

CATALOGUE DE LA MALLE AUX JEUX

JEUX A PARTIR DE 10 ANS ET PLUS...

1002		PYRAMIDE	Le jeu se pratique généralement à quatre joueurs par équipe de deux, mais les règles proposent également des versions pour trois à un joueur. La première partie consiste à faire deviner une série de mots à son partenaire (à tour de rôle). Pour faire deviner la série, le joueur faisant deviner possède un crédit de 12 mots évocateurs. Plus vous économiserez de points, plus votre score sera important. La série de mots est choisie aléatoirement dans le livret référence, le joueur qui devine aura le choix entre 6 possibilités, chaque série possédant un titre évoquant un thème. Tous les mots à deviner sont rattachés à ce thème. Une fois les mots devinés (ou pas), le joueur devinant doit essayer de découvrir le thème de la série. Chaque équipe jouant à tour de rôle, celle qui économise le plus de points monte d'un niveau sur le plateau de jeu.
1003		LE NAIN JAUNE	Le Nain Jaune représente un jeu familial couramment pratiqué dans la seconde moitié du XXème siècle. Simple à apprendre, convivial, pouvant rassembler de nombreuses personnes, grandes et petites, ce jeu a souvent rassemblé grands parents et petits enfants autour d'une même table. A découvrir ou à redécouvrir absolument !
1004		LE MOT LE PLUS LONG	Un joueur prend 8 cartes-lettres réparties en autant de consonnes et voyelles qu'il désire. Chacun des joueurs essaie mentalement de former le mot le plus long. Celui qui annonce le plus grand nombre de lettres le forme devant lui. Si le mot est accepté, le joueur marque le nombre de points égal aux nombres de lettres dans le mot.
1005		SCOTLAND YARD	Un des joueurs est Mister X, gangster en fuite dans Londres. Les autres joueurs, incarnant des détectives de Scotland Yard, doivent le capturer en coordonnant leurs mouvements.
1006		SCRABBLE CHALLENGE	Le principe, simple, est une course aux mots. Des dés sont brassés et laissent apparaître des lettres. Le premier qui trouve un mot de 7 lettres annonce son score. L'adversaire a alors 15 secondes pour trouver un mot plus cher et gagner une case, faute de quoi, il perdra une case.
1007		EURO'GO	Euro'Go quand la conversation à l'euro devient un jeu !!
1008		SCRABBLE CLASSIQUE	C'est un jeu de société et 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.
1009		LE CALCUL MAGIQUE	Tu joues, je parle Tu réponds, je te corrige et tu gagne !! Ensemble nous maîtrisons le calcul et les nombres !

1010		TIC TAC BOUM	Les principes du jeu est en fait très simple : Il faut passer rapidement un minuteur avant qu'il ne s'arrête.
1011		PYRAMIDE	Le jeu se pratique généralement à quatre joueurs par équipe de deux, mais les règles proposent également des versions pour trois à un joueur. La première partie consiste à faire deviner une série de mots à son partenaire (à tour de rôle). Pour faire deviner la série, le joueur faisant deviner possède un crédit de 12 mots évocateurs. Plus vous économiserez de points, plus votre score sera important. La série de mots est choisie aléatoirement dans le livret référence, le joueur qui devine aura le choix entre 6 possibilités, chaque série possédant un titre évoquant un thème. Tous les mots à deviner sont rattachés à ce thème. Une fois les mots devinés (ou pas), le joueur devinant doit essayer de découvrir le thème de la série. Chaque équipe jouant à tour de rôle, celle qui économise le plus de points monte d'un niveau sur le plateau de jeu.
1012		COFFRET DE PLUSIEURS JEUX	Ce coffret comporte plusieurs jeux : Un jeu de dames, Un jeu d'échecs, Le jeu du backgammon, Et une piste de dé
1013		GENIAL	Sur un plateau hexagonal, les joueurs vont poser chacun leur tour des dominos de couleur dans le but de marquer des points. Le jeu s'arrête quand il n'est plus possible de poser un domino sur le plateau. Les joueurs prennent alors en compte le score le plus bas parmi les six couleurs. Le vainqueur est bien sûr celui qui obtient alors le meilleur score.
1014		QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	Jeu de société édition famille avec plus de 1000 questions à découvrir !
1015		YAM – 421	Un jeu traditionnel dont le but est d'enchaîner les meilleurs combinaisons de dés possibles !!
1016		France QUIZ	Explorez la France à travers les 2 400 questions/réponses proposées pour tester vos connaissances bien sûr, mais aussi et surtout les enrichir. Questions diverses et variées, originales, à choix multiples, vrai-faux, trouvez l'intrus. Différentes façons de vous inciter à découvrir notre hexagone, à travers son histoire, sa géographie, les richesses de son terroir, son art et son patrimoine culturel, ses sports, son tourisme et ses loisirs, la littérature et la langue françaises. Un beau projet d'invitation à l'évasion en France !
1017		1 CONTRE 100	Vous répondez à des questions dont la valeur augmente au fur et à mesure de la progression dans la manche. Plus les adversaires de votre mur se trompent, plus vous augmentez vos gains ! Mais attention, en cas d'erreur vous pouvez aussi vous faire éliminer...A vous d'utiliser tactiquement vos 3 jokers ! Dès que vous avez éliminé les 100 adversaires de votre mur, vous remportez le jackpot !
1018		JENGA CASINO	Jenga Casino est un jeu d'adresse et de pari pour 2 à 20 joueurs, inspiré du mot africain « Jenga » qui signifie « construire » en Swahili. Il s'agit de retirer des blocs en bois d'une tour et de les replacer à son sommet, en évitant que la construction ne s'écroule. Et si en plus vous avez parié sur le bon bloc, vous remportez la mise. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus d'argent au moment où la tour s'écroule...