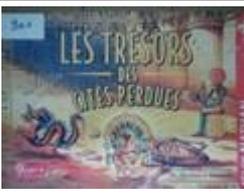
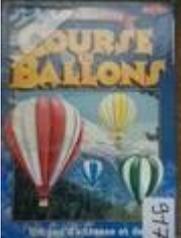
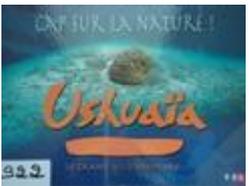


CATALOGUE DE LA MALLE AUX JEUX

JEUX A PARTIR DE 9 ANS

901		LES TRESORS DES CITES PERDUES	En vous déplaçant sur la carte du monde à l'aide d'une roue de hasard, vous tomberez sur différents types de cases. Certaines vous permettent de rejouer, d'autres de répondre à des questions ou énigmes qui permettent de disposer des pions trésors sur la carte. Le but est ensuite de capturer ses trésors avant les autres joueurs. Le joueur qui, le premier, possède le nombre de trésors prévu en début de partie remporte la victoire (ce nombre diffère suivant le nombre de participants).
903		OTHELLO	Chaque joueur, noir et blanc, pose l'un après l'autre un pion de sa couleur sur l'othellier. Le jeu s'arrête quand les deux joueurs ne peuvent plus poser de pion. On compte alors le nombre de pions. Le joueur ayant le plus grand nombre de pion de sa couleur sur l'othellier a gagné.
904		OTHELLO	Chaque joueur, noir et blanc, pose l'un après l'autre un pion de sa couleur sur l'othellier. Le jeu s'arrête quand les deux joueurs ne peuvent plus poser de pion. On compte alors le nombre de pions. Le joueur ayant le plus grand nombre de pion de sa couleur sur l'othellier a gagné.
905		INDIX JUNIOR	De 9 ans à 12 ans Que suis-je ? Où suis-je ? Avec un minimum d'indices, les joueurs doivent trouver la réponse et avancer sur le plateau parcourus. 150 cartes (avec sur chacune 20 indices plus ou moins simples), et donc autant de sujets à deviner sont disponibles ! Un jeu pour exercer son esprit de logique, de déduction et de rapidité.
906		ENIGMO	Les mots qui jouent à cache-cache... 1 indice pour guider l'enfant à trouver le mot caché. A partir de 6 ans.
907		JEUJURA	Ce coffret contient un jeu d'échec.
908		DESTINATIONS SECRETES	Jeu idéal pour découvrir le monde en s'amusant. Dès 9 ans - de 2 à 6 joueurs.
909		LA COURSE A L'HERITAGE	Les personnages sont douze à devoir se partager l'héritage de Tante Agathe, riche milliardaire. Mais chacun d'eux préférerait être le seul bénéficiaire. À chacun donc de faire le nécessaire pour priver les autres de cet héritage. Un accident est si vite arrivé ! Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans
910		100 TOURS DE CARTES	Découvrez 100 tours de cartes faciles et spectaculaires !

911		MISSION JUNGLE	But du jeu : En explorateur avisé, soyez agile et perspicace pour réussir les épreuves auxquelles vous serez confrontés ! Au cours de votre périple, vous affronterez les dangers de la jungle, le froid de l'Antarctique et même... l'immensité de l'espace ! Chaque aventure est jouable indépendamment, mais le grand secret de l'expédition Jonas ne se révélera qu'après avoir relevé avec brio le défi des 3 jeux de la série
913		MONOPOLY POKEMON	Le Monopoly Pokemon reprend les règles habituelles du Monopoly de base. Les éléments du jeu ont été réadaptés à l'univers des pokémon. Seule différence notable des règles, les doubles aux dés permettent d'utiliser des pouvoirs spéciaux.
914		PHOTO RUMMY	Par rapport au classique Rummikub, on perd ici la notion de suite, puisque les cartes portent deux caractéristiques, pays et type de photo, et qu'aucune de ces caractéristiques ne présente de caractère ordinal. Pour pallier cet inconvénient, l'auteur a décidé que dans les pays, comportant 6 cartes, les séries devaient être d'au moins trois cartes, tandis que pour les thèmes, comportant 17 pays, les séries devaient être d'au moins 4 cartes. Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à poser toutes ses cartes.
915		DES CHIFFRES ET DES LETTRES	Une partie comporte 9 tirages. Ces joueurs jouent deux fois au MOT LE PLUS LONG et une fois au COMPTE EST BON. Dès 10 ans 2 à 6 joueurs
916		MONOPOLY EURO	L'idée du jeu est de vendre, acheter en euros des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche. Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément.
917		LA FABULEUSE COURSE EN BALLON	Prépare-toi à t'envoler pour une grande aventure en montgolfière ! Chaque joueur sponsorise trois montgolfières et essaie de les amener sur la case d'arrivée les premières. Il est possible que plusieurs joueurs sponsorisent les mêmes ballons ; la course ne manquera, ni de suspens, ni de rebondissements !
918		MON MOT SECRET	Découvrir des mots à l'aide d'astucieuses petites flèches. Avec le feutre spécial, chaque joueur écrit un mot derrière son cache. En procédant avec méthode et réflexion, chacun essaie de découvrir le mot caché par son adversaire.
919		LE SOLITAIRE	Enlever la bille du centre puis une par une, en les faisant passer l'une par dessus l'autre, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une. Nombre de joueurs : 1 joueur Age : 9 ans et +
920		MONOPOLY EURO	L'idée du jeu est de vendre, acheter en euros des propriétés d'une manière profitable, de telle sorte que l'un des joueurs devienne le plus riche. Ce jeu est un jeu de commerce, d'adresse et d'agrément.
921		LUXOR	Luxor est un jeu de tactique. But du jeu : Lorsque deux motifs identiques se retrouvent l'un à côté de l'autre, le joueur qui a provoqué cette rencontre peut déplacer un de ses archéologues, et poser un scarabée devant le sarcophage concerné. Le but est de poser le troisième scarabée, qui seul permet de se saisir du sarcophage.

922		USHUAÏA	<p>Vous aimez le voyage et l'aventure ? Alors partez à la découverte des merveilles de la Terre avec Le Grand Jeu Ushuaïa ! Ses expéditions fascinantes dans la Nature, ses énigmes surprenantes et ses mises en situation feront de vous un explorateur averti. Un jeu pour toute la famille, fidèle à l'ambiance unique de l'émission ! Serez-vous le premier explorateur à accomplir votre mission à travers le Monde ? Pour le savoir, il vous faudra élucider les nombreuses énigmes, répondre aux surprenantes questions et éviter les pièges qui jalonnent votre parcours !</p>
923		FORT BOYARD	<p>LE JEU Fort Boyard A partir de 2 joueurs Dès 9 ans</p>
924		SUSPECT	<p>La ville grouille de suspects, mais qui trouvera le coupable ? Déplacez-vous dans les rues et lieux clés de la ville, interrogez les témoins, écoutez les indices fournis par votre centrale de police, le laboratoire d'analyse, les filatures, bâtissez le portrait-robot du malfrat et arrêtez-le ! Déduction, flair et rapidité vous permettront de devenir le super détective de ce jeu d'enquête passionnant. Un jeu unique associant un module sonore et un portrait-robot.</p>