



# Ludothèque d' **OVRONNAZ**

Plus de 120 jeux de société en prêt toute l'année à l'office du tourisme.

## Horaires

*Toute l'année*

Lu-sa 8h30-12h30 13h30 - 17h30

*Haute-saison (juillet à mi-août et de Noël à Pâques)*

Lu-di 8h30-12h30 13h30 - 17h30

## Location des jeux

Gratuite

*Caution* CHF 20.– par jeux  
(rendue si les jeux sont remis en parfait état et complets)

*Durée du prêt:* maximum 1 semaine

# Table des matières

---

<b>Dès 2 ans</b> .....	<b>6</b>
Mitmach-Spiel .....	6
6 premiers puzzles – Les animaux domestiques .....	6
Crea-empilage – jungle .....	6
<b>Dès 3 ans</b> .....	<b>7</b>
Hoppel Poppel .....	7
Varialand .....	7
Le Racont’hisories .....	7
Vite ! Habillons Léon .....	8
Vocabulon .....	8
Oui-Oui .....	8
Tirez les oreilles (Ohren ziehen) .....	9
Allons faire les courses .....	9
Bubber Smart Shapes .....	9
La coccinelle multicolore .....	10
Mare Bella .....	10
Dobble – Chiffres et formes .....	10
<b>Dès 4 ans</b> .....	<b>11</b>
Memory – Hello Kitty .....	11
Memory – Nemo .....	11
Le jardin bariolé (Garten Kunterbunt) .....	11
Vroom Vroom ! .....	12
Les sauterelles au pays des chiffres .....	12
Pique Plume .....	122
Dobble – Kids .....	13
La joyeuse ferme .....	13
Coïncidix junior .....	133
La planète des sens : toucher (Planet der Sinne fühlen) .....	14
Mosaique magnétique .....	14
Le jeu des contraires .....	144
Le carrousel des souris .....	15
Rummikub junior .....	155

**Dès 5 ans ..... 155**

Push a Monster.....	155
Trésor de glace .....	166
Chevalier de la tour .....	166
Croque-carotte .....	166
Akaba.....	17
Salut les pingouins.....	177
Magnetic travel games – Waterworld.....	177
Uno Junior .....	18
Cluedi junior .....	18
A l'école des fantômes .....	189
Jeu de l'oie.....	19
Mystero .....	199
Mix-Max.....	20
Woofy .....	20
Les lutins des fleurs .....	200
La Bande à Picsou .....	21

**Dès 6 ans ..... 211**

Perlin Pinpin.....	211
Qui est-ce ?.....	211
Le Lynx .....	22
Docteur Maboul.....	22
Pokémon – Speedy .....	222
Dominos.....	23
Dr. Eureka .....	23
La cité des fourmis.....	233
Mandala.....	24
Loc'o'motion.....	24
Katudi 2.....	244
Chop Chop .....	25
Twister .....	25
Puissance 4 .....	255
Smiley .....	26
Quizoo .....	26
Zabifuzz.....	266
Circle.....	27

Dobble .....	27
Dobble – Hollywood .....	277
Crazy cups .....	28
Quiz .....	28
<b>Dès 7 ans .....</b>	<b>29</b>
Labyrinth – Le jeu de cartes.....	29
Code de Vinci.....	29
Rummikub .....	29
Tintin et le piège du totem dhor .....	30
Labyrinth – Swiss Edition .....	30
Brix.....	30
Äpler Staffet – La course des armaillis .....	31
Les incollables sur l’île déserte .....	31
Animalia.....	31
Abra-cadabra .....	32
Labystère .....	32
Maître Renard.....	32
Torti croquis.....	33
Dix de chute.....	33
UNO .....	33
<b>Dès 8 ans .....</b>	<b>34</b>
Hanabi.....	34
Echecs – Schach .....	34
Mathador Junior .....	34
Monopoly .....	35
La bonne paye .....	35
Chicken Chase.....	35
Taboo Junior .....	36
Tabu Junior (Deutsch).....	36
Dixit.....	36
5 secondes .....	37
Pingouin.....	37
Spookies.....	37
Bratz – secret girlz .....	38
Takenoko .....	38

Bakong .....	39
Le Petit Bac .....	39
Wort Tüftel .....	40
Jeux de carte – Quel Monsieur, Madame suis-je ?.....	40
Qwixx .....	40
Mosaix .....	41
<b>Dès 9 ans .....</b>	<b>41</b>
Quatana .....	41
<b>Dès 10 ans .....</b>	<b>41</b>
Unlock – Jeu d’escape room.....	41
Trivial Poursuite – Edition famille.....	42
22 pommes .....	42
Rythme and Boulet.....	42
Taboo’ge ton corps.....	43
Indix .....	43
Activity - Suisse.....	43
Grand Tour Europe .....	434
Des Lettres et des Mots.....	434
<b>Dès 15 ans .....</b>	<b>44</b>
Trivial Pursuit – Jeu Complet – Edition Genus.....	44

Dès 2 ans

## Mitmach-Spiel

---

Mon premier jeu de coopération.

*Âge conseillé :* Dès 2 ans et demi

*Joueur :* 1 joueur

*Contenu :* 1 plateau de jeu  
15 cartes action  
1 dé, 1 souris  
5 pièces  
Règle du jeu



## 6 premiers puzzles – Les animaux domestiques

---

*Âge conseillé :* Dès 2 ans

*Joueur :* 1 joueur

*Contenu :* 6 puzzles  
Nourriture  
1 figurine en bois



## Crea-empilage – jungle

---

Jeux de manipulation et d'éveil.

*Âge conseillé :* Dès 2 ans

*Joueur :* 1 joueur

*Contenu :* 1 plan de jeu avec 9 pieux  
5 animaux  
17 pièce en feutrine



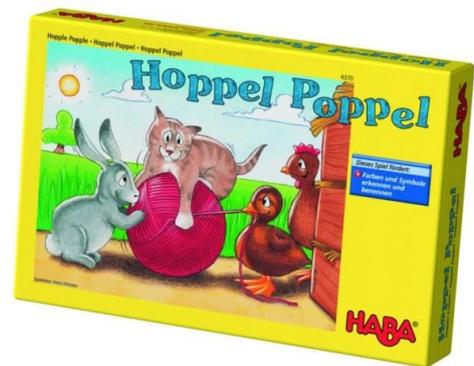
## Dès 3 ans

### Hoppel Poppel

---

Les animaux (lapins, poules, canards et chats) ont disparu du pré. Avec un peu de chance aux dés, ils reviendront.

- Âge conseillé :** Dès 3 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 4 plateau de jeu  
8 chats  
8 lapins  
8 canards  
1 dé  
Règles du jeu

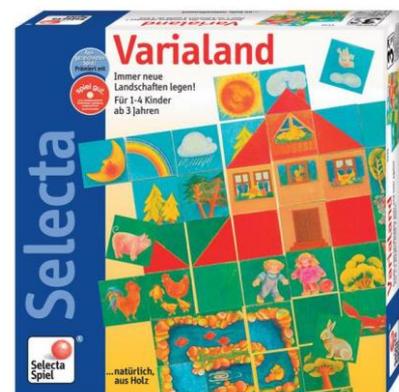


### Varialand

---

Jeux d'imagination et de construction.

- Âge conseillé :** Dès 3 ans  
**Joueur :** 1 à 4 joueurs  
**Contenu :** 78 images



### Le Racont'histoires

---

Ce livre te raconte les fabuleuses histoires de Bambi et Winnie l'Ourson. Installe-toi, ouvre le livre, tourne la première page et écoute !

- Âge conseillé :** Dès 3 ans  
**Contenu :** Boitier électronique  
2 livres  
2 cartouches

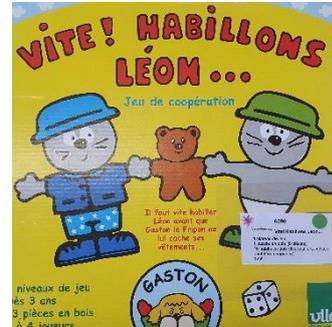


## Vite ! Habillons Léon

---

Jeux de tri, de chiffres, de couleurs, de mémoire, de stratégie et de coopération. Pour apprendre à jouer en groupe, compter, associer les couleurs et mémoriser.

- Âge conseillé :** Dès 3 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau de jeu  
1 puzzle (6 pièces)  
16 habits  
1 dé

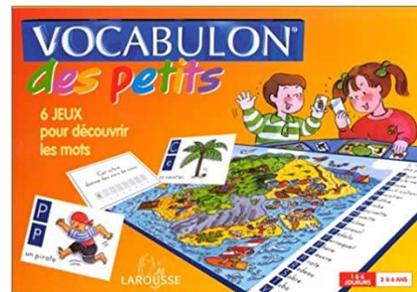


## Vocabulon

---

Un jeu pour découvrir et mémoriser d'une manière dynamique et par étape les lettres de l'alphabet et 120 mots originaux associés à 6 paysages.

- Âge conseillé :** De 3 à 6 ans  
**Joueurs :** 1 à 6 joueurs  
**Contenu :** 12 planches  
120 cartes  
Règle du jeu



## Oui-Oui

---

Jeux de société ; petits chevaux, loto, Puzzle et jeux des échelles.

- Âge conseillé :** De 3 à 6 ans  
**Joueurs :** De 1 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
12 personnages  
4 grilles  
24 images  
Règle du jeu



## Tirez les oreilles (Ohren ziehen)

---

Retrouvez les oreilles des animaux, en utilisant son sens tactile.  
Trois règles sont proposées pour 3,4 et 5 ans.

**Âge conseillé :** De 3 à 12 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 sac  
9 cartes animaux  
21 oreilles en bois  
1 règle du jeu

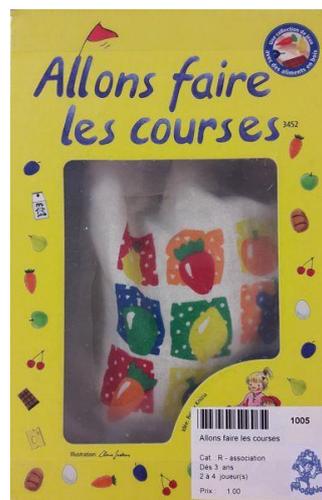


## Allons faire les courses

---

Dans les différents jeux proposés, les enfants devront tâter les bons aliments, les classer ou les retrouver avec une bonne mémoire.

**Âge conseillé :** De 3 à 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 10 aliments en bois  
30 cartes  
1 sac pour faire les courses  
1 règle du jeu



## Bubber Smart Shapes

---

« Pâte à modeler » prête à l'emploi peut être modelée à la main, moulée ou sculptée.

**Âge conseillé :** De 3 à 8 ans  
**Contenu :** 4 couleurs de Bubber  
15 livrets d'instructions  
10 outils



## La coccinelle multicolore

---

Qui récupérera le plus vite possible deux petites coccinelles en ayant de la chance au dé ?

- Âge conseillé :** De 3 à 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Contenu :** 1 marionnette coccinelle  
1 fleur en tissu  
1 dé spécifique  
7 petites coccinelles  
12 points de couleurs avec velcro



## Mare Bella

---

J'aime la plage avec ses vagues et ses animaux. Pourtant, quelque chose me gêne beaucoup : la pollution que les hommes laissent à la nature qui en souffre. Aide-moi à nettoyer la plage et à retrouver mes amis les animaux à nouveau heureux!

- Âge conseillé :** Dès 3 ans  
**Joueurs :** 2 à 5 joueurs  
**Contenu :** 72 tuiles  
12 jetons  
1 sac  
1 règle de jeu



## Dobble – Chiffres et formes

---

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Reconnaître les chiffres et les formes est un jeu d'enfant avec ce nouvel exemplaire du jeu Dobble !

- Âge conseillé :** Dès 3 ans  
**Joueurs :** 1 à 5 joueurs  
**Contenu :** 31 cartes  
1 règle de jeu



Dès 4 ans

## Memory – Hello Kitty

---

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 8 joueurs  
*Contenu :* 72 cartes  
1 règle de jeu



## Memory – Nemo

---

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 8 joueurs  
*Contenu :* 62 cartes  
1 règle de jeu



## Le jardin bariolé (Garten Kunterbunt)

---

Qui sait où poussent les fruits et les légumes ? 2 idées de jeux pour apprendre à mieux connaître des fruits et légumes qui sont déjà familiers.

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 16 fiches en bois  
29 carottes  
1 règle de jeu



## Vroom Vroom !

---

Jeu de course d'escargots. On construit le circuit de course parmi 3 possibilités, on installe les escargots, et go !

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 14 segments de circuits  
4 escargots  
4 dés  
4 cartes escargots  
1 règle de jeu



## Les sauterelles au pays des chiffres

---

Au pays des chiffres, les enfants apprennent à se familiariser avec les chiffres en jouant et en se déplaçant.

*Âge conseillé :* De 4 à 10 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 22 tapis et 1 règle du jeu



## Pique Plume

---

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle !

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 4 poules  
4 plumes  
12 octogones  
24 œufs  
1 règle du jeu



## Dobble – Kids

---

Dobble Kids, ce sont 30 cartes, 30 animaux, et un animal identique entre chaque carte de jeu. Pour gagner, trouvez-le plus vite que vos camarades. Comme son grand frère Dobble, Dobble Kids propose cinq mini-jeux

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 4 ans
<i>Joueurs :</i>	2 à 5 joueurs
<i>Contenu :</i>	30 cartes 1 règle du jeu



## La joyeuse ferme

---

Pars à l'aventure avec les animaux familiers de la ferme. Les cartes te préciseront les trois animaux que tu dois récupérer pour gagner.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 4 ans
<i>Joueurs :</i>	2 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	12 animaux en bois 12 cartes animaux 1 plateau (9 pièces) 21 pièces bottes de foin 1 dé 1 règle du jeu



## Coïncidix junior

---

Jeux de logique en bois composé de 20 défis de difficulté progressive.

Il se présente comme un Tétrix en 3D.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 4 ans
<i>Joueur :</i>	1 joueur
<i>Contenu :</i>	9 pièces en bois 20 grilles numérotées



## La planète des sens : toucher (Planet der Sinne fühlen)

Avec Patou Patte de velours, les joueurs vont faire un voyage passionnant qui leur fera découvrir le toucher.

<b>Âge conseillé :</b>	Dès 4 ans
<b>Joueurs :</b>	2 à 4 joueurs
<b>Contenu :</b>	1 plateau de jeu, 20 cartes, 1 fiche plastique 1 foulard 1 petit sac avec 1 personnage, 2 dés 17 animaux, 1 puzzle à 8 pièces 1 règle du jeu



## Mosaïque magnétique

Invente et reproduis de nombreux dessins à partir de seulement 3 formes différentes.

<b>Âge conseillé :</b>	Dès 4 ans
<b>Joueur :</b>	1 joueur
<b>Contenu :</b>	60 pièces aimantées 14 feuilles de modèles 1 tableau blanc



## Le jeu des contraires

Jeu-puzzle d'associations 3 variantes de jeu.

<b>Âge conseillé :</b>	De 4 à 7 ans
<b>Joueurs :</b>	1 à 4 joueurs
<b>Contenu :</b>	20 puzzles de 2 pièces



## Le carrousel des souris

---

Sept agiles petites souris se glissent de trou en trou et ne sont jamais là où on les attend. Les enfants essayent de nourrir les souris affamées à travers ce manège complètement fou

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
1 sac avec 7 souris et 20 fromages

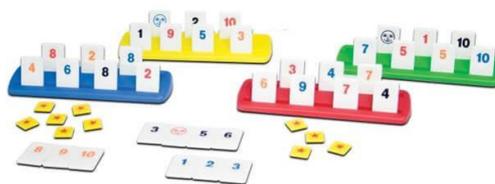


## Rummikub junior

---

Tuli (le chat), Arni (le lapin), Dada (le singe) et Pilo (l'éléphant) invitent les petits enfants à se familiariser avec le jeu.

*Âge conseillé :* Dès 4 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
4 réglettes  
54 plaquettes  
28 plaquettes joker  
1 règle du jeu



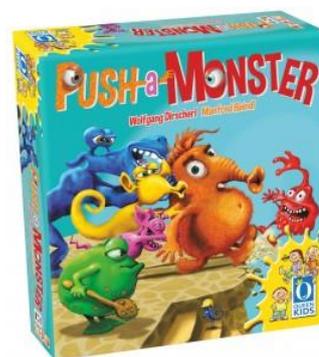
## Dès 5 ans

### Push a Monster

---

Les monstres sont lâchés dans l'arène ! Ils ont enfin l'occasion de se taquiner entre eux, et tous les coups sont permis.

*Âge conseillé :* Dès 5 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 1 maison et 2 plaquettes « monstre »  
27 monstres en bois  
1 dé et 1 règle du jeu  
81 cartes « monstre »



## Trésor de glace

---

Les jeunes dragons ont découvert un trésor de glace extraordinaire : une colonne glacée contenant des étincelantes. Avec l'aide de papa dragon, retirer les anneaux gelés les uns après les autres et faites fondre la colonne glacée.

- Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau avec séparateurs  
1 papa dragon et 4 jeunes dragons  
1 bloc de glace et 5 pierres  
9 anneaux  
90 pierres (18 de chaque couleur)  
1 règle du jeu

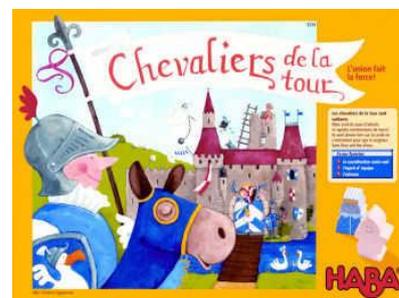


## Chevalier de la tour

---

Au chateau fort de la Roche règne une grande agitation : le seigneur Sans Peur est de retour ! dans les cours du chateau, c'est l'affolement général car il faut encore construire 3 tours, du sommet desquelles les fanfares accueilleront le seigneur.

- Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau de jeu et 1 château fort  
1 monte-charge  
6 bloc de construction  
24 cartes  
1 sablier  
1 Seigneur sans peur, 1 princesse, 1 prince et 1 fantôme  
1 règle du jeu



## Croque-carotte

---

Une course de lapins complètement folle !

- Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau, 23 cartes, 16 lapins  
1 règle du jeu



## Akaba

---

Qui va pouvoir faire voler son tapis avec adresse au-dessus des échoppes du bazar et récupérer ses cadeaux le plus vite possible ?

**Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
4 personnages  
1 soufflet  
26 cloisons en bois  
20 cartes « famille »  
30 cartes cadeaux  
10 lampes magiques  
2 dés et 1 règle du jeu

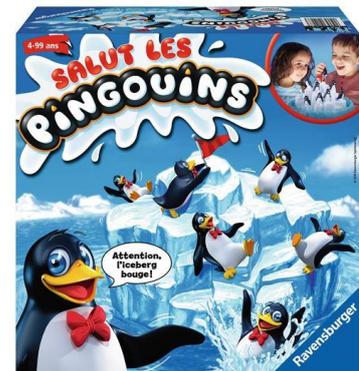


## Salut les pingouins

---

Une course de lapins complètement folle !

**Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 1 à 6 joueurs  
**Contenu :** 1 plan de jeu turquoise  
1 iceberg  
1 drapeau  
24 23 pingouins  
1 règle du jeu

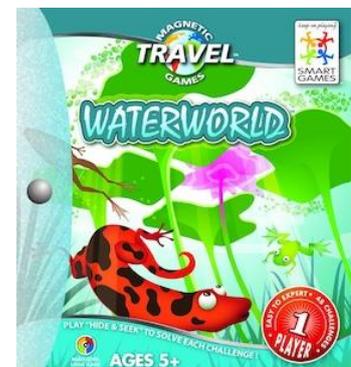


## Magnetic travel games – Waterworld

---

Jeu de logique proposant 48 défis.

**Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueur :** 1 joueur  
**Contenu :** 1 livre-jeu  
4 pièces de puzzle  
1 règle du jeu



## Uno Junior

---

Un jeu d'une simplicité enfantine ! Il convient de recouvrir la carte précédemment jouée, par une carte représentant le même animal, ou par une carte portant le même numéro.

*Âge conseillé :* Dès 5 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 36 cartes  
1 règle du jeu



## Cluedo junior

---

L'inspecteur Cluedo a invité ses neveux et nièces dans son Ecole de Détectives pour leur apprendre à devenir des Détectivess juniors.

*Âge conseillé :* De 5 à 8 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
1 loupe  
8 pions, 4 socles  
9 cartes lieu, 1 carte inspecteur, 11 fiches indices  
1 bloc de listes  
1 règle du jeu et 1 dé



## A l'école des fantômes

---

À l'école des fantômes est avant tout une boîte de jeu. C'est-à-dire qu'on joue dans la boîte. Un fantôme parcourt les pièces. Mais il ne traverse pas les murs ! Il lui faut passer par les portes, et ce n'est pas toujours facile !

- Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 1 à 6 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
(boîte en carton avec 4 pieds et 4 murs)  
1 fantôme et 1 baguette  
36 cartes carrées, 9 cartes rondes  
1 sablier, 3 billes hantées  
1 coffre avec 9 pièces oranges, 1 règle du jeu

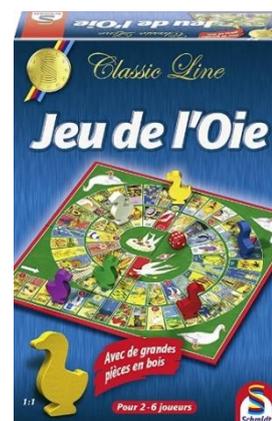


## Jeu de l'oie

---

Dans ce jeu traditionnel, les joueurs essaient d'atteindre la case finale en passant par des cases d'événement.

- Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
6 oies  
1 dé  
1 règle du jeu

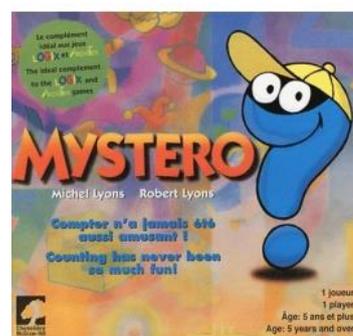


## Mystero

---

Compter n'a jamais été aussi amusant !

- Âge conseillé :** Dès 5 ans  
**Joueur :** 1 joueur  
**Contenu :** 41 planches énigmes  
Chiffre de 1 à 9  
1 règle du jeu

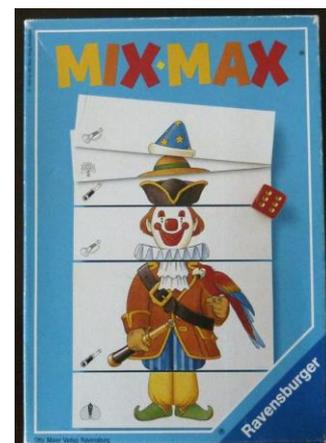


## Mix-Max

---

Compter n'a jamais été aussi amusant !

*Âge conseillé :* De 5 à 10 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 60 cartes  
1 dé  
1 règle du jeu

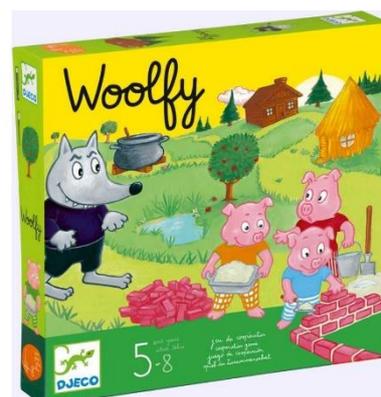


## Woolfy

---

Jeu de coopération. Les joueurs cherchent à construire la maison de briques afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loupe ne les ait attrapés et mis dans la marmite.

*Âge conseillé :* De 5 à 10 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 60 cartes

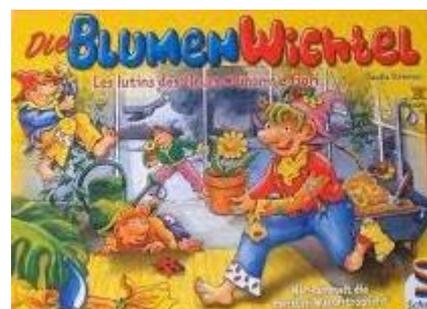


## Les lutins des fleurs

---

Un rallye dans la serre à en couper le souffle.

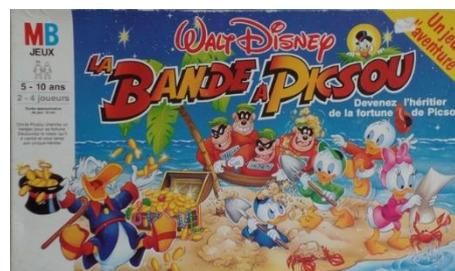
*Âge conseillé :* Dès 5 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 9 plaquettes jaunes  
9 tuiles rondes  
16 empreintes de pieds  
3 barrières  
26 gouttes bleues  
4 pots de fleurs  
1 dé et 1 règle du jeu



## La Bande à Picsou

---

Oncle Picsou cherche un héritier pour sa fortune. Découvrez le trésor qu'il a caché et vous serez son unique héritier.



<i>Âge conseillé :</i>	De 5 à 10 ans
<i>Joueurs :</i>	2 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plateau 4 pions avec 4 supports 1 cadran avec flèche 15 cartes rectangles et 15 jetons ronds

## Dès 6 ans

### Perlin Pinpin

---

Jeu de cartes magnifiquement illustré alliant hasard, stratégie et mémoire avec des princesses extravagantes.



<i>Âge conseillé :</i>	Dès 6 ans
<i>Joueurs :</i>	1 à 6 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plan de jeu

### Qui est-ce ?

---

Le célèbre jeu de déduction ! Quel personnage se trouve sur la carte de ton adversaire ?

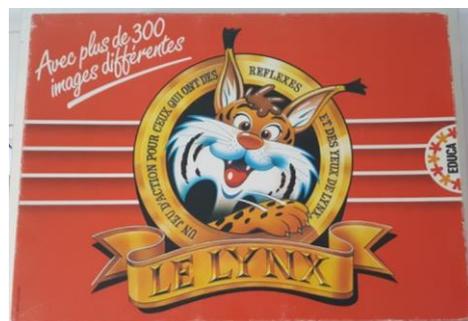
<i>Âge conseillé :</i>	Dès 6 ans
<i>Joueurs :</i>	2 joueurs
<i>Contenu :</i>	2 plateaux de jeu 24 cartes de personnages 1 règle du jeu

## Le Lynx

---

Localise les pions Famille de ton adversaire avant qu'il ne retrouve les tiens !

**Âge conseillé :** Dès 6 ans  
**Joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau de 9 pièces  
1 boîte à monter  
1 support noir  
17 ronds de couleurs  
303 cartes

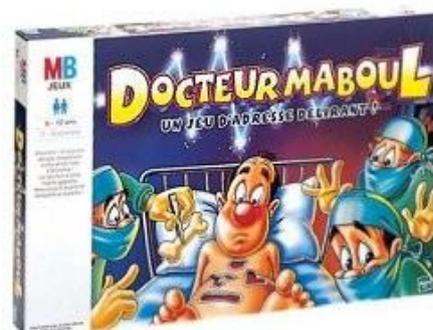


## Docteur Maboul

---

Attention ! Si ta pince dérape, ton patient criera et son nez s'allumera !

**Âge conseillé :** Dès 6 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 base de jeu avec piles (AA)  
1 pince  
13 cartes docteur  
13 cartes spécialistes  
10 formes en plastique  
26 billets de 50 et 26 billets de 100  
1 règle du jeu



## Pokémon – Speedy

---

Soit le premier à amener ton équipe de Pokémon depuis la case Départ jusqu'à l'arène.

**Âge conseillé :** Dès 6 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
44 cartes  
16 pions  
1 règle du jeu



## Dominos

---

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueur :* 1 joueur  
*Contenu :* 28 dominos



## Dr. Eureka

---

C'est la folie dans le labo ! Le Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser au plus vite ses expériences. Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 8x3 billes de couleur  
12 éprouvettes  
54 cartes  
1 règle du jeu



## La cité des fourmis

---

Flo est la fourmi la plus musclée au monde mais pour bâtir une fourmilière, elle doit allier ses forces à celles de ses amies. Pourront-elles terminer la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier ?

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 1 à 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau et 1 fourmilier « Oscar »  
9 cartes chemins carrés  
6 cartes fourmilières ovales  
19 fourmis, 19 bois, 34 plaquettes friandises  
1 règle du jeu

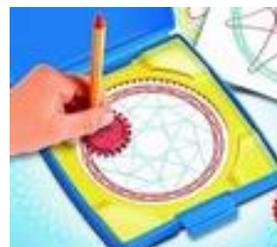


## Mandala

---

Avec ces 2 pochoirs à mandalas tu pourras créer les plus beaux mandalas.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 1 à 4 joueurs  
*Contenu :* 1 socle  
2 pochoirs à mandala  
6 crayons de couleurs

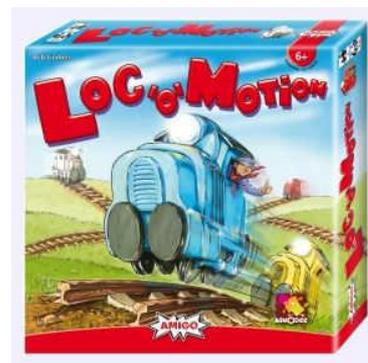


## Loc'o'motion

---

La gare de triage est en effervescence : les locomotives de toutes les couleurs se mettent en position afin de décrocher le titre tant convoité de champion du monde.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau avec 3 plateformes  
16 locomotives  
3 dés  
12 plaquettes  
1 règle du jeu

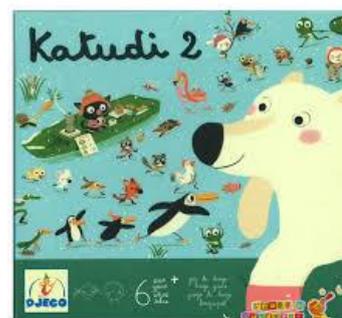


## Katudi 2

---

Jeux de langage et d'observation sur le principe du bingo.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 8 plateau  
36 pièces bleues  
25 pièces orange  
25 pièces vertes  
1 règle du jeu



## Chop Chop

---

Jeux de stratégie. Le chat veut manger les souris et les souris les fromages... Qui du chat ou des souris mettra le plus de bazar dans le cuisine ?

**Âge conseillé :** Dès 6 ans  
**Joueurs :** 2 à 4 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
42 cartes  
1 petite table en bois avec 4 pieds  
1 chat et 4 souris  
2 dés  
1 règle du jeu



## Twister

---

La roulette vous indique de placer votre main gauche sur le cercle bleu. Voilà qui n'est pas si simple ! A vous de jouer, mais attention, car un genou ou un coude posé sur le tapis et vous êtes éliminé !

**Âge conseillé :** Dès 6 ans  
**Joueurs :** dès 2 joueurs  
**Contenu :** 1 tapis en plastique  
1 roulotte



## Puissance 4

---

Insérer un pion dans la grille à tour de rôle. Le premier joueur qui réussit à aligner 4 pions gagne la partie

**Âge conseillé :** Dès 6 ans  
**Joueurs :** 2 joueurs  
**Contenu :** 1 grille bleue  
21 pions jaunes et 21 pions rouges



# Smiley

---

## *Match Game (bleu)*

Puzzle avec 2 niveaux de difficulté

Âge conseillé : Dès 6 ans

Joueur : 1 joueur

Contenu : 18 cartes et 1 règle du jeu



## *Action Game (vert et rouge)*

Observe bien et attrape vite les bonnes cartes pour remporter ce jeu turbulent.

Âge conseillé : Dès 6 ans

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Contenu : 52 cartes et 1 règle du jeu



## *Dice game (jaune)*

Lance les dés smiley et collecte les bonnes cartes

Âge conseillé : Dès 6 ans

Joueurs : 2 à 6 joueurs

Contenu : 30 cartes, 5 dés et 1 règle du jeu



# Quizoo

---

Qui est le plus grand ? Qui est le plus lent ? Soyez le plus rapide à trouver l'animal qui correspond à la question !

Âge conseillé : Dès 6 ans

Joueurs : 2 à 8 joueurs

Contenu : 60 cartes  
4 guides et 1 règle du jeu



# Zabifuzz

---

Vite ! Vite ! Après la casquette, le t-shirt... Non ! Le caleçon... L'art de se débarrasser de ses cartes, vite, et dans l'ordre !

Âge conseillé : Dès 6 ans

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Contenu : 54 53 cartes



## Cirque

---

Jeux de cartes où les séries et valeurs traditionnelles ont été remplacées par des couleurs et des symboles, et une hiérarchie de puissance a été introduite entre celles-ci.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 1 à 4 joueurs  
*Contenu :* 96 cartes  
Règles du jeu



## Dobble

---

Rapidité, observation, réflexes, Dobble c'est 55 cartes arborant 8 symboles (parmi 57 différents) et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 8 joueurs  
*Contenu :* 55 cartes et 1 règle du jeu



## Dobble – Hollywood

---

Dobble fait son cinéma. Trouvez vite le seul symbole en commun entre chaque carte. 5 jeux en 1.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 8 joueurs  
*Contenu :* 55 cartes et 1 règle du jeu



## Crazy cups

---

Chaque joueur reçoit 5 gobelets colorés et tente de les arranger comme illustré sur la carte.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 24 cartes  
20 gobelets  
1 loche  
1 règle du jeu



## Quiz

---

Un jeu passionnant pour toute la famille dans lequel les questions appellent des réponses rapides.

*Âge conseillé :* Dès 6 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 56 cartes  
1 règle du jeu



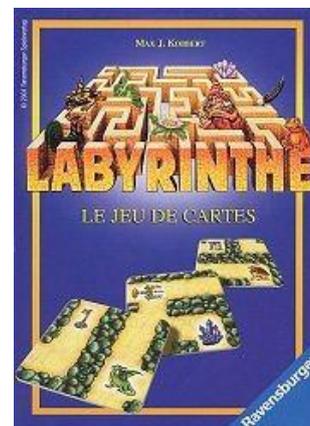
## Dès 7 ans

### Labyrinth – Le jeu de cartes

---

Le but est de former des chemins en posant habilement les carte de labyrinthe qui relient deux trésors.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 48 cartes  
1 règle du jeu



### Code de Vinci

---

Vos adversaires ont, comme vous, pioché des pièces et constitué des codes secrets de 4 nombres. Vous devez tenter de déchiffrer leurs codes, nombre après nombre.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 12 pièces noires et blanches (de 1 à 11)  
1 règle du jeu



### Rummikub

---

Le premier à avoir aligné toutes ses plaques termine le jeu.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 4 supports  
106 plaques  
1 règle du jeu

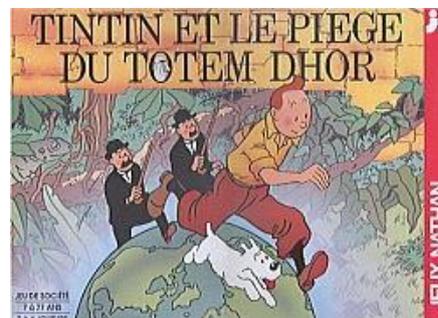


## Tintin et le piège du totem d'or

---

Disparus ! Envolés ! Les 8 totems en ébène et le prestigieux totem d'or, vestige d'une très ancienne civilisation, ont été dérobés. Tintin et ses compagnons se lancent aussitôt à leur recherche.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 7 ans
<i>Joueurs :</i>	2 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plateau, 2 dés, 5 personnages 55 cartes aventures 4 fiches d'enquêtes et 4 curseurs 20 totems noirs et 1 totem jaune 1 écrin aimanté 1 règle du jeu



## Labyrinth – Swiss Edition

---

Cette édition spéciale du jeu Labyrinthe offre aux joueurs la possibilité de voyager au travers de la Suisse. Jeu de déplacement simple à jouer.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 7 ans
<i>Joueurs :</i>	2 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plateau 34 plaques 24 cartes 4 pions 1 règle du jeu



## Brix

---

Construisez un mur de Brix avec votre adversaire ! Le premier à créer un alignement de 4 à gagné ! Un jeu simple, rapide et malin.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 7 ans
<i>Joueurs :</i>	2 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plateau



## Äpler Staffet – La course des armaillis

---

Que la course des armaillis commence ! Chaque joueur se munit d'un bidon rempli de lait et s'apprête à partir.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 3 à 6 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
6 pions  
1 dé

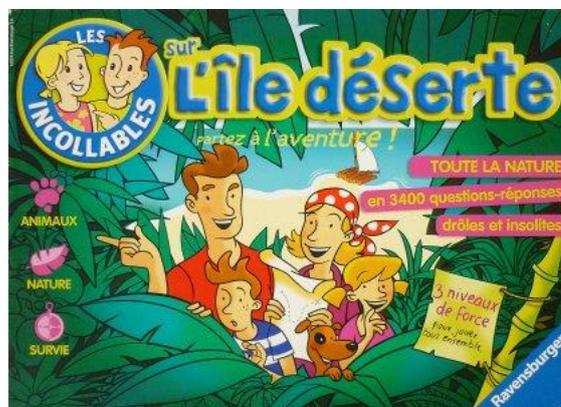


## Les incollables sur l'île déserte

---

Les Incollables sur l'île déserte est un jeu de questions-réponses classique, présenté sous la forme d'un périple aventurier. Les questions sont en rapport avec la nature, les animaux et la survie.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
192 fiches  
2 dés  
6 pions

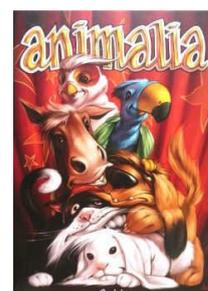


## Animalia

---

Jeux de cartes de collection et de négociation.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 6 joueurs  
*Contenu :* 1 bloc note  
42 cartes  
1 règle du jeu



## Abra-cadabra

---

Ce coffret renferme des trésors d'ingéniosité pour tous les apprentis-magiciens. Et hop, surprises ! Succès garantis.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueur :* 1 joueur  
*Contenu :* 20 cartes magiques  
2 spatules magiques



## Labystère

---

M. Pétito a organisé un grand évènement dans l'école pour la fête nationale. Mais au cours de la fête, le plus vieux drapeau de Suisse a été volé ! Maëlys et Lucien vont devoir enquêter dans toute la Suisse pour trouver le coupable.

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 22 cartes jaunes, 23 cartes vertes  
4 cartes grises  
9 carte enquêtes par joueurs (4 couleurs)  
4 pions et 1 dé



## Maître Renard

---

Maître Renard, le célèbre goupil, souhaite prendre quelques vacances loin de son domaine de Grisbois. Mais avant de partir il va choisir un remplaçant parmi les plus intrépides chapardeurs de la forêt. Serez-vous à la hauteur ? Qui deviendra le nouveau « Maître Renard » ?

*Âge conseillé :* Dès 7 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 4 masques  
8 cartes missions  
29 pions, 35 œufs  
1 règle du jeu

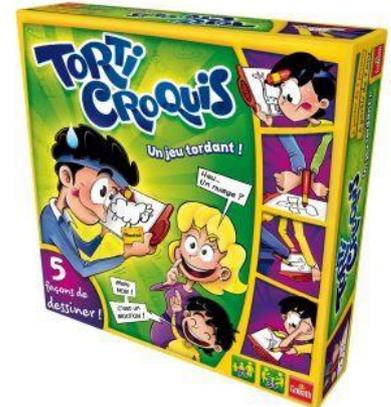


## Torti croquis

---

Le jeu dans lequel tu dois utiliser ta tête... Mais au sens propre, pas au figuré !  
Donc essaie de dessiner...

- Âge conseillé :** Dès 7 ans  
**Joueurs :** Dès 3 joueurs  
**Contenu :** 1 tableau effaçable avec 1 marqueur  
2 poignées et 4 clips  
1 bandeau, 1 paire de menotte  
54 cartes  
1 carnet des scores  
1 sablier  
1 dé et 1 règle du jeu



## Dix de chute

---

Les roues dentées qui défient ton sens de la réflexion.

- Âge conseillé :** Dès 7 ans  
**Joueurs :** 2 joueurs  
**Contenu :** 1 socle gris  
Unité dix de chute (10 roues dentées)  
2 clefs et 20 jetons



## UNO

---

Associez les couleurs ou les chiffres.

- Âge conseillé :** Dès 7 ans  
**Joueurs :** 2 à 10 joueurs  
**Contenu :** 112 cartes



## Dès 8 ans

### Hanabi

---

Dans ce jeu coopératif jamais vu, les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice.

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 2 joueurs  
*Contenu :* 60 cartes (dont 5 cartes de règles)



### Echecs – Schach

---

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 2 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau de jeu  
16 pions  
1 règle du jeu

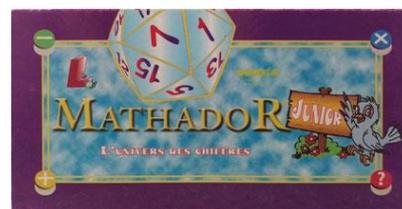


### Mathador Junior

---

Choisissez une quille et déplacez-vous sur le parcours en lançant le dé bleu. Jonglez avec les chiffres. Prenez du plaisir à chercher et à résoudre des petits problèmes ludiques.

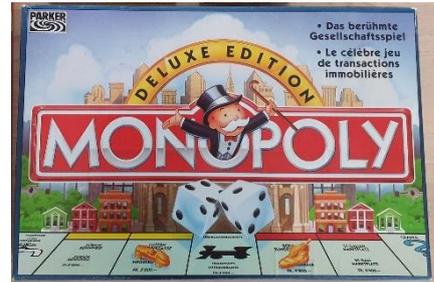
*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 2 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau, 4 crayons, 4 pions  
4 dés blancs, 2 dés rouges, 1 dé bleu  
1 sablier  
220 cartes  
1 règle du jeu



# Monopoly

Le célèbre jeu de transactions immobilières

- Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 8 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
1 caisse de banquier  
2 supports pour cartes  
10 pions, 2 dés 32 maisons, 12 hôtels  
28 titres de propriété  
16 cartes chances et 16 cartes chancellerie  
1 lot de billets, 2 dés et 1 règle du jeu



# La bonne paye

En avançant dans le calendrier, vous verrez que votre salaire a ses limites. Jouez autant de mois que vous voulez mais prenez garde ! La chance peut tourner à tout moment.

- Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
6 pions et 1 dé  
6 livrets d'épargne  
16 cartes « prêt », 49 cartes « courrier », 22 cartes « évènement », 23 cartes « Acquisition », liasse de billets  
1 règle du jeu



# Chicken Chase

Lorsque les poules se mettent à courir, il n'y a pas que les plumes qui volent ! Mais quelle poulette s'imposera et aura un bec d'avance ?

- Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** 3 à 5 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
2 planches « nourriture »  
3 dés, 8 poules, 60 poussins, 6 obstacles,  
60 cartes, 1 règle du jeu

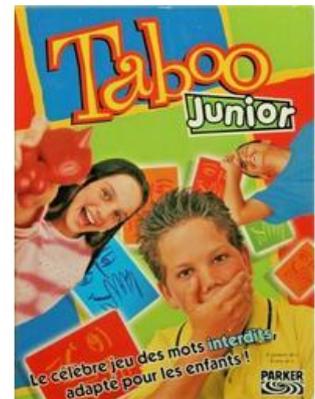


## Taboo Junior

---

Le célèbre jeu des mots interdits, adapté pour les enfants !

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* Dès 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
252 cartes  
1 buzzer  
1 sablier, 2 pions, 1 règle du jeu

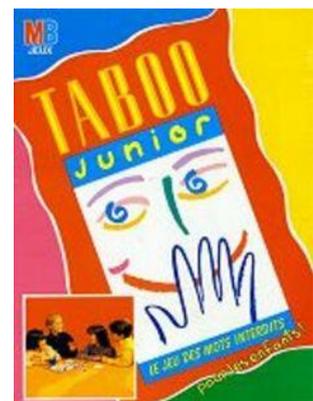


## Tabu Junior (Deutsch)

---

Le célèbre jeu des mots interdits, adapté pour les enfants !

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* Dès 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
1 distributeur de carte  
4 pions  
108 cartes

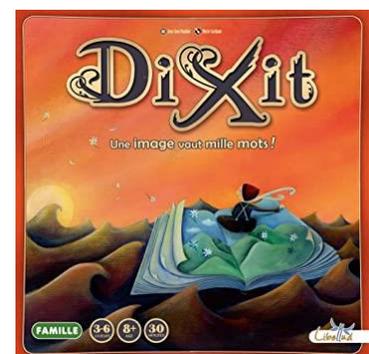


## Dixit

---

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : Une seule des images en est la clé.

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 3 à 6 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
6 lapins en bois  
36 plaquettes et 84 cartes  
1 règle du jeu



## 5 secondes

---

1 question, 3 réponses, 5 secondes !

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 3 à 6 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
6 pions, 1 minuteur serpentin  
12 cartes « change » et 12 cartes « passe »  
376 cartes  
1 règle du jeu

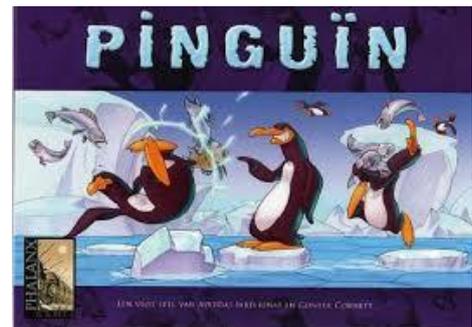


## Pingouin

---

Tes pingouins partent à la chasse au poisson en sautant d'un bloc à un autre. Pour ce faire, ils essaient d'être plus rapide que les pingouins des autres joueurs pour posséder les eaux contenant le plus de poissons.

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 2 à 4 joueurs  
*Contenu :* 16 pingouins en bois  
60 blocs de glace  
1 règle du jeu

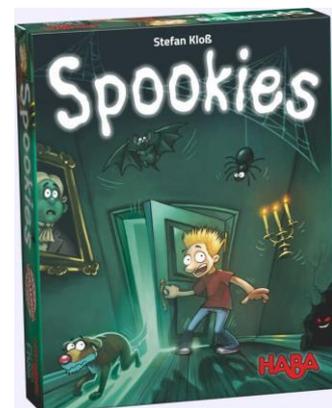


## Spookies

---

Quatre intrépides amis et leur chien osent entrer dans la maison hantée par une nuit de pleine lune. Mais qui osera monter le plus haut ?

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* 2 à 5 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
5 figurines et 5 dés  
75 jetons  
1 règle du jeu

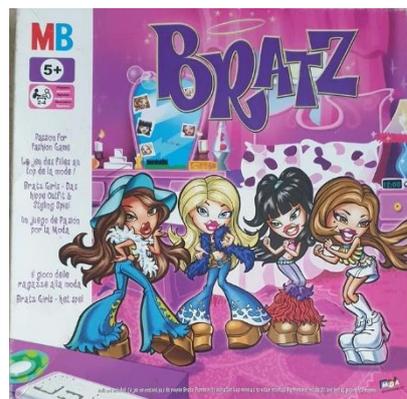


## Bratz – secret girlz

---

Tourne la roue... C'est à toi d'étonner tes copines !  
Dévoile un secret ou relève un défi pour gagner des points.

**Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 5 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau  
(2 pièces, 1 pivot. 3 « clous »)  
2 roues aux questions  
96 cartes  
1 règle du jeu

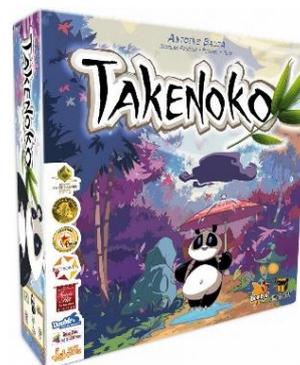


## Takenoko

---

Les joueurs incarnent les courtisans de l'empereur nippon. Ils prennent soin de son Grand Panda en aménageant une bamboueraie. Leur mission : cultiver des parcelles de terrain, les irriguer, et y faire pousser du bambou vert, jaune ou rose. À leur tour, ils lancent le dé de climat et en appliquent les effets (bonus ou malus) avant d'effectuer deux actions différentes parmi ces possibilités : obtenir une parcelle ou une irrigation, faire pousser du bambou, nourrir le panda ou piocher une carte objectif.

**Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 5 joueurs  
**Contenu :** 30 cartes pour le plateau  
4 plateaux individuels  
46 cartes  
12 cartes hexagones  
24 bambous roses, 28 bambous verts, 26 bambous jaunes  
8 ronds bruns, 20 bâtons bleus  
2 pions et 1 dé  
1 règle du jeu



# Bakong

D'audacieux aventuriers partent à la recherche d'émeraudes au cœur du Cambodge. Pour atteindre le temple de Bakong qui abrite les pierres les plus précieuses et retourner au campement la besace pleine.

**Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Contenu :** 6 plateaux « sac à dos »  
27 cartes « grands » hexagones  
20 émeraudes « 1 », 18 émeraudes « 3 »  
6 grandes émeraudes  
16 objets et 12 étoiles  
2 dés, 6 pions et 1 règle du jeu



# Le Petit Bac

Choisissez les cartes, faites rouler les dés et c'est parti !

**Âge conseillé :** Dès 8 ans  
**Joueurs :** Dès 2 joueurs  
**Contenu :** 1 plateau, 1 support de dé  
26 cartes  
1 bloc note « le petit bac »



**Contenu :** 1 plateau, 1 support de dé  
13 cartes  
1 bloc note « le petit bac »



## Wort Tüftel

---

Secoue le socle avec les dés et trouver 10 mots avec les lettres apparentes.

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* Dès 2 joueurs  
*Contenu :* 1 socle de 3 dés  
1 carnet



## Jeux de carte – Quel Monsieur, Madame suis-je ?

---

Devine les Monsieur et Madame. Attention aux mots interdits !

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* Dès 2 joueurs  
*Contenu :* 1 socle de 3 dés

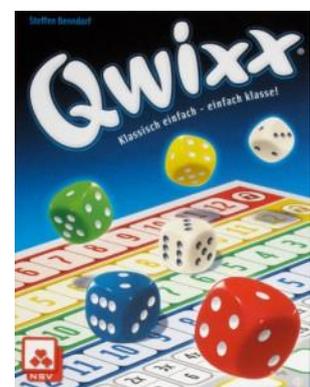


## Qwixx

---

A son tour, chaque joueur lance les dés et toute le monde peut utiliser les résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées.

*Âge conseillé :* Dès 8 ans  
*Joueurs :* De 2 à 5 joueurs  
*Contenu :* 6 dés  
1 carnet  
1 règle du jeu



## Mosaix

---

A tour de rôle, à chaque fois un joueur lance les quatre dés et les arrange pour créer une combinaison. On essaie de former autant de symboles identiques que possible.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 8 ans
<i>Joueurs :</i>	De 1 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	4 dés 4 planches avec 4 stylos effaçables 1 règle du jeu



## Dès 9 ans

## Quatana

---

En tant que chef de votre tribu, vous devez mener votre peuple à la prospérité et la gloire en cultivant et échangeant le cacao.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 9 ans
<i>Joueurs :</i>	De 2 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plateau 28 rondelles en bois 48 pions



## Dès 10 ans

## Unlock – Jeu d'escape room

---

Un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 10 ans
<i>Joueurs :</i>	De 1 à 4 joueurs
<i>Contenu :</i>	70 cartes 1 règle du jeu

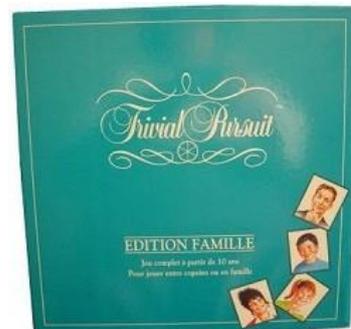


## Trivial Poursuite – Edition famille

---

Dans le jeu complet Trivial poursuit FAMILLE, vous trouverez des milliers de nouvelles questions passionnantes afin de tester les connaissances de toute la famille.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 10 ans
<i>Joueurs :</i>	De 2 à 36 joueurs
<i>Contenu :</i>	1 plateau 4 boîtes de cartes 6 camemberts 36 pièces de camemberts 1 dé 1 règle du jeu

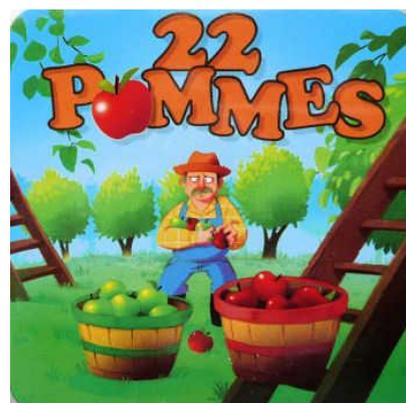


## 22 pommes

---

Jeu de tension et de suspense. Jeux de poche.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 10 ans
<i>Joueurs :</i>	2 joueurs
<i>Contenu :</i>	34 jetons 4 cartes « panier » Règles du jeu



## Rythme and Boulet

---

Sortez les mains de vos poches... Entrez dans la danse et suivez le tempo sans baisser votre garde.

<i>Âge conseillé :</i>	Dès 10 ans
<i>Joueurs :</i>	De 4 à 12 joueurs
<i>Contenu :</i>	50 cartes Règles du jeu

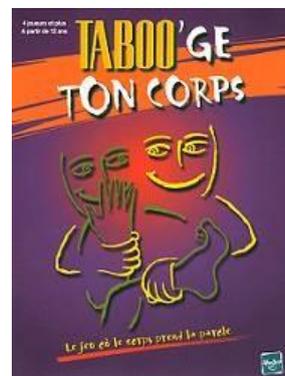


## Taboo'ge ton corps

---

Aucun mot ne peut être prononcé, ce n'est pas votre corps que vous allez bouger, c'est celui d'un autre que vous dirigez !

*Âge conseillé :* Dès 12 ans  
*Joueurs :* Dès 4 joueurs  
*Contenu :* 230 cartes  
1 sablier, 1 buzzer, 1 bloc note  
1 règle du jeu

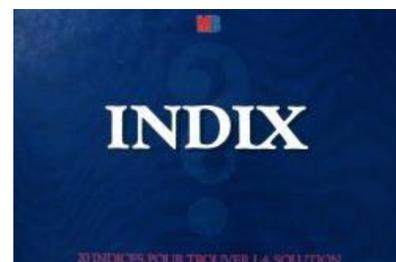


## Indix

---

Le jeu consiste à suivre un parcours au long duquel le joueur est amené à tirer des cartes sur lesquelles figurent diverses catégories de mots à découvrir.

*Âge conseillé :* Dès 12 ans  
*Joueurs :* Dès 4 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
6 pions  
396 cartes  
1 dé, 20 19 jetons rouges et 1 jeton bleu  
1 règle du jeu



## Activity - Suisse

---

Avec Swiss Activity vous pouvez démontrer à chacun toute l'étendue de vos talents de dessinateurs.

*Âge conseillé :* Dès 12 ans  
*Joueurs :* De 3 à 16 joueurs  
*Contenu :* 1 plateau  
4 pions, 1 sablier  
440 cartes de jeu  
1 règle du jeu



## Grand Tour Europe

---

C'est le jeu pour les passionnés de voyage. Les joueurs répondent à des questions en utilisant leurs cartes de pays, mais pas besoin d'être un je-sais-tout sur l'Europe pour gagner.

Dans ce jeu, découvrez les pays et les cultures d'Europe, et plein d'idée d'escapade.

<b>Âge conseillé :</b>	Dès 10 ans
<b>Joueurs :</b>	De 2 à 4 joueurs
<b>Contenu :</b>	1 plateau 4 pions véhicule, 4 pions Sceau 21 pions Photo, 2 pions Chance 10 pions Monument, 30 cartes Voyage 25 cartes Chance, 300 cartes Question 4 X 42 cartes Réponse, 1 porte-cartes



## Des Lettres et des Mots

---

Une gymnastique cérébrale tonifiante. 3 jeux passionnants qui peuvent être joués en triathlon.

<b>Âge conseillé :</b>	Dès 10 ans
<b>Joueurs :</b>	De 2 à 4 joueurs
<b>Contenu :</b>	1 plateau, 1 pivot pour fixer le plateau 80 lettres en bois, 1 sablier 24 jetons numérotés, 50 jetons de marque 2 sacs pour le tirage des lettres, 1 livret explicatif



## Dès 15 ans

### Trivial Pursuit – Jeu Complet – Edition Genus

---

6000 questions pour vous remuer les méninges entre amis ou en famille.

<b>Âge conseillé :</b>	Dès 15 ans
<b>Joueurs :</b>	De 2 à 16 joueurs
<b>Contenu :</b>	1 plateau 1 dé 1000 cartes 6 camemberts 36 pièces de camemberts 1 règle du jeu

