' œuf qui dit...!



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1 à 6

Temps
15 minutes

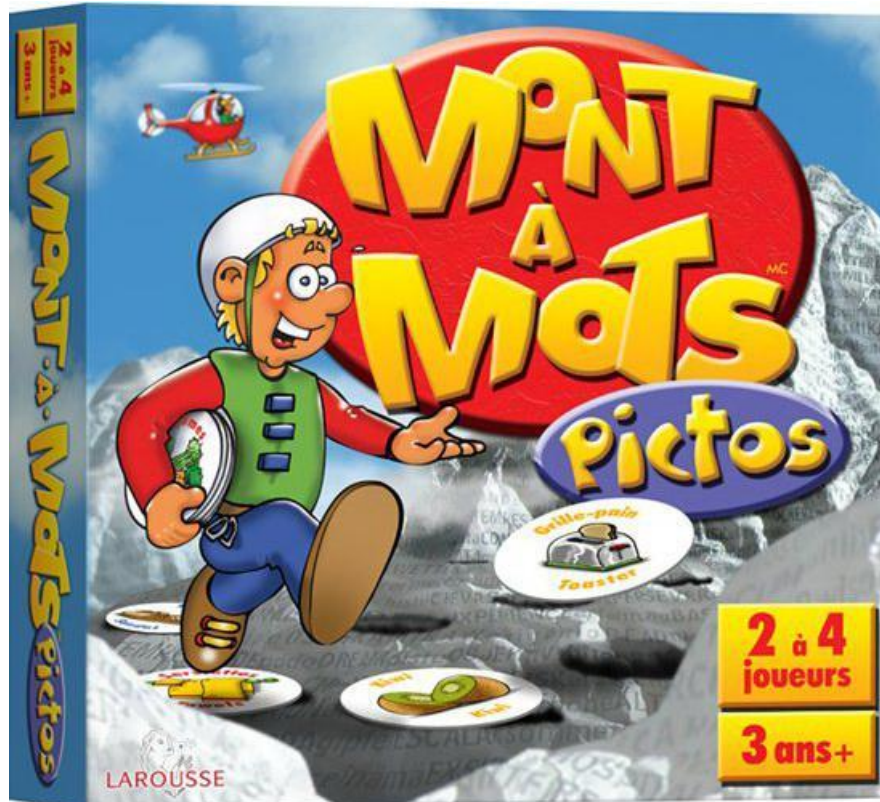
Valeur du jeu
34.99 \$

Grâce à cet œuf trop rigolo qui parle, chante et rit, votre enfant s'amuse à reconnaître et imiter les postures de 18 animaux.

Il suffit de l'écouter et de suivre ses instructions. Mais gare à ne pas faire pencher l'œuf, sinon il se met à rire!

Une façon très drôle d'exercer son équilibre et de développer sa coordination gestuelle!

Mont-à-mots Pictos



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Jeu d'association et de mémoire favorisant le développement du vocabulaire.

Le but du jeu est d'être le premier à compléter sa montagne de jeu et à déposer le drapeau de la bonne couleur au sommet.

Nomme-moi...



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
1 et +

Temps
20 minutes

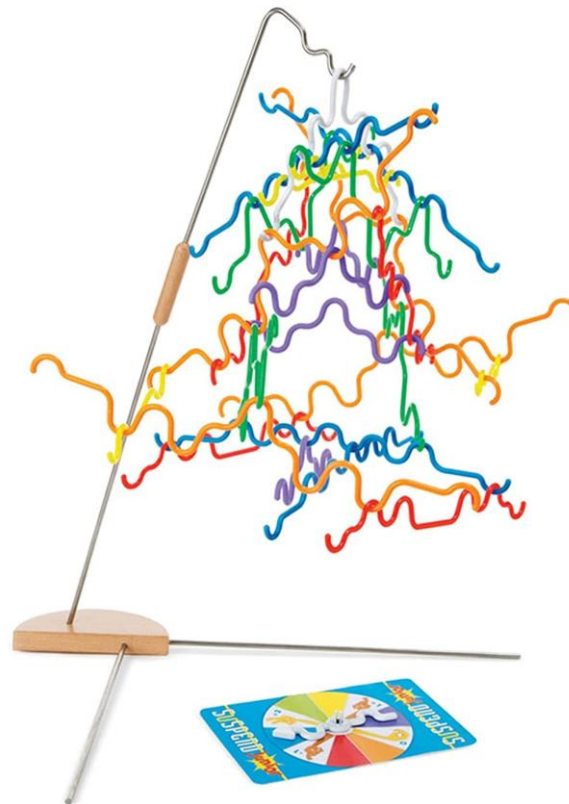
Valeur du jeu
29.99 \$

Ce jeu à grande valeur éducative aide, stimule le langage tout en encourageant l'échange et la coopération.

Il permet aux enfants de verbaliser une foule de sentiments qui les habitent ou encore des événements qu'ils vivent quotidiennement.

Une merveilleuse façon de se connaître soi-même et d'apprendre à connaître les autres!

Suspend Junior



Âge
4 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Le jeu d'équilibre en suspension.

Guess who?



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Voici Guess Who? Le jeu de devinettes classique!

Chaque joueur choisit d'abord un personnage mystère, puis tente de deviner celui de son adversaire en posant des questions qui se répondent par oui ou non.

Lorsqu'un joueur croit connaître le personnage de son adversaire, il peut l'identifier. Il doit cependant être certain de sa réponse, car s'il se trompe, il est éliminé.

La chasse aux monstres



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1 à 6

Temps
10 minutes

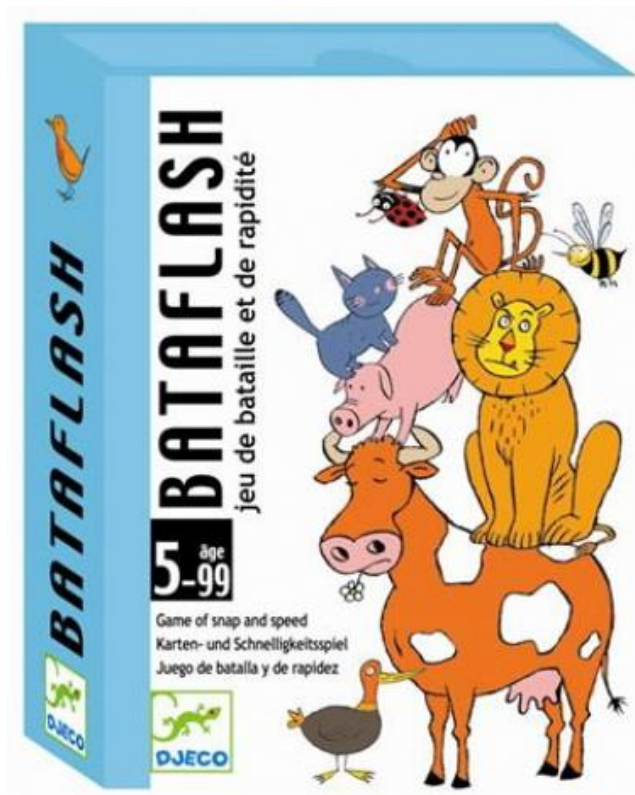
Valeur du jeu
24.99 \$

Jeu de mémoire coopératif.

Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet.

Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie!

Bataflash



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
11.99 \$

Observation et rapidité

Un jeu de bataille qui développe le sens de l'observation des plus petits.

Le plus rapide gagne.

Cubiq



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
1

Temps
libre

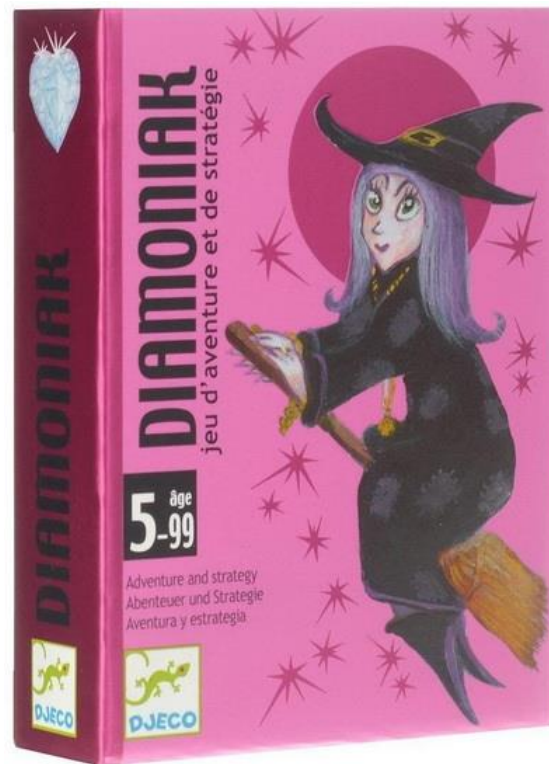
Valeur du jeu
32.99 \$

Pouvez-vous créer des motifs 3D avec les 8 pièces de puzzle colorées et les 8 homologues blancs?

Mettez à profit vos connaissances spatiales, votre logique et vos compétences de déduction en créant des cubes avec un motif de couleur unique dans chaque défi!

80 défis de facile à expert.

Diamoniak



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
12.99 \$

Tactique

Aventureux ou prudents, à chacune sa stratégie pour construire son château avant que les sorcières ne jettent un mauvais sort!

Uno flip



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 10

Temps
15 minutes

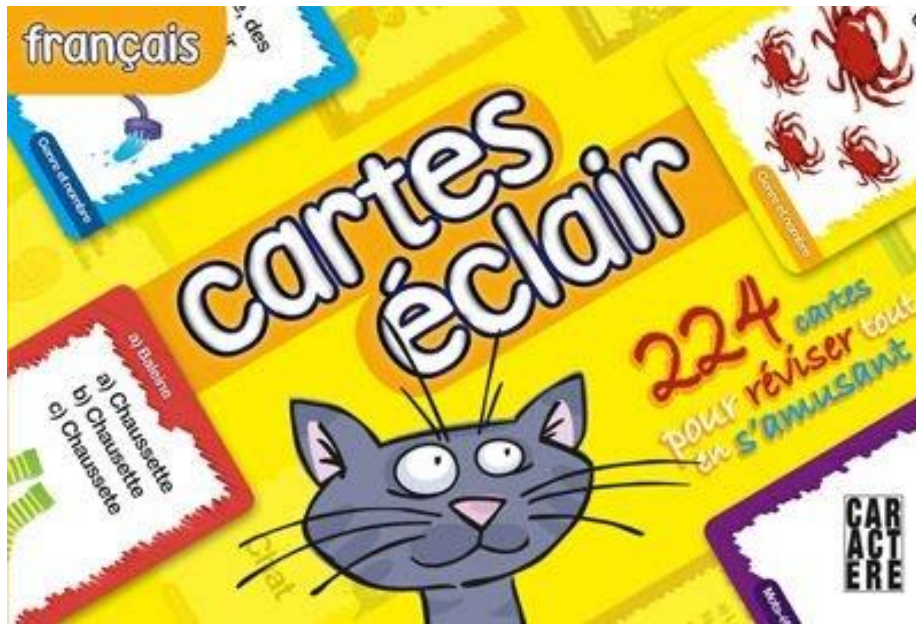
Valeur du jeu
9.99 \$

C'est le jeu de cartes que vous connaissez avec de nouveaux rebondissements captivants - comme un jeu double face et une carte FLIP spéciale - qui donnent un avantage concurrentiel au jeu classique.

Les joueurs associent à tour de rôle une carte dans leur main avec la carte actuelle indiquée en haut du jeu, par couleur ou par numéro.

UNO FLIP! comprend également de nouvelles cartes Action qui bouleversent vraiment les choses, telles que les cartes Draw Five et Skip Everybody.

Cartes éclair français



Âge
5 à 8 ans

Nombre de joueur
1 et +

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
14.95 \$

Le principe est simple, sur un côté de la carte on trouve un mot, une image ou encore une question et les enfants doivent trouver la réponse qui se trouve de l'autre côté de la carte.

Kabammm!



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Élevez vos réflexes au niveau de super héros en jouant à Kabammm!

Débarassez-vous le plus rapidement possible de vos cartes et faites des combinaisons hyper puissantes!

Jungle speed



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 10

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Jungle Speed est un grand classique des jeux de société qui allie simplicité, adrénaline, réflexes et observation.

Jouez vos cartes et soyez le plus rapide à vous saisir du totem.

Observez les cartes posées par vos adversaires, repérez le symbole identique au vôtre et attrapez vite le totem!

Zombie kidz Évolution



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 minutes

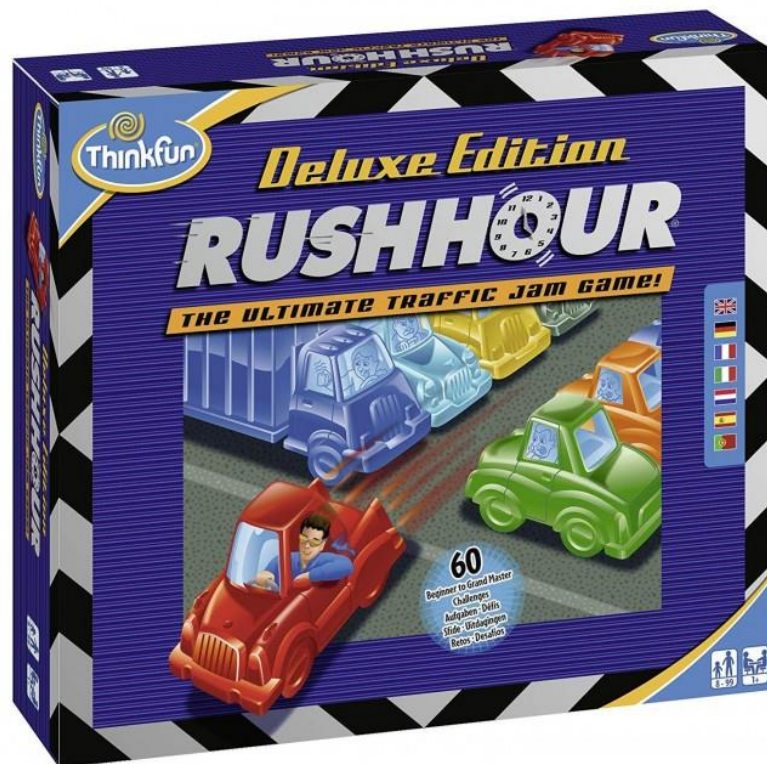
Valeur du jeu
27.99 \$

Les zombies ont décidé d'envahir ton école. Et même si ta prof de français te rend la vie parfois difficile, tu ne voudrais pas que le gymnase et la bibliothèque soient saccagés!

Va falloir te charger de repousser ces créatures!

Zombie Kidz Évolution est un jeu qui va évoluer, s'enrichir au fil des parties que tu joues et des exploits que tu accomplis. Tu vas acquérir de nouveaux pouvoirs, mais les zombies deviendront plus féroces en retour...

Rush hour Édition deluxe



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
1

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
39.99 \$

Le but du jeu est simple : vous êtes pris dans les bouchons de circulation et vous devez faire sortir votre voiture rouge du trafic.

Déplacez les différents véhicules qui bloquent votre chemin. Les voitures ne peuvent être bougées qu'en fonction d'un sens qui leur est propre, soit horizontalement ou verticalement.

Niveaux de difficultés :

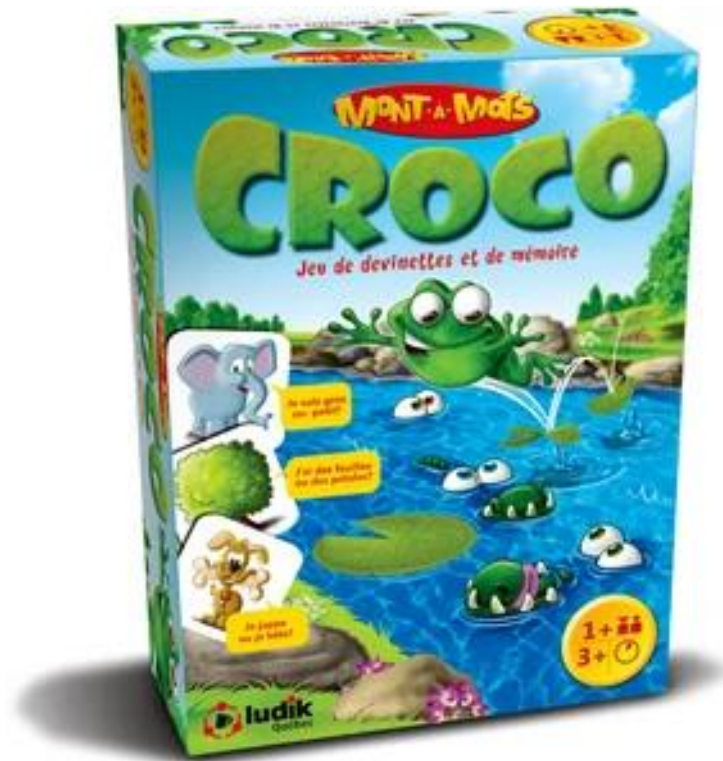
Les cartes vertes : niveau débutant

Les cartes orange : niveau intermédiaire

Les cartes bleues : niveau avancé

Les cartes rouges : niveau expert

Mont-à-mots Croco



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1 à 4

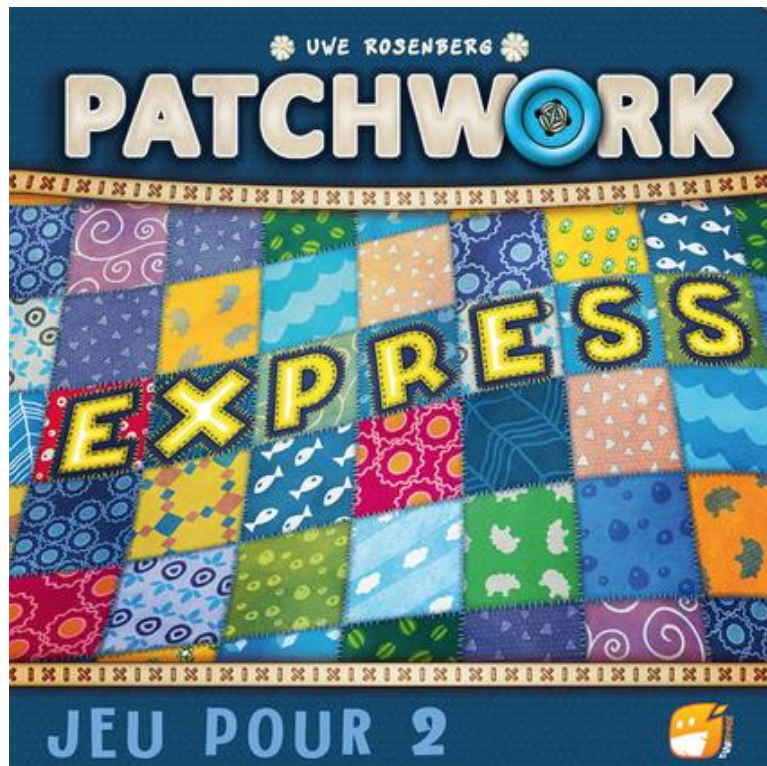
Temps
15 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Mont-à-mots Croco, est un jeu coopératif qui propose deux façons de jouer.

Que ce soit en répondant à des devinettes ou en trouvant des images semblables, traverse la rivière en bondissant d'un nénuphar à l'autre...mais prends garde aux crocodiles!

Patchwork Express



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2

Temps
10 minutes

Valeur du jeu
34.99 \$

Patchwork Express reprend les bases de Patchwork en les simplifiant. Il est plus particulièrement conçu pour les enfants (mais pas seulement) et dispose de grosses tuiles et de plus petits nombres.

Le but du jeu est de créer une courtepointhe la plus esthétique et qui vous permettra de marquer le plus de points possibles. Pour se faire, vous devrez acheter les bonnes pièces de tissu, empêchez votre adversaire d'en faire autant et composez judicieusement votre patchwork pour gagner un maximum de boutons et la partie.

Puzzle trio



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
1

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
14.99 \$

Casse-tête
8 histoires

Puzzle géant Mistigri et ses amis



Âge
2 à 4 ans

Nombre de joueur
1

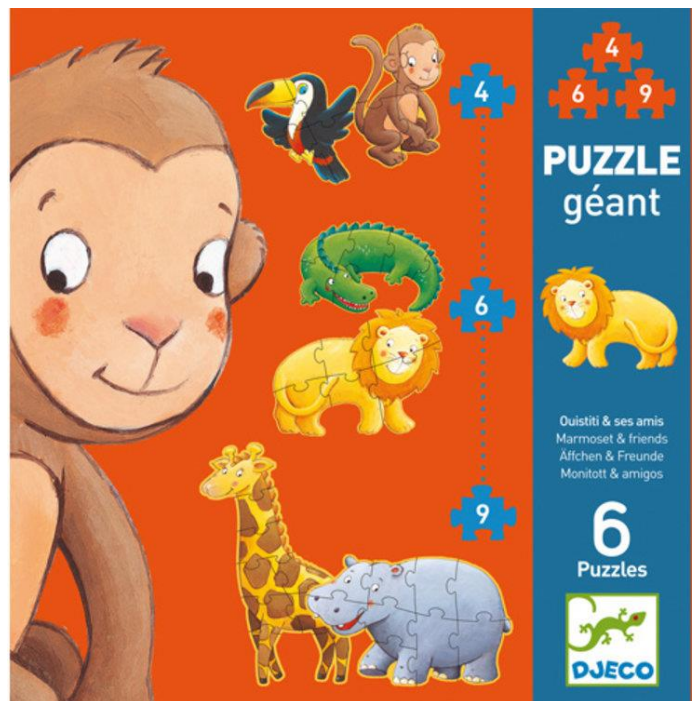
Temps
apprentissage

Valeur du jeu
21.99 \$

Coffret de 6 adorables puzzles en carton très résistant,
découpés en grosses pièces.

- 2 puzzles de 4 pièces (souris et oiseau)
- 2 puzzles de 6 pièces (lapin et tortue)
- 2 puzzles de 9 pièces (chien et chat)

Puzzle géant Ouistiti et ses amis



Âge
2 à 4 ans

Nombre de joueur
1

Temps
apprentissage

Valeur du jeu
21.99 \$

Coffret de 6 adorables puzzles en carton très résistant,
découpés en grosses pièces.

- 2 puzzles de 4 pièces (perroquet et singe)
- 2 puzzles de 6 pièces (crocodile et lion)
- 2 puzzles de 9 pièces (girafe et hippopotame)

Questions-Réponses Animaux



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Jeu de devinettes sur le thème des animaux. Chaque joueur à son tour pioche une carte et lit à haute voix une question. S'il sait y répondre, il avance son pion du nombre de cases indiqué à côté de la réponse. Si le pion du joueur est sur une case spéciale, on pose alors la question ouverte à tous les joueurs. Celui qui a donné la réponse la plus proche fait avancer son pion.

Trois niveaux de question permettent d'adapter le jeu à l'âge des joueurs!

Connect 4



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
23.99 \$

Une ligne verticale, horizontale ou diagonale? Au milieu de la grille ou d'un côté? Voici les choix que devront faire les joueurs à Connect 4. Il suffit d'empiler 4 jetons, de les aligner un à côté de l'autre ou de les placer sur une diagonale pour remporter la partie.

Mais ce n'est pas tout, il faut aussi prévoir les coups adverses et user de stratégie pour bloquer son adversaire.

A large, solid yellow oval shape centered on a white background, containing the following text.

Catégorie jaune
Enfant / Famille
Jeu long
Plus de 20 minutes

Les aventuriers du rail Un ticket pour l' aventure!



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

Temps
30 à 60 minutes

Valeur du jeu
69.99 \$

Les joueurs se font concurrence pour relier différentes villes. Ils collectionnent des cartes Wagon qui leur permettent de prendre possession de tronçons de voie ferrée. Plus la route est longue, plus les points s'accumulent.

Mais attention de construire son réseau en prenant bien soin de relier les villes décrites dans les cartes Destination, car cela vous permettra de marquer encore plus de points. Un bonus attend celui qui aura réalisé le chemin le plus long.

Tic... tiac... Boum Junior



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 12

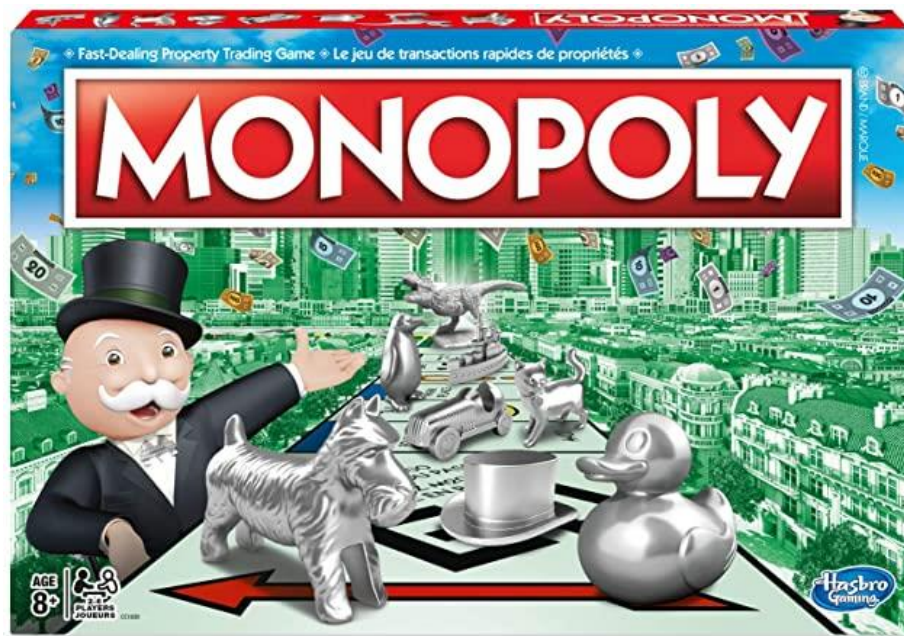
Temps
30 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

A tour de rôle, les joueurs doivent trouver un mot se rapprochant au thème représenté sur la carte. Par exemple si la scène représente une plage, un château de sable serait une bonne réponse. Ce qui rend le jeu si palpitant, c'est le Tic Tac Boum (minuterie) qu'on se passe de main en main jusqu'à ce que retentisse le bruit d'explosion.

Il faut être rapide et alerte car la minuterie peut s'arrêter n'importe quand et le joueur qui tient le Tic Tac Boum à ce moment garde la carte jouée.

Monopoly



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

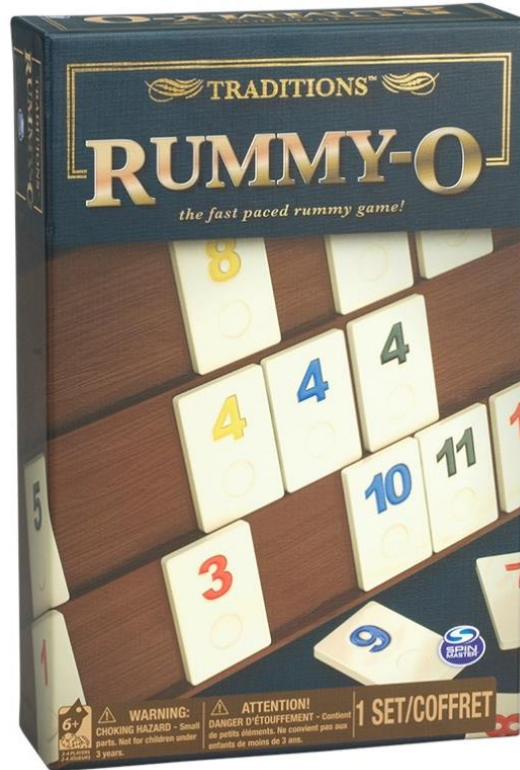
Temps
60 minutes et +

Valeur du jeu
24.99 \$

Les joueurs choisissent d'abord leur pion, le déposent sur la case GO! et lancent les dés pour tout posséder. Quoi qu'il arrive, il n'y aura qu'un seul vainqueur au jeu Monopoly.

Jeu de transactions rapides de propriétés où les joueurs achètent, vendent et échangent des propriétés pour gagner. On peut construire des maisons et des hôtels sur les propriétés. La fortune des joueurs peut varier avec les cartes Chance et Caisse commune. Pour tout posséder, il faut mettre tous ses adversaires en faillite!

Rummy-O



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
30 à 60 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Associez chiffres et couleurs avec astuce.

Le premier joueur à jouer toutes les tuiles de son chevalet gagne la partie. Le(s) perdant(s) d'une manche marquent un certain nombre de points.

Choco



Âge
3 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

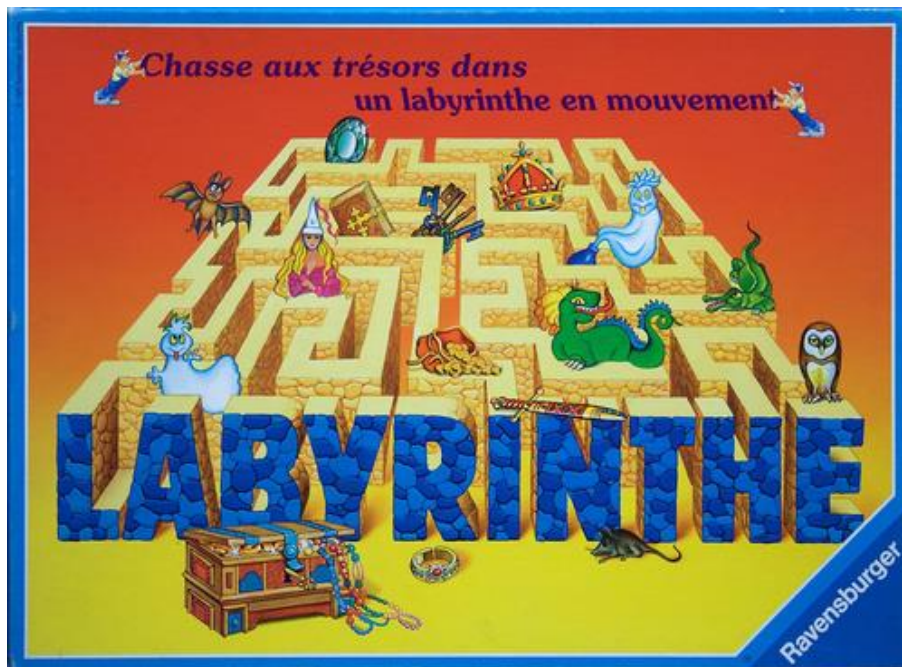
Temps
25 minutes

Valeur du jeu
16.99 \$

Cerise ou cacahouète? Si tu trouves ce que le dé t'indique dans le Choco, tu gagnes le Choco, mais attention à la bestiole gourmande cachée dans le jeu. Elle te mangerait tous les Chocos!

Souviens-toi où se trouvent cerises et cacahouètes.
Retourne le bon Choco.

Labyrinthe



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
25 minutes

Valeur du jeu
36.99 \$

Une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors.

Poussez les couloirs, déplacez votre pion... On va de surprises en surprises.

On croit pouvoir atteindre son butin quand soudain les murs coulissent.

Cockroach poker



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 à 25 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...).

Un des joueurs pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal, à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non.

Skip-bo



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
13.99 \$

Les joueurs utilisent habileté et stratégies pour créer des piles de cartes en ordre croissant (2, 3, 4...) jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à jouer.

Une fois que chacun a distribué sa propre réserve personnelle de cartes, le jeu commence en tirant des cartes de la pile centrale et en « créant » jusqu'à 4 piles.

Le premier joueur ayant épuisé toutes les cartes de sa réserve personnelle Skip-Bo est le gagnant!

Timeline Québec



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

La première partie des Expos c'était avant ou après l'ouverture du zoo de Saint-Félicien? En tout cas, c'était certainement avant la création du Cirque du Soleil, mais est-ce que c'était après le premier épisode de Bobino ou avant?

Dans Timeline, c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez placer l'une de vos cartes. Ici, un seul objectif : être le premier à avoir correctement joué toutes ses cartes

Timeline Invention



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Au verso de chaque carte est indiquée une date. Une carte tirée au hasard est placée au centre de la table face date visible. Elle constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera peu à peu complétée par les joueurs.

Le joueur doit déposer sa carte devant ou après la carte déjà déposé. La carte du joueur est alors retournée, face date visible.

Timeline classique



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

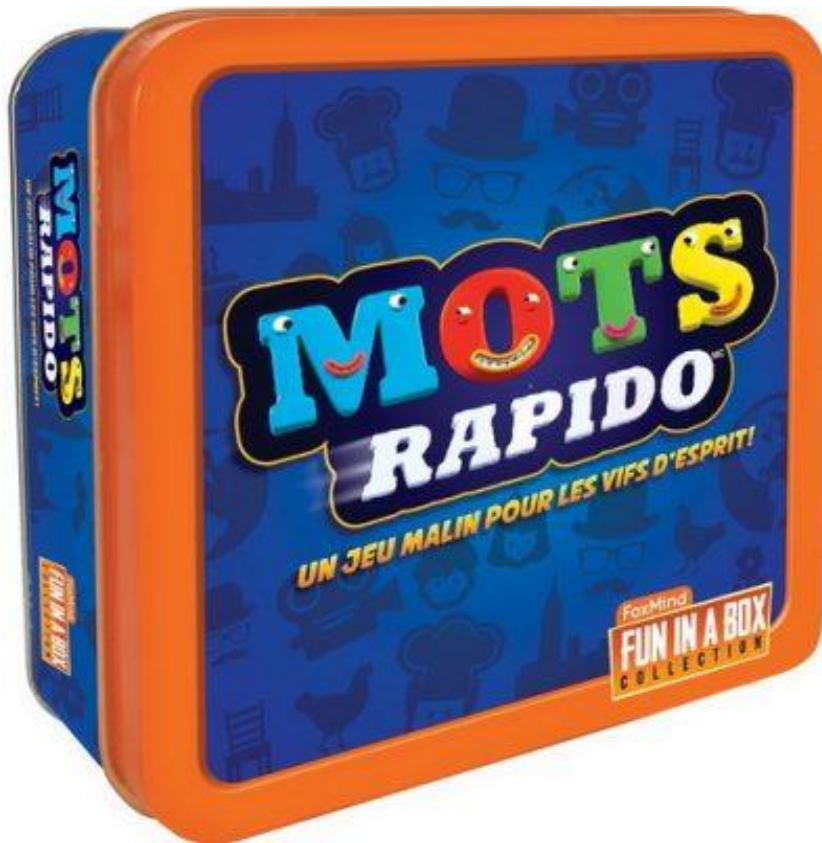
Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

À vous de placer correctement toutes vos cartes sur la ligne de temps! Au verso de chaque carte est indiquée une date. Le premier joueur choisit l'une de ses cartes.

Le joueur doit déposer sa carte devant ou après la carte déjà déposé. La carte du joueur est alors retournée, face date visible. S'il a raison, elle reste en place. Sinon, il défausse sa carte et doit en piocher une autre pour la remplacer.

Mots rapido



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
12.99 \$

Le premier joueur qui énonce haut et fort un mot débutant avec la lettre dont la couleur correspond à la catégorie remporte la manche et prend la carte.

Une nouvelle carte de la réserve est alors retournée et une nouvelle course pour trouver le premier mot débute.

Attaque zombie



Âge
9 ans et +

Nombre de joueur
3 à 5

Temps
15 à 30 minutes

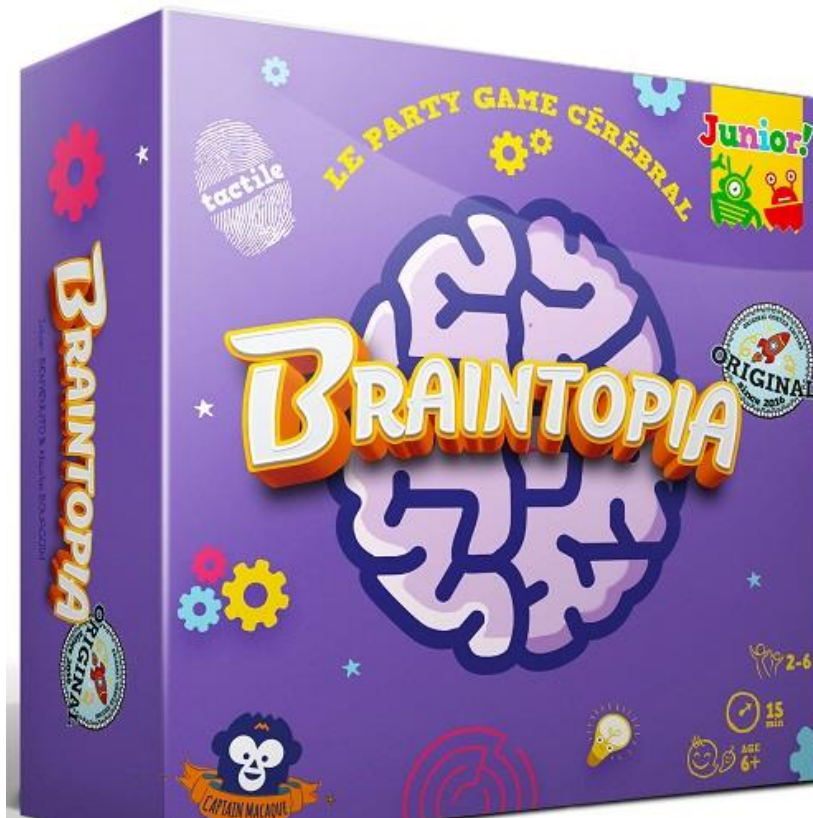
Valeur du jeu
18.99 \$

Dans ce jeu de cartes stratégique, vous devez former la horde de zombies la plus puissante en zombifiant les personnages de vos adversaires.

Attaquez les autres joueurs à l'aide des cartes Attaque et Morsure, mais défendez-vous avec l'arme de votre personnage et celles de vos zombies.

Saurez-vous survivre dans ce monde infernal?

Braintopia



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

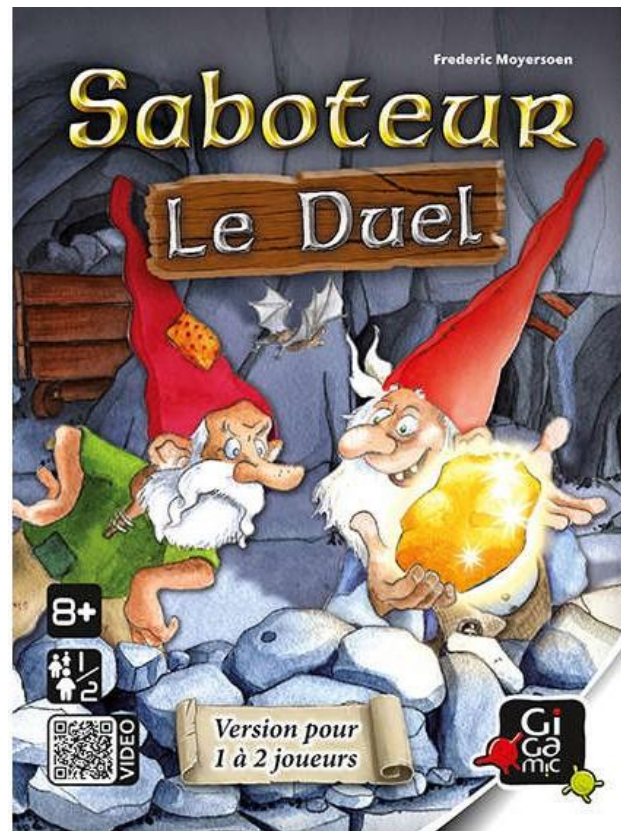
Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Challenge tes amis avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve!

Affronte les autres joueurs dans 8 types de défis qui stimuleront tout ton cerveau : épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, mémoire.

Saboteur Le duel



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
1 à 2

Temps
30 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

Les joueurs construisent ensemble un chemin vers les pépites d'or tout en essayant d'être celui qui en récoltera le plus.

Le nain le plus fourbe et le plus perspicace aura plus de chance de devenir le roi des souterrains.

Portes secrètes, outils cassés, éboulement... tous les mauvais coups sont permis.

Totem



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
3 à 8

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Imaginez que vos amis vous disent, à tour de rôle, ce qu'ils apprécient le plus en vous. C'est ce que permet ce jeu alors que vous assistez à la construction d'un totem reflétant le meilleur de votre personnalité.

Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une de vos forces, et d'une carte QUALITÉ que vous possédez.

Ces deux cartes sont choisies et vous sont décrites par les autres joueurs.

Chat Rat Bia !



Âge
9 ans et +

Nombre de joueur
2 et +

Temps
30 à 60 minutes

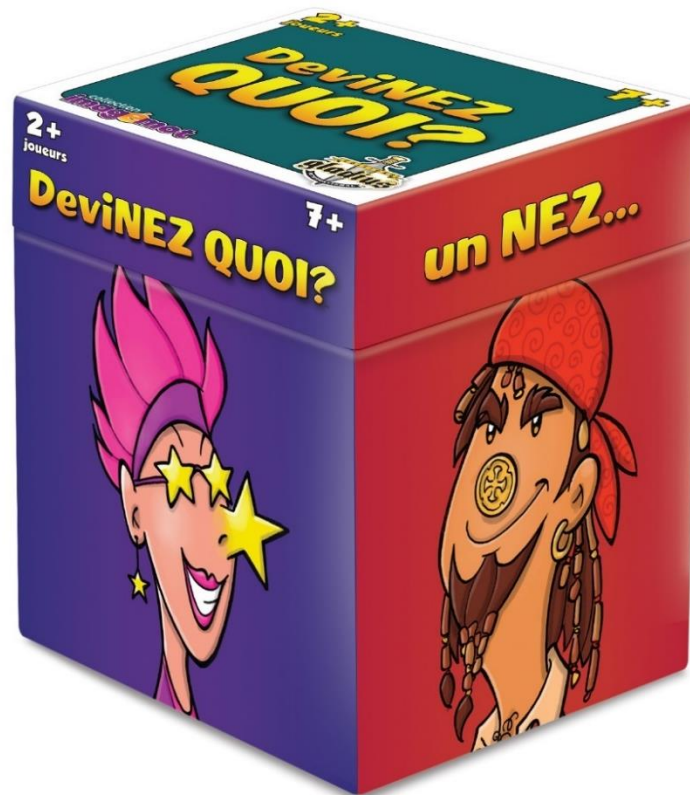
Valeur du jeu
26.99 \$

Testez votre esprit de déduction dans ce jeu de devinettes loufoques!

Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer du chat de caoutchouc pour donner le mot qui contient les sons Chat ou Rat...

Le joueur ou l'équipe qui termine la partie avec le plus haut pointage gagne!

DeviNEZ quoi ?



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 et +

Temps
30 à 60 minutes

Valeur du jeu
26.99 \$

Testez votre esprit de déduction dans ce jeu de devinettes loufoques!

Observez bien les illustrations et soyez le premier à vous emparer de Nezfertiti pour donner votre réponse qui débute par ou une ou un NEZ...

Chromino



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
1 à 8

Temps
30 minutes

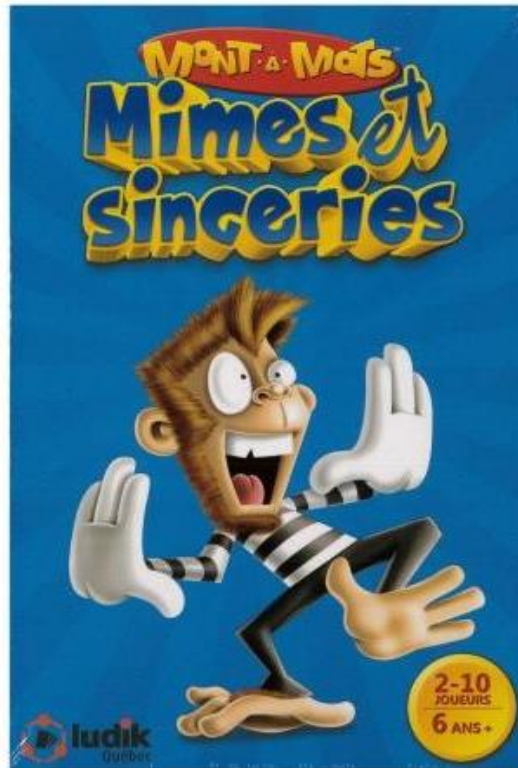
Valeur du jeu
28.99 \$

Chaque chromino fait 3 carrés de long, Chacun de ces carrés pouvant être d'une couleur différente.

Une pièce posée doit être posée à côté d'une autre pièce au moins, de façon à ce que la pièce possède deux couleurs connectées avec ses voisines.

Pour l'emporter, posez toutes vos pièces. Simple et fluide, se jouant rapidement, Chromino se pratique aussi bien en famille qu'entre amis, quels que soit l'âge des joueurs!

Mimes et singeries



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 10

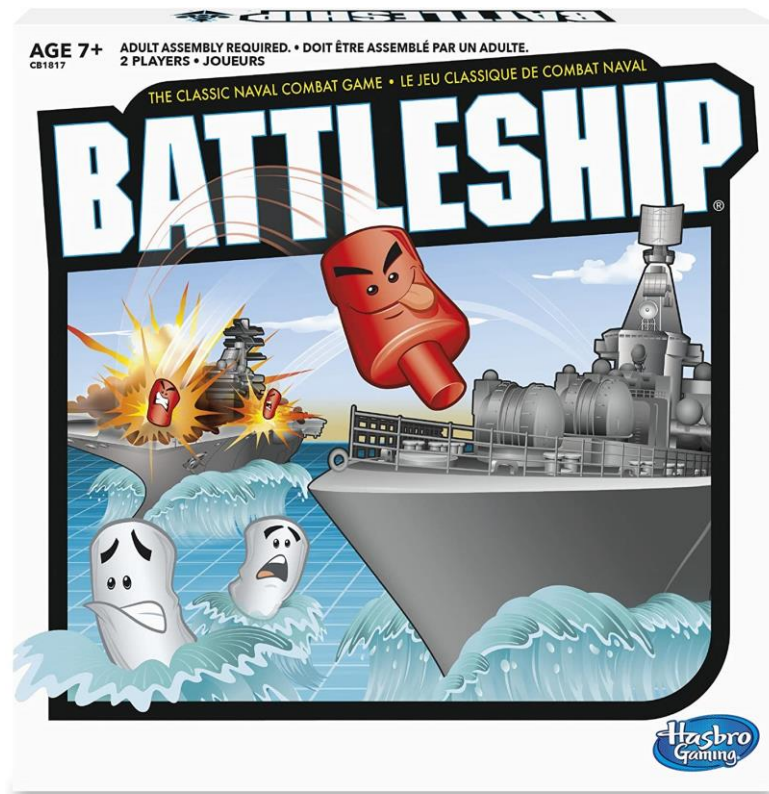
Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Mime et Singeries réinvente le jeu de mime traditionnel. Une roulette pointe au hasard le type de carte qui composera votre tour de jeu.

Un personnage combiné avec une action, un objet ou les deux à la fois de même que les cartes Singeries mettront en scène des milliers de scénarios de mimes possibles.

Battleship



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2

Temps
15 minutes et +

Valeur du jeu
24.99 \$

Chassez, coulez, et gagnez avec ce jeu de Battleship brillant! Commandez votre bataille et déployez vos 4 navires sur la grille océanique. La grille de cible verticale vous empêche de voir le déploiement de l'autre ! Continuez de « tirer » avec les chevilles rouges et notez vos ratés avec les chevilles blanches.

Si vous utilisez la logique et prenez des risques, vous coulerez le cuirassé de votre adversaire – mais ils pourraient vous faire la même chose!

Yum



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

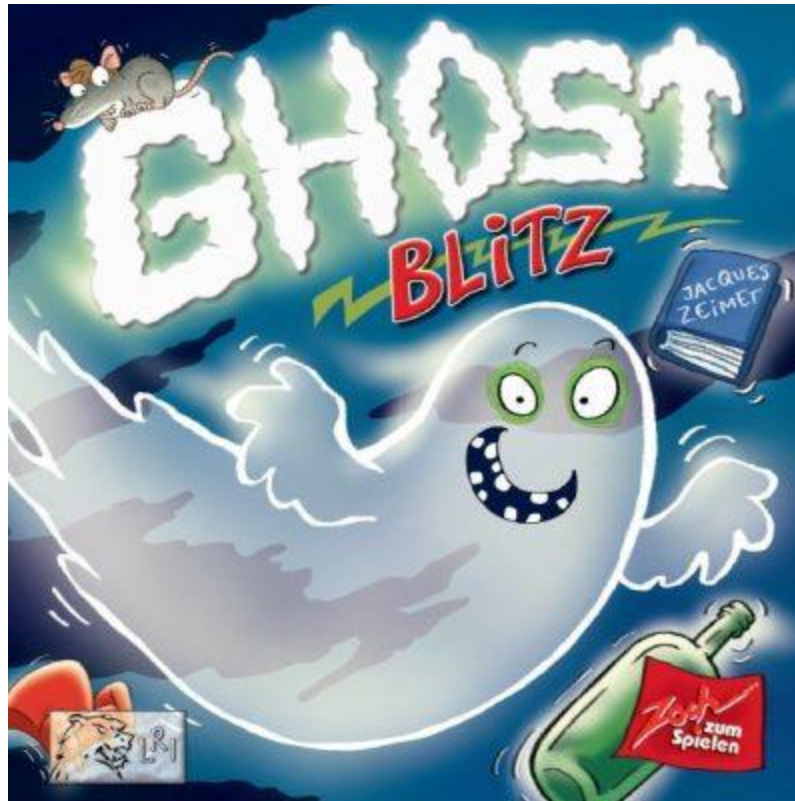
Temps
15 à 20 minutes

Valeur du jeu
13.99 \$

L'original jeu de dés de poker depuis 1960!

Il s'agit de compter le plus grand nombre de points
en faisant des combinaisons de dés

Ghost blitz



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 8

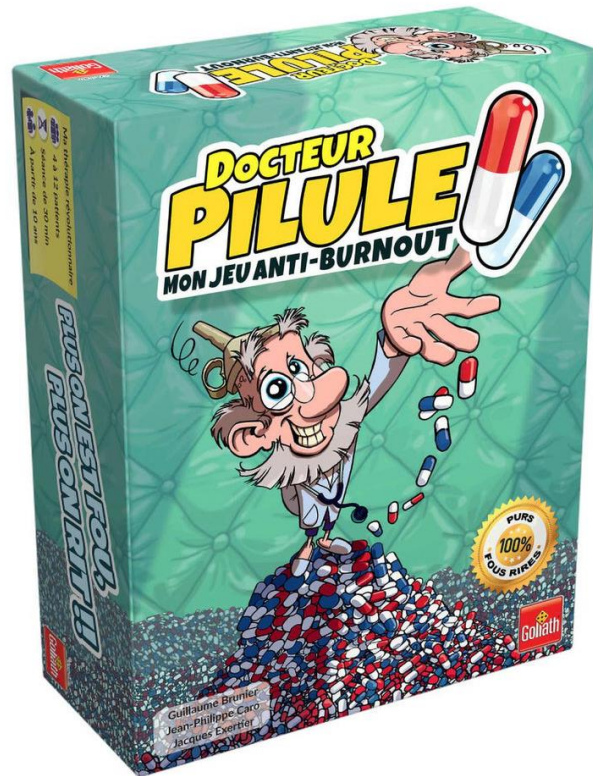
Temps
20 à 30 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Les joueurs doivent déduire à partir d'une carte retournée l'objet à prendre ou à dire le plus rapidement possible.

Esprit de déduction et réflexes aiguisés obligatoires.

Docteur Pilule



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
4 à 12

Temps
30 minutes

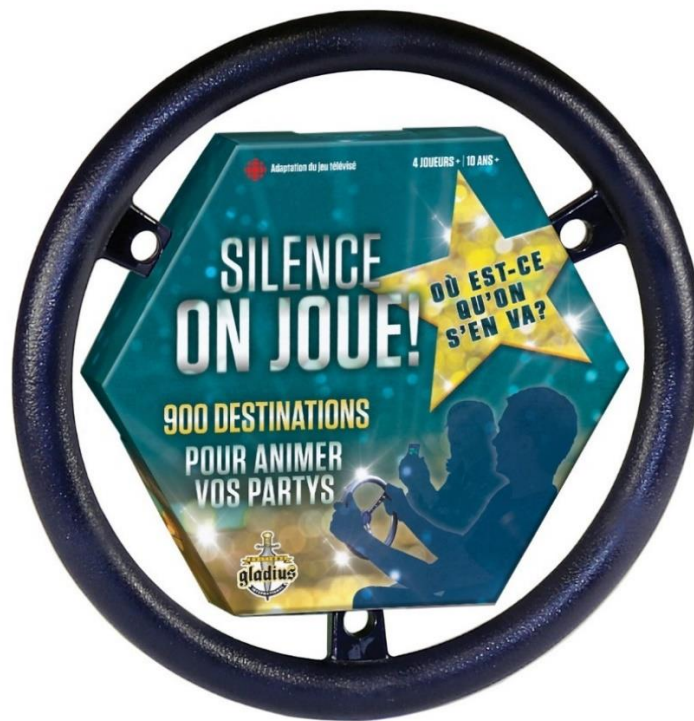
Valeur du jeu
34.99 \$

Pour cela, vous allez subir une batterie de tests psychologiques. Chaque test dure 40 secondes durant lesquelles vous devez faire deviner le maximum de mots à votre ami imaginaire.

Mais attention, pendant ces tests, vous et votre coéquipier devez respecter les effets secondaires des pilules qui vous auront été administrées.

Pour chaque mot trouvé, vous progressez d'une pièce au travers de la clinique du docteur Pilule.

Silence on joue Où est-ce qu' on s' en va?



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
4 et +

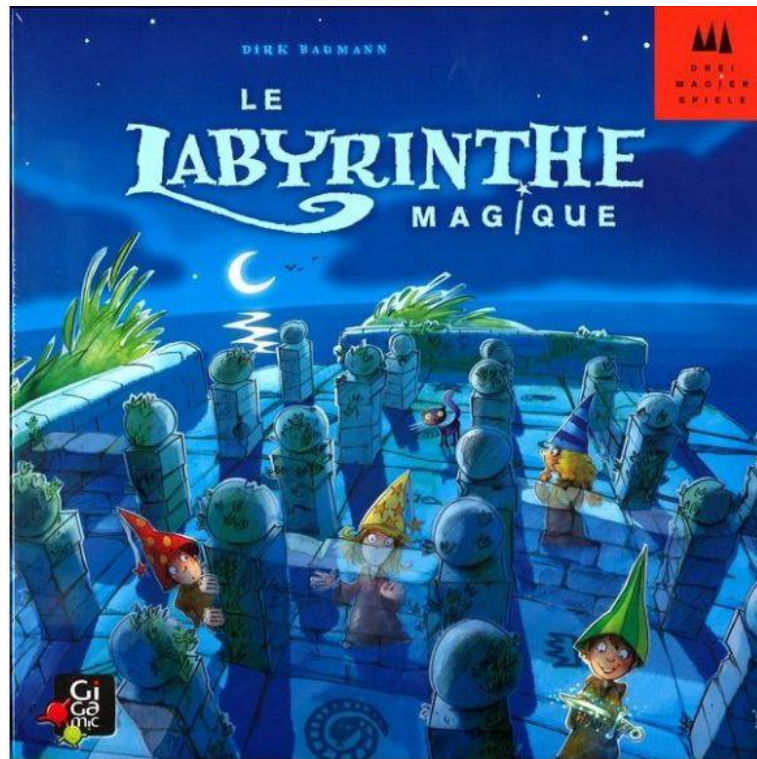
Temps
30 à 60 minutes

Valeur du jeu
26.99 \$

Êtes-vous prêts pour une « promenade en voiture »?

Formez 2 équipes et désignez pour chacune un «chauffeur». Une équipe à la fois, vous devrez rapidement prendre place, à tour de rôle, à côté de votre «chauffeur» pour lui faire deviner les destinations indiquées sur les cartes. Donnez-lui tous les indices que vous voulez, mais dépêchez-vous, car vous n'avez que 90 secondes pour lui faire deviner le plus de destinations possibles et remporter la partie

Le labyrinthe magique



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
20 à 30 minutes

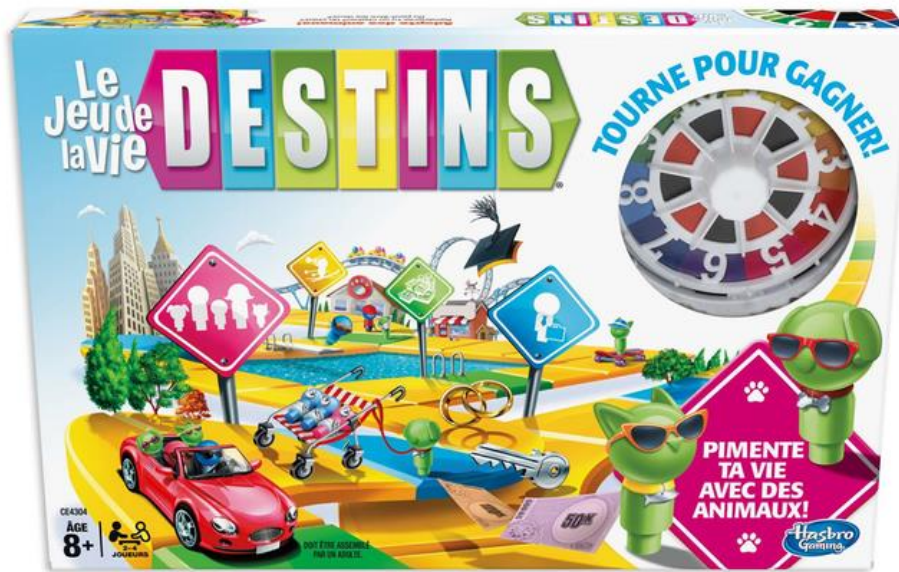
Valeur du jeu
36.99 \$

Ne perdez pas la boule! Chaque joueur essaye de comprendre et de maîtriser le labyrinthe magique pour être le premier à y récolter 5 symboles.

Boum! Aïe! Le jeune magicien se cogne, se frotte les yeux et n'en revient pas: y aurait-il un sortilège bloquant son chemin?

Son maître est en fait un sacré farceur: il fait surgir des murs invisibles devant ses apprentis!

Le jeu de la vie Destins



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

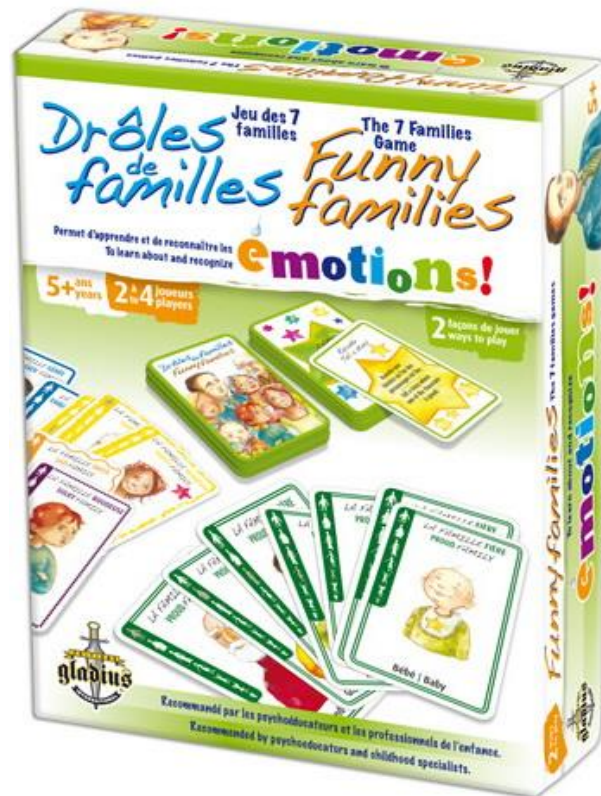
Temps
20 à 30 minutes

Valeur du jeu
27.93 \$

Faites tourner la roue du destin et parcourez les routes sinueuses que les familles apprécient depuis plus de 40 ans! Choisissez une voie universitaire ou professionnelle et commencez sur la voie de la vie, gagner de l'argent et avoir des bébés et animaux. Vous aurez des aventures après aventures jusqu'à votre retraite.

Si vous l'atteignez en premier, vous obtenez un gros morceau de changement - et si vous êtes le joueur le plus riche à la retraite, vous gagnez!

Drôles de familles Émotions



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

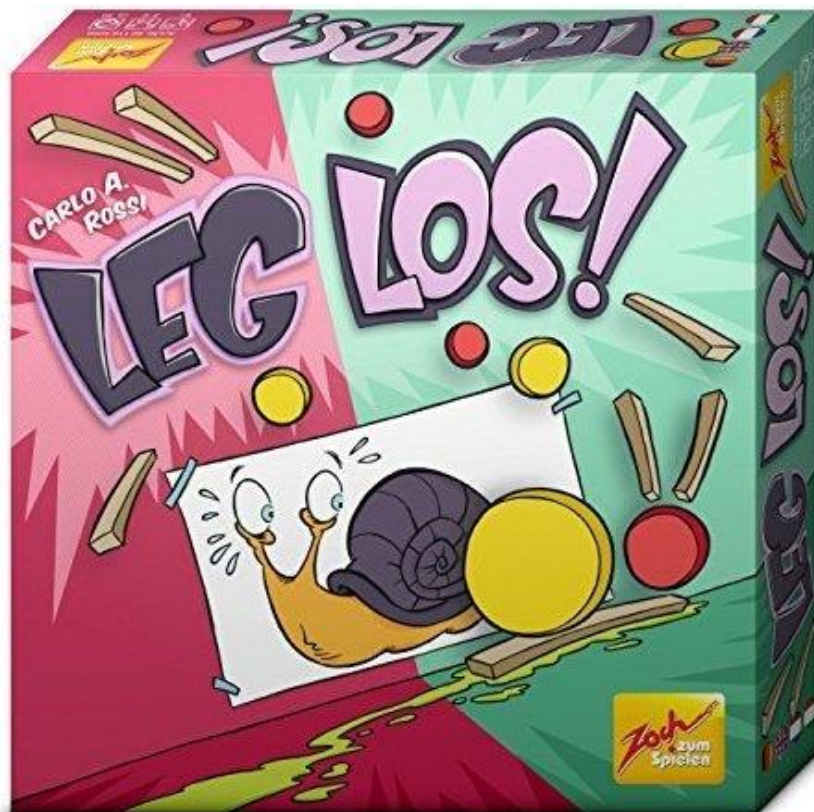
Temps
20 à 30 minutes

Valeur du jeu
16.99 \$

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de «familles-émotions» possible.

Chaque famille est composée d'un grand-papa, d'une grand-maman, d'un papa, d'une maman, d'un garçon, d'une fille et d'un bébé.

Leg Los



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
3 à 6

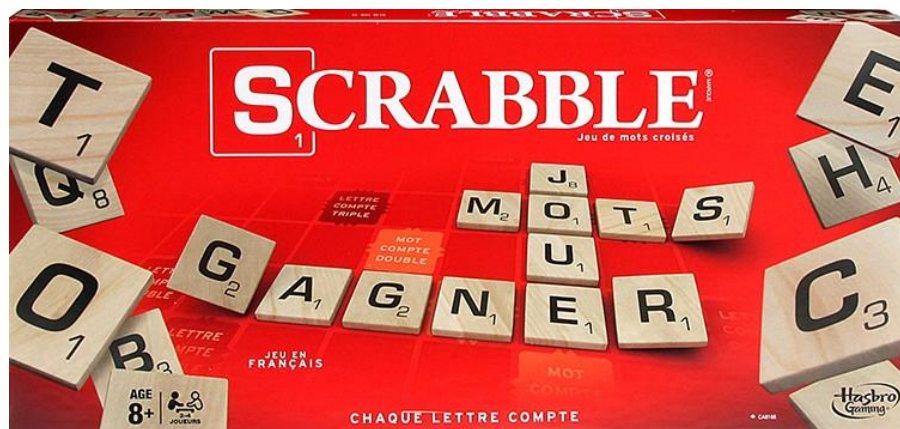
Temps
30 à 40 minutes

Valeur du jeu
59.99 \$

Dans Leg Los, un joueur (l'artiste), doit représenter un mot dans le temps imparti à l'aide de petites réglettes et des cercles en bois.

Le but du jeu est donc de faire deviner à ses coéquipiers les mots recherchés le plus rapidement possible.

Scrabble



Âge
8 ans et +

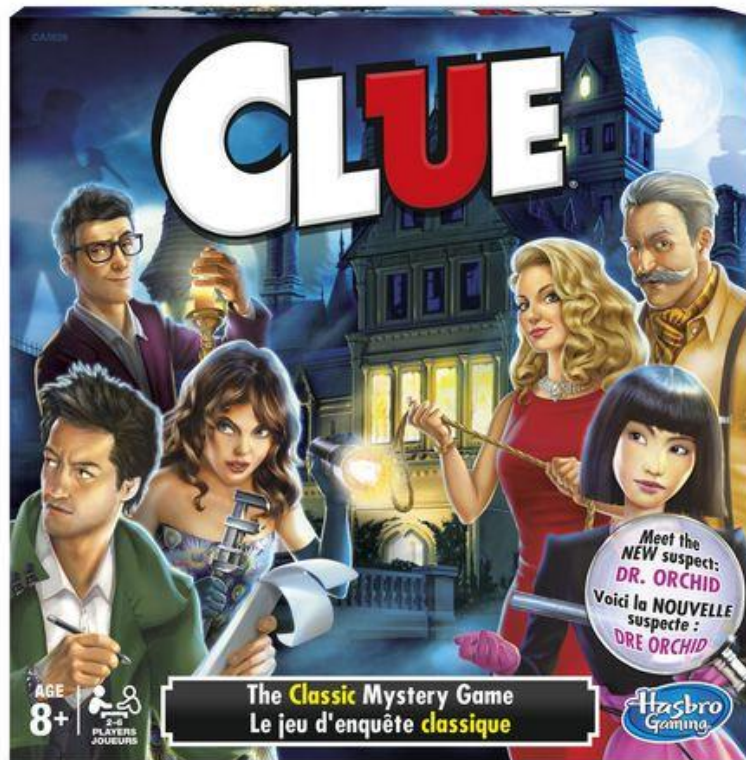
Nombre de joueur
2 à 4

Temps
30 minutes

Valeur du jeu
25.99 \$

Un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points, sur la base de tirages aléatoires de lettres, en créant des mots sur une grille carrée, dont certaines cases sont primées.

Clue



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
30 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

À ce jeu d'enquête classique, les joueurs tentent de résoudre le mystère entourant le meurtre de M. Cormort. Ils doivent découvrir qui a commis le crime, avec quelle arme et dans quelle pièce.

À la table avec un festin médiéval



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

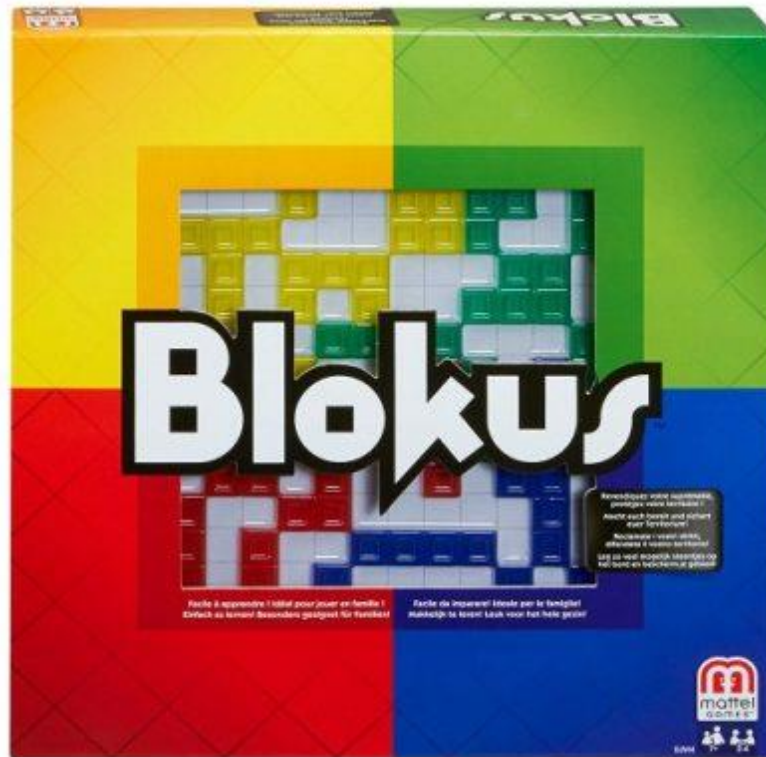
Temps
Libre

Valeur du jeu
32.99 \$

Soupers animés

Ce jeu divertissant se déroule lors d'un repas avec vos invités. Il vous fera connaître différents aspects de la vie à l'époque médiévale : les chevaliers, les métiers, les divertissements et encore plus. Au moyen de carte de jeux, amusez-vous à découvrir cette époque si différente de la nôtre. Selon la carte pigée, vous pourriez être le roi qui se fait servir par tous les autres convives, le paysan blessé ayant l'usage d'un seul bras pour manger ou encore un noble invité!

Blokus



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

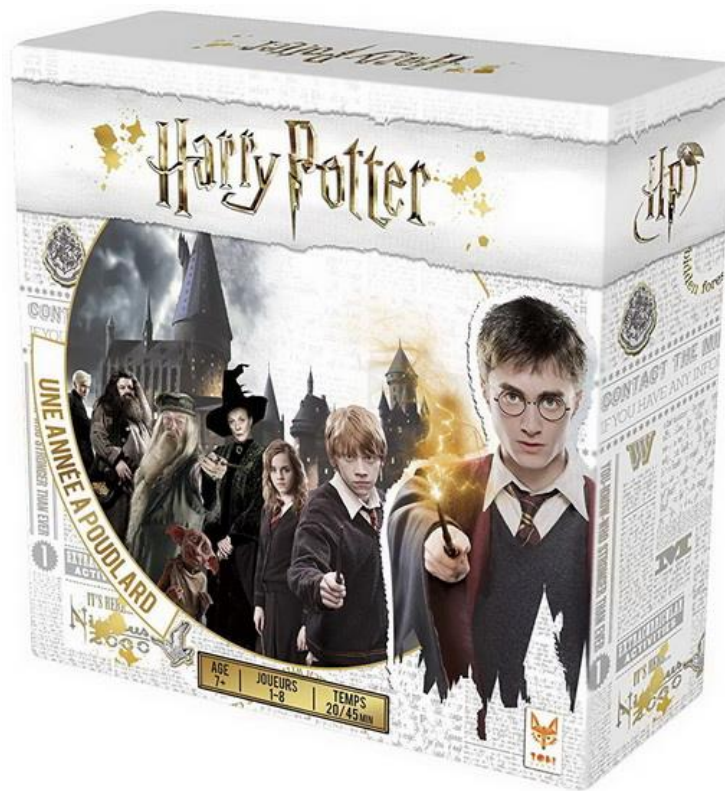
Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Le jeu de stratégie pour toute la famille!

Le but est de placer l'ensemble de ses pièces sur le plateau avant les autres joueurs.

Harry Potter Une année à Poudlard



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
1 à 8

Temps
20 à 45 minutes

Valeur du jeu
46.99 \$

Vous venez de recevoir votre lettre d'acceptation pour entrer dans la plus grande école de sorcellerie au monde "Poudlard" dirigée par le plus grand sorcier de tous les temps Albus Dumbledore.

Remportez la coupe des 4 maisons en participant aux matchs de Quidditch et au club de duel. Passez vos examens dans les salles de cours et réalisez vos missions où vous revivrez toutes les aventures d'Harry Potter et de ses amis.

Scrabble junior



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

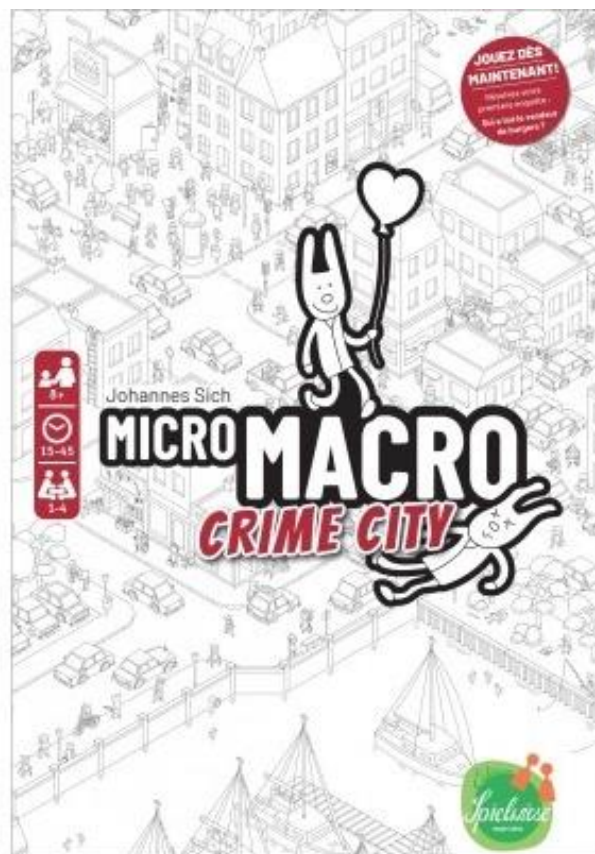
Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Mots adaptés aux jeunes et les dessins colorés permettent aux enfants d'associer les tuiles de lettre aux mots de la grille tout en s'amusant. De plus, chaque joueur possède un pion rigolo qu'il déplace sur la ligne de pointage chaque fois qu'il gagne un point. Une fois tous les mots de la grille couverts, le joueur ayant accumulé le plus de points gagne!

Et si le jeu devient trop facile pour les enfants? Il suffit de retourner le plateau pour jouer à une version plus avancée.

Micro Macro Crime City



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
1 à 4

Temps
15 à 45 minutes

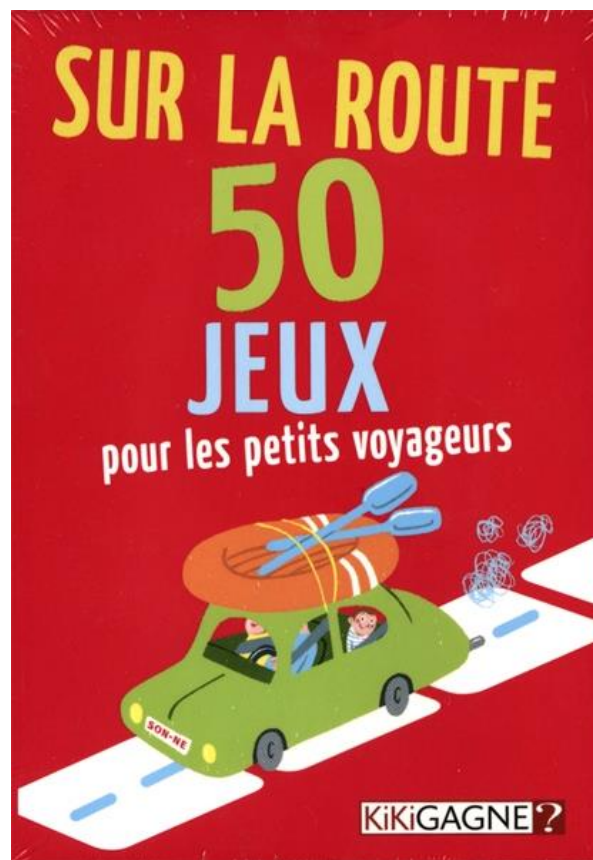
Valeur du jeu
37.99 \$

"Dans cette ville, le crime se cache à chaque coin de rue. La police n'arrive pas à faire face à ces nombreux vols et ces crimes de sang-froid. Vos compétences en observation et en déduction sont requises!

Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêter les coupables.

Un jeu d'enquête coopératif. Ensemble, les joueurs résolvent 16 affaires criminelles corsées en déterminant les mobiles, en trouvant des preuves et en condamnant les auteurs.

Sur la route 50 jeux



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
2 à 12

Temps
15 à 60 minutes

Valeur du jeu
14.99 \$

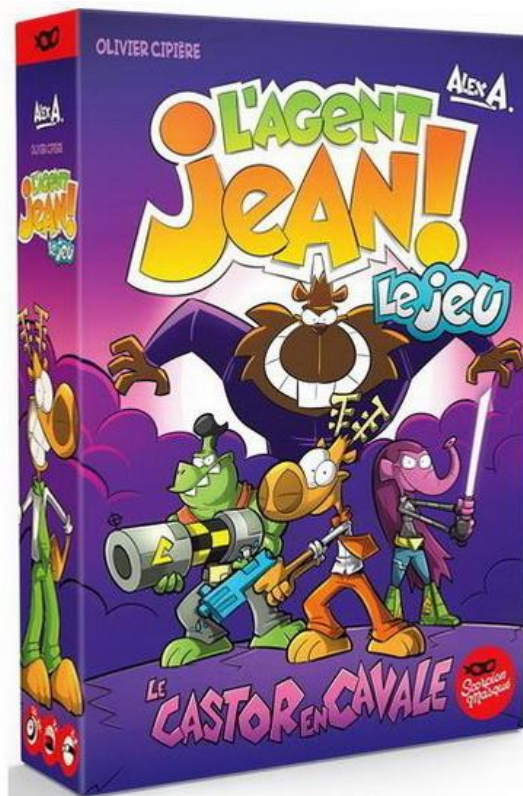
Ne vous ennuyez plus jamais sur la route!

Ces 50 jeux faciles, simples et amusants vous feront apprécier les grands trajets. Et c'est : " Oh non on arrive ! " que vous entendrez.

Calculer, réfléchir, jouer, deviner, inventer des histoires. À jouer seul ou à plusieurs.

Amusez-vous et bon voyage !

L' Agent Jean Le jeu



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
17.99 \$

Incarne Jean ou un autre agent et utilise tes cartes gadgets ou la puissante matière mauve pour neutraliser ce génie du mal!

Un jeu de cartes aussi délirant que ta bande dessinée préférée!

Just one



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
3 à 7

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères.

Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés!

Comment jouer ? Le joueur actif pioche une carte puis choisit un numéro entre 1 et 5 : il s'agit du mot mystère. Les autres joueurs écrivent un mot sur leur tableau pour aider le joueur actif à deviner le mot.

Jeu trouble



Âge
5 ans et +

Nombre de joueur
2 à 4

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Voilà un jeu qui propose une course dans laquelle tout le monde est dans le trouble!

On place ses pions, on tape le brasseur de dé Pop-O-Matic et nous voilà plongés dans le jeu en un rien de temps!

Selon le résultat sur le dé, on peut déplacer ses pions vers la case de départ, les faire avancer ou... regarder les autres joueurs avancer quand nous, on est bloqués!

Blokus duo



Âge
7 ans et +

Nombre de joueur
2

Temps
30 minutes

Valeur du jeu
26.99 \$

Version pour deux joueurs.

Dans cette nouvelle version les joueurs doivent placer leur première pièce, non pas dans les coins, mais plutôt par-dessus les points de départ marqués sur la planche. Cette variation dans les règles de jeu permet une interaction plus rapide entre les deux joueurs, ce qui rend les parties plus dynamiques.

Honeycombs



Âge
6 ans et +

Nombre de joueur
1 à 8

Temps
15 à 30 minutes

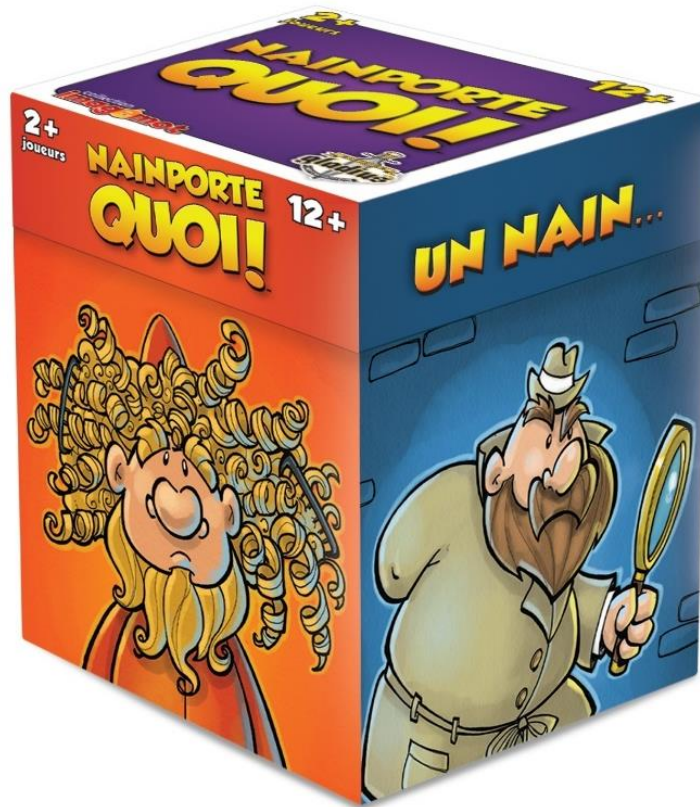
Valeur du jeu
24.99 \$

L'objectif est de connecter les symboles de chaque pièce aux symboles correspondant d'autres pièces.

Plus vous faites de connexions, plus vous gagnez de points. L'abeille est le joker et peut se joindre avec tous les symboles.

Il y a trois façons différentes de jouer, tout dépendant de la vitesse et de la compétition désirée. Choisissez celle qui vous convient.

Nainporte quoi!



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
2 et +

Temps
30 à 60 minutes

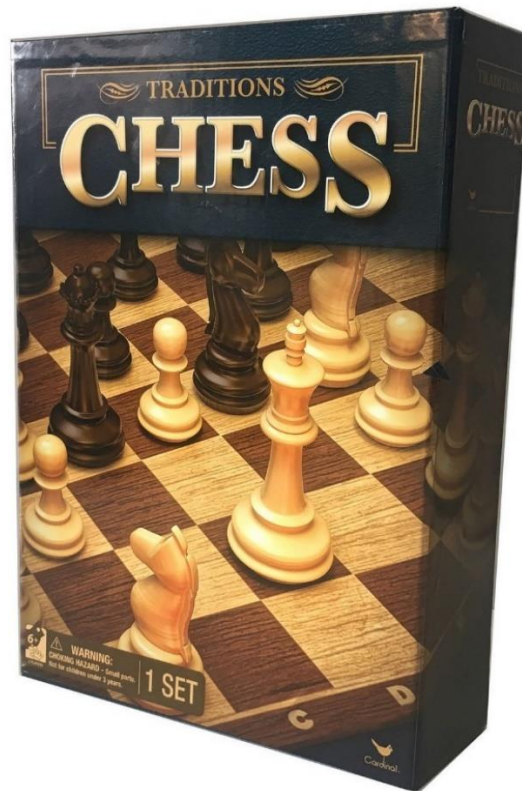
Valeur du jeu
26.99 \$

Observez bien les illustrations et soyez le premier joueur à vous emparer du nain de caoutchouc pour donner le mot qui débute par un nain...

Si personne ne trouve la réponse, vous aurez droit à un NAINdice.

Le joueur ou l'équipe qui termine la partie avec le plus haut pointage gagne!

Échecs



Âge
8 ans et +

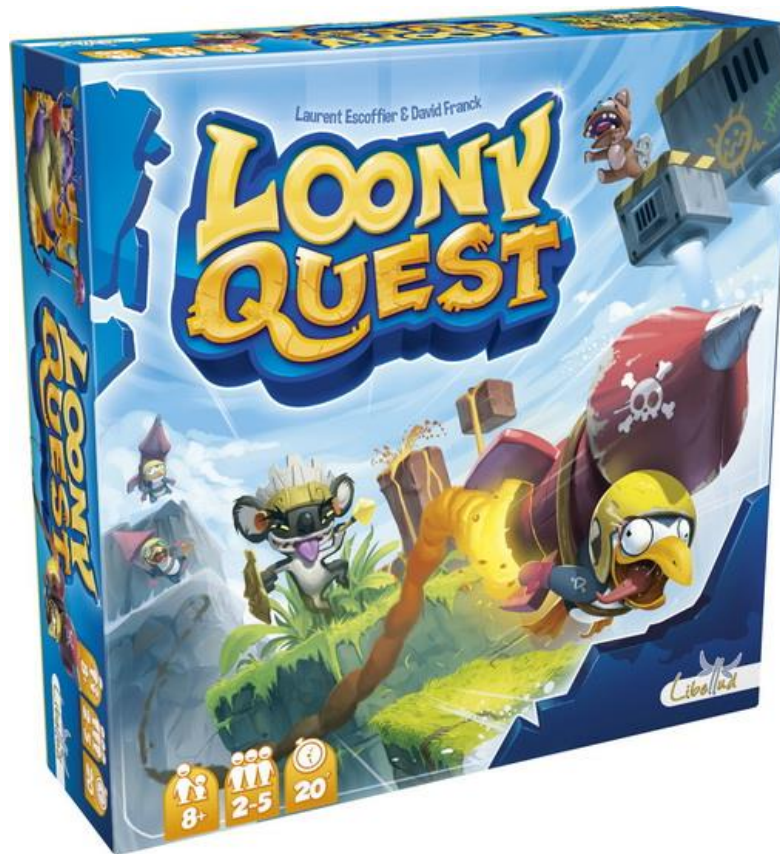
Nombre de joueur
2

Temps
libre

Valeur du jeu
5.50 \$

Jeu d'échecs traditionnel

Loony Quest



Âge
8 ans et +

Nombre de joueur
2 à 5

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
44.99 \$

« Dans le monde fantastique d'Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise donc un championnat afin d'offrir son trône au meilleur aventurier du royaume. Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus, peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP. Pour remporter la couronne, les coups bas sont permis ! »

Loony Quest est un jeu basé sur une mécanique unique de calque, qui mettra à mal vos repères dans l'espace. Sur leurs feuilles transparentes, les joueurs devront reproduire le meilleur tracé possible - avant la fin du temps imparti - pour réussir les quêtes des 42 niveaux du jeu. Une fois terminé, les joueurs superposent leurs feuilles transparentes au-dessus du niveau en cours, pour vérifier si leurs tracés remplissent correctement la quête.

A large, solid red oval shape centered on a white background, containing four lines of black text.

Catégorie rouge

Adolescent / Adulte

Jeu rapide

Moins de 20 minutes

Fais-toi une idée



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
2 à 10

Temps
20 minutes

Valeur du jeu
21.99 \$

Trouvez ce qui unit les images présentées sur chacune des cartes et décidez en 30 secondes le plus d'énigmes possible.

Stay cool



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
3 à 7

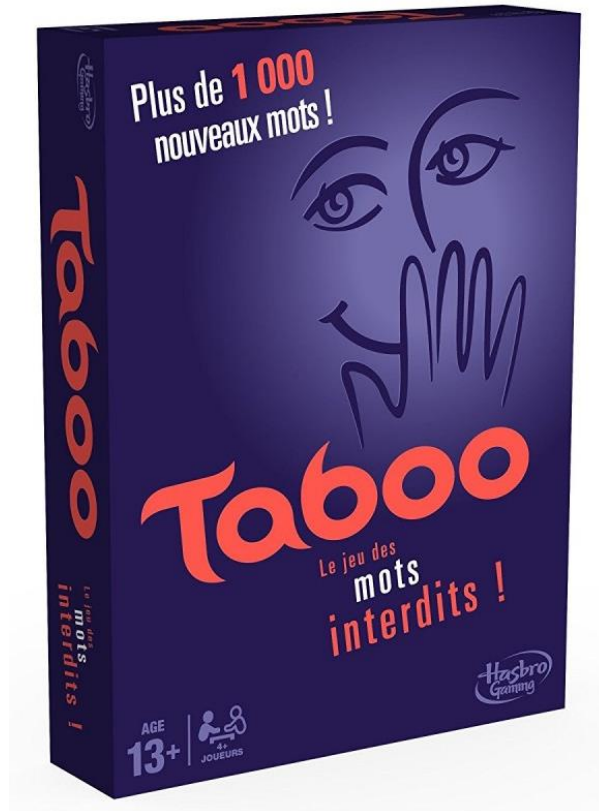
Temps
25 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Stay cool, c'est facile... il faut juste tout faire en même temps!

Réponds vite aux questions du premier joueur, tout en répondant aux questions du second joueur avec les dés et surveille le sablier pour le retourner au bon moment.

Taboo



Âge
13 ans et +

Nombre de joueur
4 et +

Temps
20 minutes

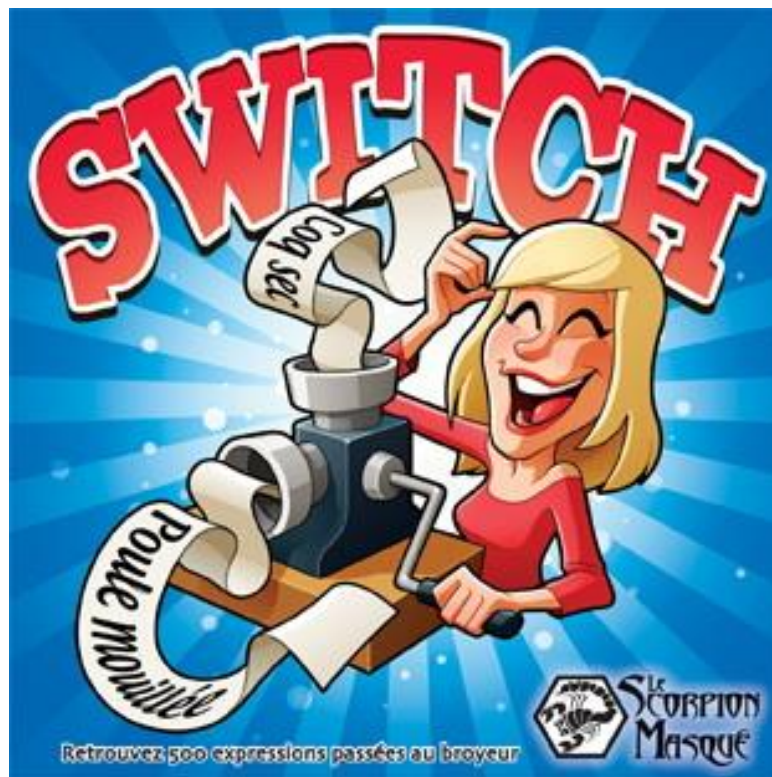
Valeur du jeu
34.99 \$

Un joueur tente de faire deviner un mot à son équipe tout en évitant de prononcer les mots tabous indiqués sur la carte.

Si le joueur dit un mot interdit, il se fait aussitôt interrompre par l'avertisseur qui met ainsi fin au tour.

Chaque équipe conserve les cartes correctement devinées. À la fin de la partie, l'équipe avec le plus de cartes gagne.

Switch



Âge
14 ans et +

Nombre de joueur
2 à 20

Temps
20 minutes

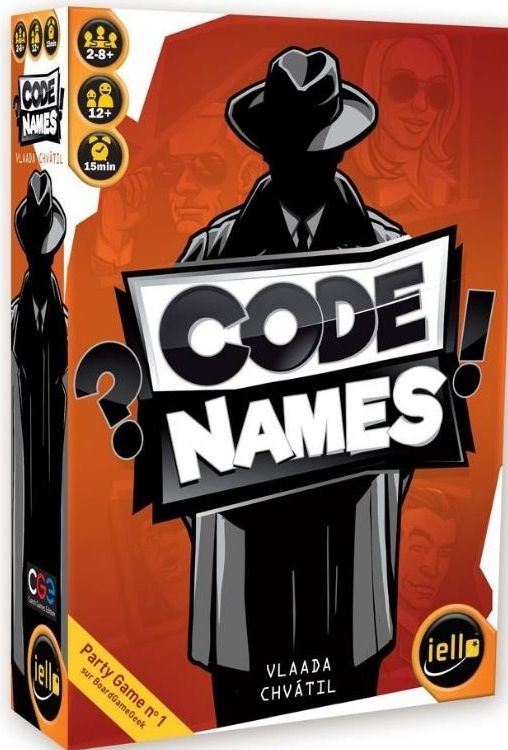
Valeur du jeu
14.99 \$

On a passé au tordeur 500 expressions populaires et titres d'œuvres connues (chansons, films, émissions télé, livres, lieux, etc.).

Chaque mot de l'expression originale a été remplacé par un synonyme, un antonyme ou un mot de même famille.

Votre mission : retrouver les phrases originales le plus vite possible !

Code names



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
2 à 8

Temps
15 minutes

Valeur du jeu
33.99 \$

Un jeu d'association d'idées dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission.

Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin !

Jokes de papa



Âge
14 ans et +

Nombre de joueur
2 à 12

Temps
45 minutes

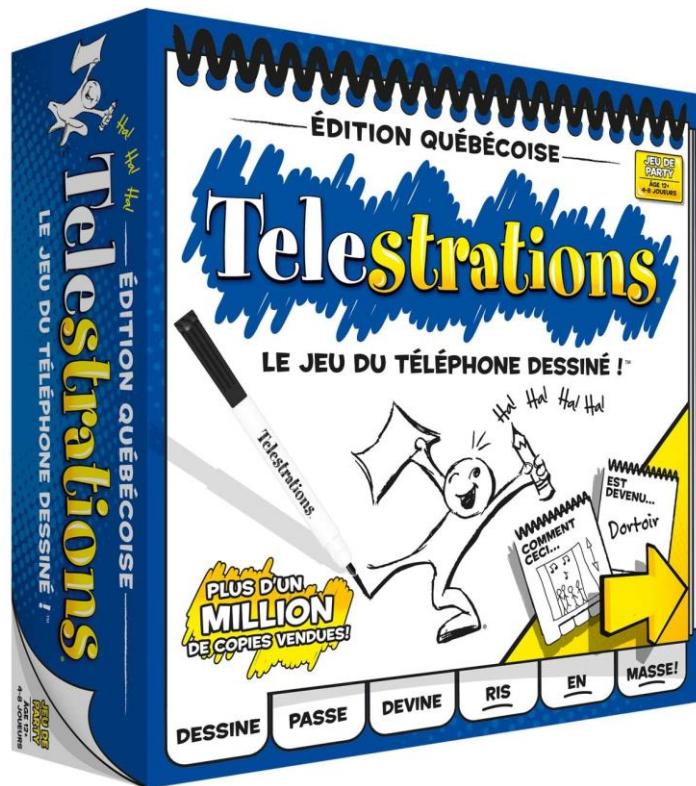
Valeur du jeu
29.99 \$

Il ne faut surtout pas rire! On forme deux équipes et un joueur de chaque équipe se place face à face pour s'affronter en duel. Un des deux pioche une carte « jokes » et lit une joke.

Les deux joueurs en duel ne doivent pas rire. Si l'un d'eux rit, l'autre équipe remporte une carte.

Pour faire rire les joueurs sérieux, on ajoute les cartes « dis ta joke... ». Il faut alors lire la joke de la manière inscrite sur la carte.

Telestrations



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
4 à 8

Temps
15 minutes et +

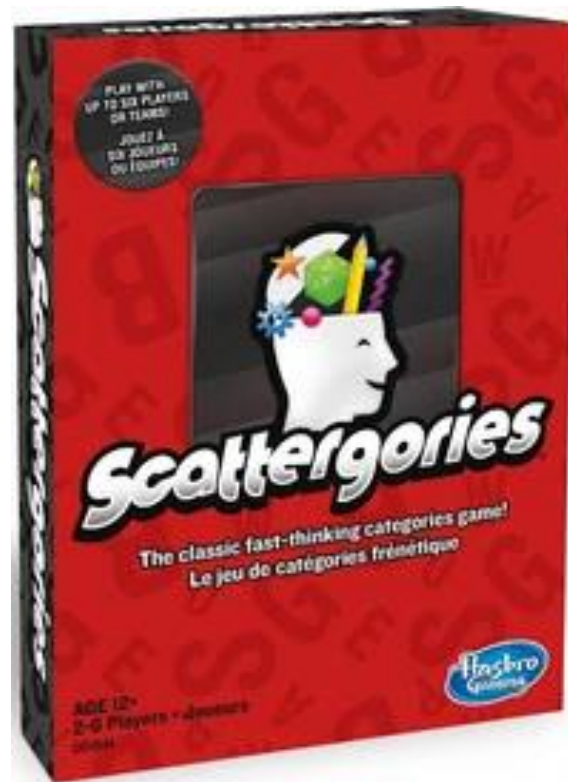
Valeur du jeu
44.99 \$

DESSINE ce que tu lis, et DEVINE ce que tu vois!

Tous les joueurs dessinent, devinent et rient en même temps en révélant des résultats hilarants et imprévisibles! Tous les joueurs dessinent, devinent et rient en même temps en révélant des résultats hilarants et imprévisibles!

But du jeu : Rire en masse avec les amis et la famille. Et qui sait, vous pourriez même vous découvrir des talents d'artiste insoupçonnés!

Scattergories



Âge
12 ans et +

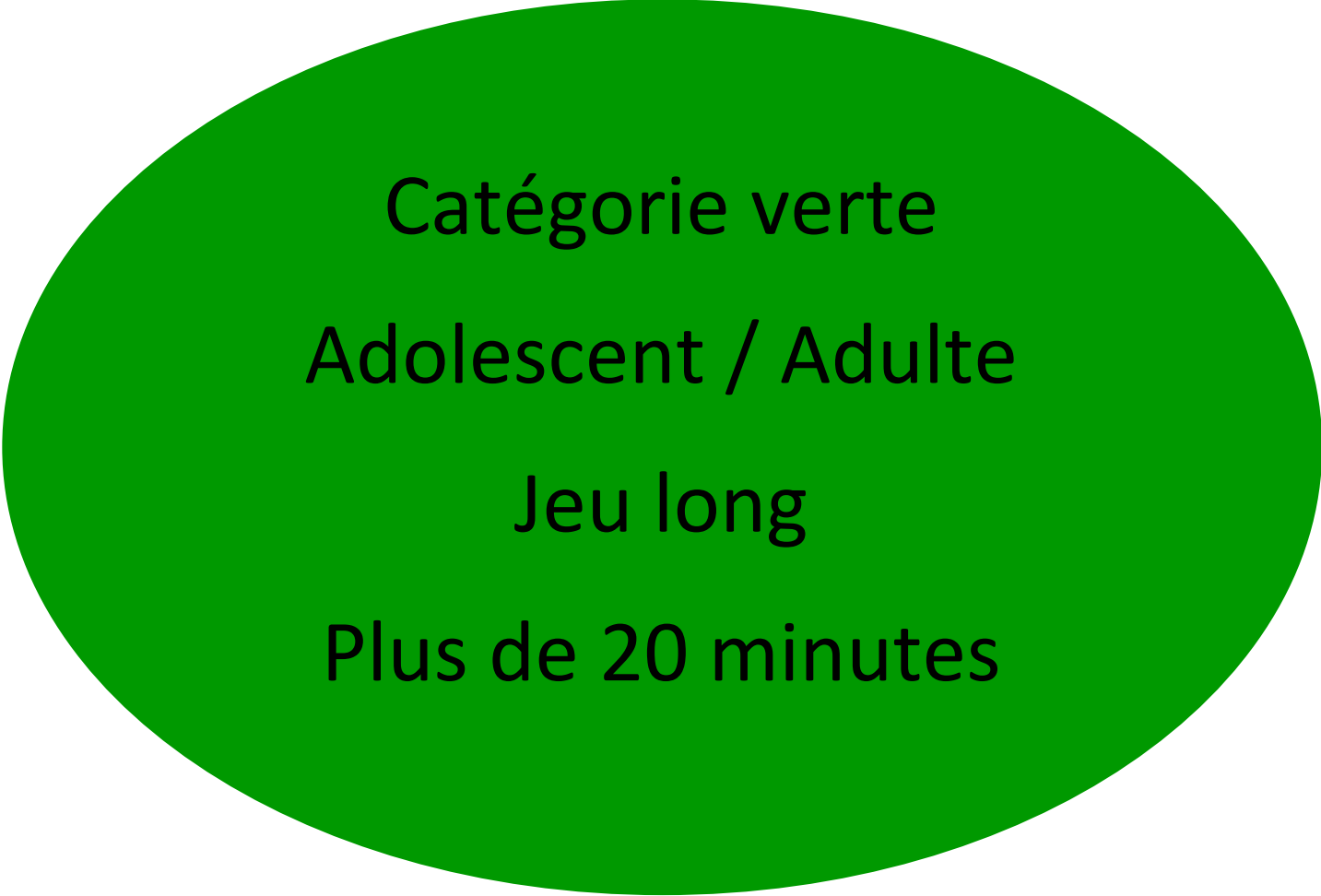
Nombre de joueur
2 à 6

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
34.99 \$

Un jeu de catégories ultrarapide!

Les joueurs lancent le dé lettré, retournent le sablier et font la course contre la montre pour trouver un mot correspondant à chaque catégorie de leur liste. Les joueurs marquent des points pour les mots différents de ceux des autres joueurs. À ce jeu, il faut être créatif pour marquer des points!



Catégorie verte

Adolescent / Adulte

Jeu long

Plus de 20 minutes

L'osti d' jeu (version Qc) #2 avec extension Lanaudière



Âge
18 ans et +

Nombre de joueur
3 à 12

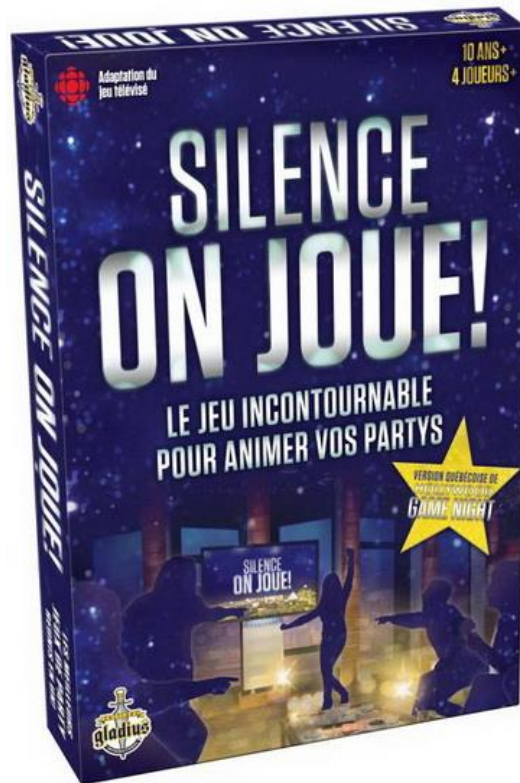
Temps
40 minutes

Valeur du jeu
34.99 \$
+ 5.99 \$ pour l'extension

La grande yeule lit une carte noire. Par exemple :
Steak, blé d'inde, |...|. Tous les autres joueurs
choisissent une carte rouge de leur main qui
remplirait bien le |...|. La grande yeule choisit
ensuite sa carte rouge préférée... Par exemple,
laquelle choisiriez-vous entre : > Steak, blé d'inde,
Une grosse quille de Wildcat > Steak, blé d'inde,
Ta mère > Steak, blé d'inde, Une diarrhée bien
liquide.

Le joueur qui l'avait posée remporte la carte
noire. Jouez jusqu'à satisfaction ou jusqu'à ce
qu'un joueur ait remporté 5 cartes noires.

Silence on joue!



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
4 et +

Temps
45 minutes

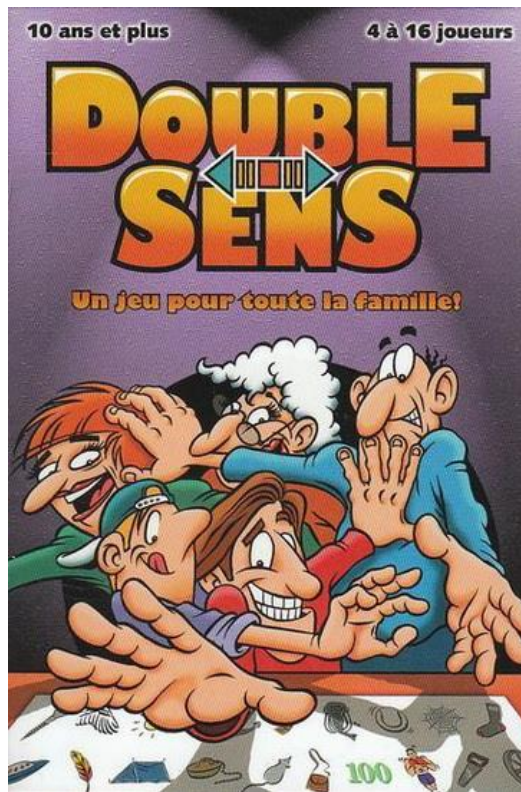
Valeur du jeu
26.99 \$

Adaptation du jeu télévisé.

Formez deux équipes et affrontez-vous dans des jeux qui sollicitent vivacité d'esprit et connaissances générales.

Faites des associations d'idées le plus rapidement possible, mimez des expressions, des objets et des personnalités d'ici et d'ailleurs, fredonnez des chansons et plus encore.

Double sens



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
2 à 16

Temps
15 à 30 minutes

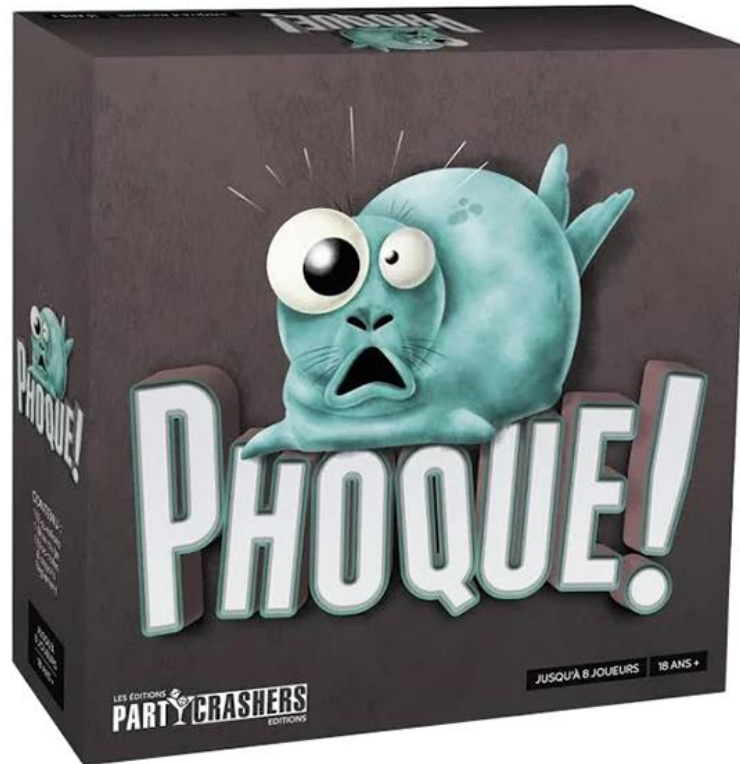
Valeur du jeu
9.99 \$

Toutes les illustrations sont sur la table.

Il y en a tellement que vous ne savez plus où regarder! L'indice qui vous est donné ne correspond à aucune illustration sauf qu'il y en a une parmi le lot qui a la même consonance que le mot recherché.

Alors pensez rapidement et trouvez l'illustration qui correspond à l'indice avant les autres joueurs!

Phoque!



Âge
18 ans et +

Nombre de joueur
3 à 8

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Phoque!?!

Vous ne saurez jamais à quoi vous attendre.

Répondez à des questions auxquelles il n'y a pas vraiment de bonne réponse et ramassez plus de points en matchant vos réponses avec celles des autres joueurs.

Imagine



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
3 à 8 ans

Temps
30 minutes

Valeur du jeu
27.99 \$

Utilisez les 61 cartes transparentes et illustrées pour faire deviner l'une des 1000 énigmes proposées par le jeu (films, lieux, personnages...).

Superposez, assemblez, combinez, et même animez les cartes, les possibilités sont infinies. Tout est permis... une seule limite: votre créativité

Fou raide



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
2 à 20

Temps
30 à 60 minutes

Valeur du jeu
34.99 \$

Le jeu de party qui saura mettre en éveil le côté le plus fou des joueurs, et ce, à la simple lecture des cartes d'épreuve.

Fredonner un grand succès, reproduire une fresque, grimacer ou mimer des mises en scène loufoques : tes invités en seront fous raides!

Kesse-tu fa là? Olé!



Âge
16 ans et +

Nombre de joueur
2 à 20

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
24.99 \$

Pointez...Chantez...Mimez!
Faites la fiesta avec ce jeu d'épreuves tordantes!

Qui l'emporte?
La première équipe à atteindre 30 points ou plus à
la fin d'une manche

Le Cercle



Âge
14 ans et +

Nombre de joueur
4 et +

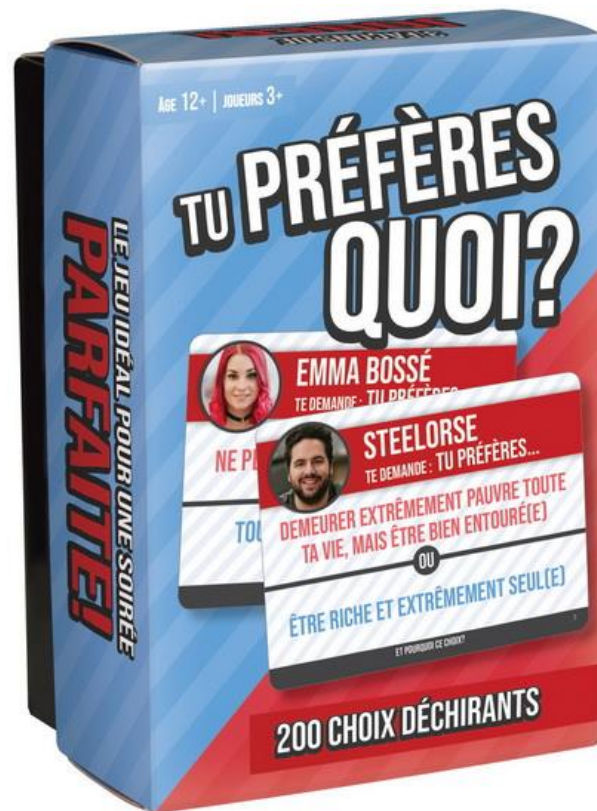
Temps
30 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Franchir les 5 jeux du Cercle tout en faisant preuve d'audace.

Vous devez aussi garder votre sang-froid si vous espérez remporter « La finale ».

Tu préfères quoi?



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
3 et +

Temps
30 minutes et +

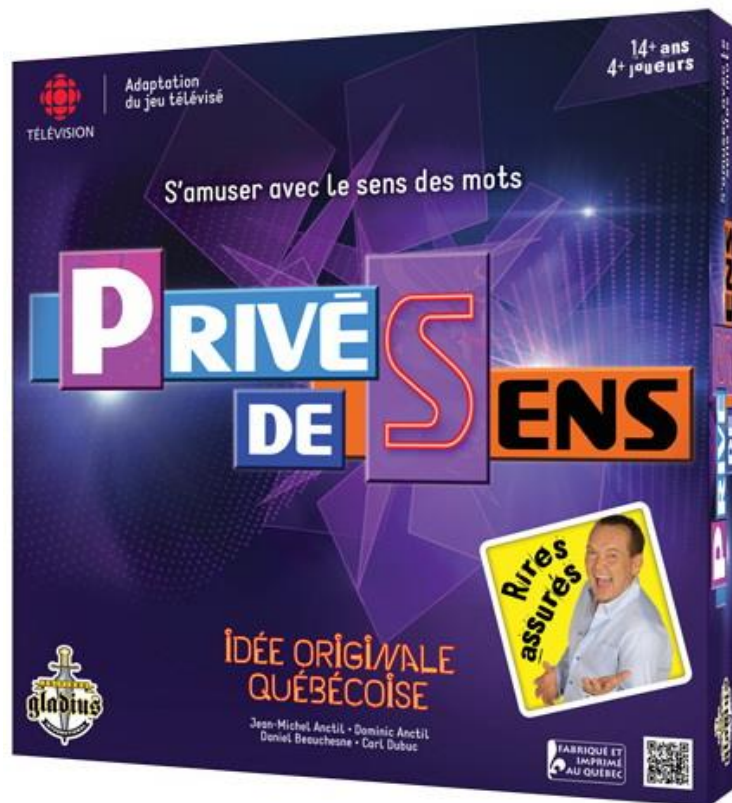
Valeur du jeu
29.99 \$

Un jeu où vous devez faire un choix entre 2 énoncés proposés par un youtubeur et expliquer pourquoi.

Les choix sont extrêmement difficiles à faire et permettront de créer de l'ambiance, de la jasette, des questionnements et plus encore durant vos soirées!

Le jeu est prêt en seulement quelques secondes et est facile à comprendre pour un maximum de fun et un minimum d'explications

Privé de sens



Âge
14 ans et +

Nombre de joueur
4 et +

Temps
20 minutes et +

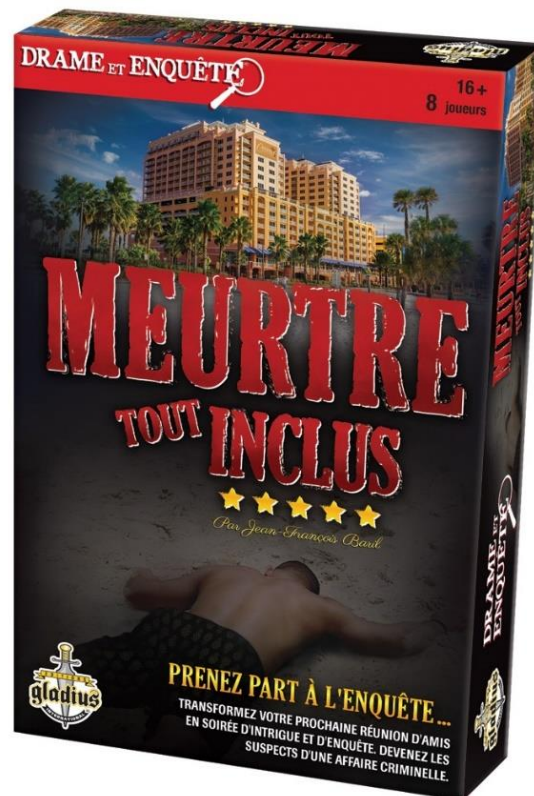
Valeur du jeu
39.99 \$

Un jeu qui met en valeur le génie créatif, la mémoire, la perspicacité et la culture générale des joueurs.

Pour gagner, vous devrez aussi faire preuve d'une grande complicité : jongler avec les mots, mimer en composant avec des contraintes, trouver le lien entre divers indices. Voilà quelques-uns des défis qui vous attendent!

S'amuser avec le sens des mots, voilà le but du jeu Privé de sens!

Meurtre tout inclus



Âge
16 ans et +

Nombre de joueur
8 et +

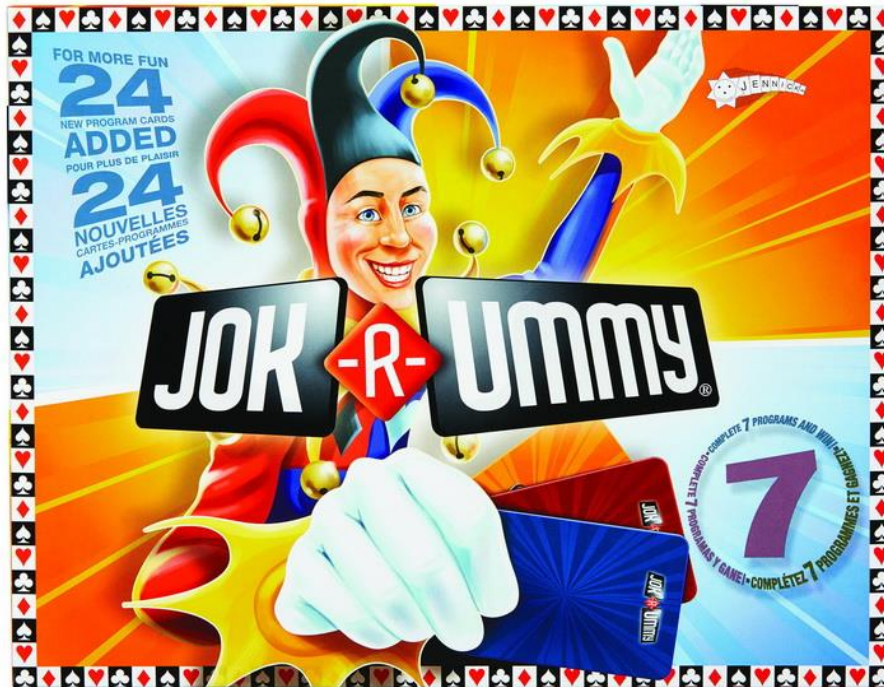
Temps
2 heures

Valeur du jeu
26.99 \$

Jeu de meurtre et mystère

Pendant qu'une tempête fait rage au Québec, un drame se joue à Playa del Madeleine, sur la plage du Coconut Grand Resort. Le corps d'Alvaro, la vedette des G.O. du complexe hôtelier, est découvert sur la plage. Ne voulant pas avoir de démêlés avec la police de ce pays des tropiques, qui a la réputation d'avoir des méthodes d'emprisonnement douteuses, les 8 suspects ont décidé de mettre le corps à l'abri et de se réunir pour élucider ce meurtre avant que quelqu'un appelle les autorités...

Jok-R-ummy



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
2 à 6

Temps
60 minutes

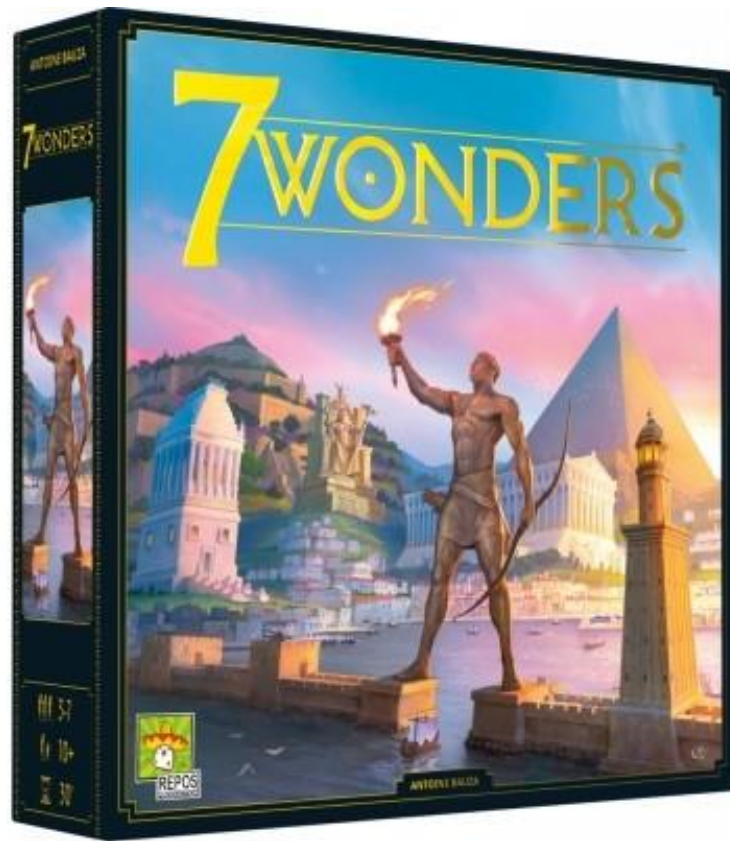
Valeur du jeu
25.99 \$

Basé sur le jeu Rummy, les règlements régissant du Jok-R-ummy diffèrent un peu.

Les joueurs devront plutôt réaliser des programmes inscrits sur les cartes-programmes faisant partie intégrante de ce jeu et en faisant un jeu unique.

Le premier joueur à réaliser 7 cartes-programmes est le vainqueur.

7 wonders



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
3 à 7

Temps
30 minutes

Valeur du jeu
59.99 \$

Reignez sur l'une des 7 principales villes de l'Antiquité. Faites prospérer votre civilisation sur les aspects militaires, scientifiques, culturels et économiques.

NOUVELLE ÉDITION : Une refonte complète des règles pour améliorer l'accessibilité et ouvrir le jeu à un public plus large.

Catan



Âge
10 ans et +

Nombre de joueur
3 à 4

Temps
75 minutes

Valeur du jeu
58.99 \$

Le jeu de base de Catan

À la conquête de nouvelles terres! Incarne l'un des premiers colons de l'île de CATAN. Explorez des territoires riches en ressources, commercez, construisez des routes et fondez des colonies qui deviendront par la suite de somptueuses villes.

Mais vous n'êtes pas seul sur l'île. D'autres colons cherchent également à s'approprier les meilleures terres afin de développer leurs propres domaines.

Agent trouble



Âge
13 ans et +

Nombre de joueur
2 à 8

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
29.99 \$

Voyage dans le temps, les joueurs tentent de démasquer l'espion dissimulé au fond d'une grotte préhistorique, sur une base lunaire ou bien encore caché dans le temple Shaolin! Si vous êtes l'agent double, soyez sur vos gardes! Tentez de trouver le lieu où se déroule l'action pour déjouer les autres agents.

Agent Trouble – Voyage dans le temps est un jeu d'ambiance qui saura ravir les adeptes d'Agent Trouble ainsi que les nouveaux joueurs.

Passe-moi un sapin



Âge
16 ans et +

Nombre de joueur
3 à 50

Temps
15 à 30 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Dirigez les conversations les plus cocasses pour gagner la partie!

Faites dire à un autre joueur l'un des mots figurant sur votre carte de jeu afin de vous débarrasser de votre sapin. Faites dire à un autre joueur le Grand mot de votre sapin et soyez immunisé pour le restant de la partie!

Connais-tu ton Québécois Attache ta tuque!



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
3 et +

Temps
30 minutes

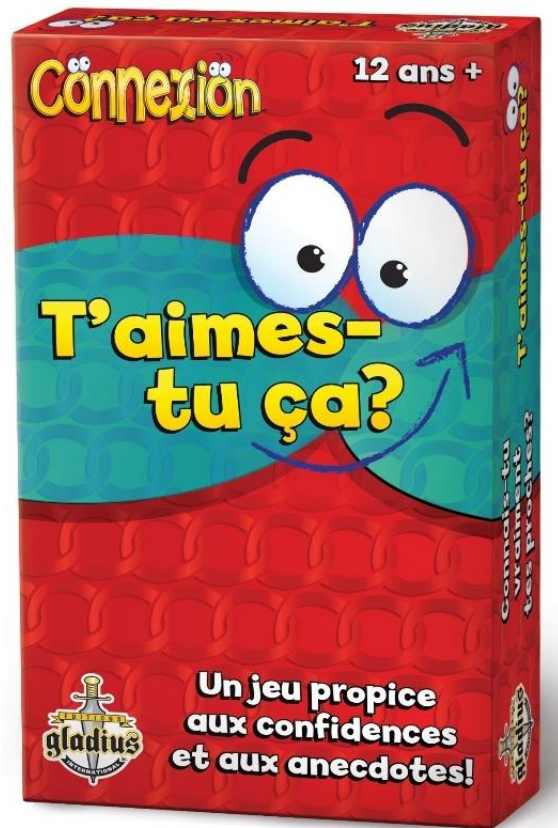
Valeur du jeu
15.99 \$

Testez vos connaissances du QUÉBÉCOIS avec ce jeu sur les expressions d'icitte!

Trouvez les 20 expressions québécoises à l'aide des définitions sur la feuille-réponse et des images.

Faites sortir le québécois pure laine en vous et riez de bon cœur des expressions que vous inventerez !

Connexion T' aimes-tu ça?



Âge
12 ans et +

Nombre de joueur
4 à 8

Temps
30 à 60 minutes

Valeur du jeu
19.99 \$

Un jeu qui teste la complicité qui règne au sein de duos de joueurs.

Pour marquer des points, les joueurs doivent prouver qu'ils se connaissent bien en ayant les mêmes réponses.

Le jeu idéal pour susciter des rires, des discussions et des révélations surprenantes!