



CATALOGUE CASA CASE ASSOCIATIONS - ENTREPRISES



ENTREPRISES.CASA-CASE.FR



ASSOCIATIONS.CASA-CASE.FR





Salarié.e.s,

Grâce au
partenariat avec
votre entreprise,
vous
bénéficiez
d'une
réduction,
sur tout ce
catalogue !!!!

LES SALARIÉS
SONT HEUREUX AVEC NOS JEUX



**Membres d'une
asso, ou parents
d'élèves,**

15% de vos
commandes et
de celles de vos
entourages,
revient à l'asso
pour financer ses
projets.

ASSOCIATIONS:
LES JEUX FINANCENT VOS PROJETS





CASA CASE, une démarche ÉTHIQUE et responsable !

MADE IN EUROPE

En choisissant
le made in Europe, nous
participons à l'économie
locale et au
développement des
emplois en France et en
Europe.

Cela permet
également de
diminuer l'impact
sur la planète.
Tout comme les
emballages de
nos envois qui
sont récupérés et
réutilisés !

ÉCOLOGIQUE et LOCAL

Nous imprimons
nos documents
en France.
En travaillant
avec des
entreprises
Françaises et
Européennes,
nous favorisons
les circuits
courts.

ENTREPRISE LIBÉRÉE, RESPONSABILISANTE

Nous travaillons
avec
bienveillance et
chacun peut
participer à faire
avancer
l'entreprise
et lui-même !

En commandant chez nous,

- Vous créez et maintenez des emplois en France,
- Vous soutenez l'économie locale,
- Vous limitez votre empreinte carbone.





JEU À TIRER - CHAT

Le joli petit chat suit son maître pas à pas en faisant vaciller sa tête. La marche à deux, c'est doublement mieux !

En bois massif
Dimensions : env. 12cm

Réf. : SC-013

20 €


+ 12m

SPINITIVITY, TABLEAU DÉCOUVERTE

Pour découvrir et expérimenter dans les premiers mois de sa vie.

Pratique, il s'accroche partout grâce au velcro. Il est composé de multiples activités pour développer l'éveil des sens de votre bébé : grelot à tourner, "champignons" élastique et bien d'autres découvertes à faire.

Dimension : 21x15 cm
Réf. : SC-011

33,50 €


0+





HOCHETS SOPHIE LA GIRAFE

Hochet twist
Réf. : AN-007

9 €



SOPHIE LA GIRAFE - So PURE

il était une fois ... L'histoire toute simple d'une girafe qui naquit un 25 mai de l'année 1961, jour de la sainte Sophie ...

Ludique et stimulant de bébé, en caoutchouc 100% naturel. Présentée dans une boîte cadeaux conçue à l'aide de matériaux recyclés..

Réf. : AN-005

18 €



CULBUTO

Joli Homard se balance lorsqu'on le touche

Bois, 10 cm x 7 cm

Réf. : SC-101

17,50 €



JEU À ENFICHER, PLAISIR DES FORMES

Développe la préhension fine des tout-petits. Ils pourront s'entraîner à suivre les cartes modèles ou imaginer leurs propres configurations.

Réf. : HA-421

24,50 €



TABLEAU COLORÉ

Ce jouet à deux faces va amuser l'enfant pendant des heures ! Il va permettre à l'enfant d'assimiler les formes et les couleurs puis de développer sa dextérité. Il va aussi stimuler le jeu autonome, l'auto-contrôle par le principe essai-erreur. D'un côté, le jouet est composé de 7 branches : une rouge, une prune, une bleue, une verte, une jaune, une orange et une vierge. Six boules sont assorties aux couleurs des différentes branches. Les boules sont mélangées. A vous de les faire glisser dans la bonne couleur. De l'autre côté, c'est le même principe sauf qu'on ne joue plus avec les couleurs mais avec les motifs très colorés. Un jeu d'observation et d'identification en bois.

Réf. : SC-108

27 €





BOULONS ET ECROUS

Un ensemble de gros écrous et boulons, avec les trois formes géométriques de base : cercles, carrés et triangles. Les visser et dévisser améliore la dextérité manuelle et la coordination motrice visuelle. Il est fait d'un matériau respectueux de l'environnement qui contient des fibres de sapin, et il est conçu pour avoir une grande durabilité, résistance et hygiène.

Réf. : AN-010



23,50 €



MAXICHAIN

Jeu amusant avec 16 éléments en matières organiques (obtenues à partir de la transformation de la canne à sucre).

Les moules individuels ont des surfaces et des couleurs différentes, ils s'enchaînent facilement dans diverses combinaisons.

Réf. : AN-011



23,50 €



PRÉPARONS LE PIQUE NIQUE

Mhhhhh, qu'est-ce que cela a l'air bon !

Je me prépare immédiatement un bon casse-croûte avec fromage et oeuf. Coupeux deux tranches de pain et un morceau de tomate et c'est parti.

Contenu : - 1 pain - 1 fromage - 1 tomate - 1 carotte - 1 oeuf - 1 planche à découper - 1 couteau.

Réf. : SC-007

24,50 €



JEU À EMPILER

Des ANIMAUX ET DES COULEURS POUR stimuler LA MOTRICITÉ !

Jeu à empiler amusant avec 2 variantes. Jeu libre : le renard et ses amis sont empilés au gré des envies de l'enfant. Selon le modèle : quel sera le prochain animal à rejoindre le pré ? On retourne simplement une plaquette de jeu, puis on pose le bloc à empiler correspondant à l'illustration sur le pré.

Réf. : HA-419

27 €





PREMIÈRES CASES

1ER PUZZLE - MON PREMIER VERGER

Avant de jouer avec les fruits, et si on apprenait leurs noms ?

Dans quel ordre le corbeau Théo, si effronté, se régale de fruits délicieux ? Et comment ceux-ci s'appellent-ils ? C'est ce que découvriront les tout-petits avec le puzzle en bois le verger, tout en développant l'apprentissage des formes et des couleurs.

Dimensions : 3cm x 10cm x 30cm

Réf. : HA-454

12 €



MON PREMIER VERGER

Qui du corbeau ou des jouets récoltera en premier tous les fruits ?

Avec cette version simplifiée du célèbre jeu « Le Verger », votre enfant manipule les grosses pièces, apprend à reconnaître les couleurs et à suivre les règles comme ses aînés.

Réf. : HA-364

27,50 €



jeu coopératif



AU MARCHÉ

Prêts pour aller faire les courses au marché ?

Chacun a une liste de courses avec quatre choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage ? Combien coûtent les chaussettes et reste-t-il encore de délicieuses fraises ? Que peut-on acheter avec le billet ? Le dé détermine sur quel étal il faut faire les courses. Les enfants peuvent aussi jouer librement avec le matériel de jeu et s'essayer à de nombreux jeux de rôle de marchand.

Réf. : HA-414

27,50 €



HOP AU DODO

Une partie rapide et... au dodo !

Il est plus que temps d'aller au dodo ! Mais le lapin, l'ours et le chat ne peuvent pas : leurs lits, oreillers et couettes sont sens dessus-dessous ! Et puis, chaque animal a absolument besoin de son doudou préféré. Avec de la mémoire et de la chance, les enfants réussiront à mettre tous les animaux au lit.

Réf. : HA-401

15,50 €





LE JEU DU LOUP

jeu coopératif !

Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de finir avant que le loup ne soit tout habillé. Loup y es-tu ? Non, je mets ma chemise, etc. Le loup s'habille donc au fur et à mesure de la partie. Entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide. Pour jouer, il suffit de piocher à tour de rôle. Quand la tête du loup paraît, les enfants lui ajoutent un vêtement et entonnent la chanson : promenons-nous dans les bois... Le frisson s'installe. Un jeu convivial, à mener ensemble ou seul contre le loup. !

Réf. : SW-120

31,50 €

jeu coopératif



GYM ANIMAUX

Un jeu pas comme les autres qui donne la bougeotte !

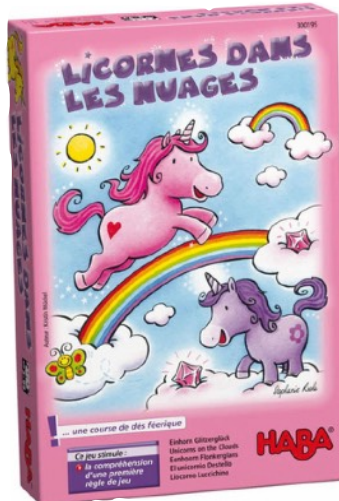
Grâce à ses 2 niveaux de défis physiques, ce jeu original permet de stimuler la motricité et le schéma corporel des petits et grands enfants.

Saute comme le kangourou, marche à pas d'éléphant, imite le papillon...

Avec Gym Animo, les enfants se glissent, seuls ou à plusieurs, dans la peau de petits animaux pour réaliser des épreuves et postures et avancer le long du parcours afin d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée ! !

Réf. : BI-103

28,50 €



LICORNES DANS LES NUAGES

Un jeu de course aux dés scintillant !

Qui peut aider les licornes à aller le plus vite possible vers le soleil et à ramasser en chemin beaucoup de cristaux de nuage ?

Réf. : HA-367

15,50 €



DOUDOU

Menez l'enquête pour retrouver Doudou...

Afin de retrouver le doudou farceur qui s'est caché dans la chambre, les détectives vont devoir collaborer pour mener l'enquête... Est-ce le doudou grenouille ? L'ours ? Le lion ? Le lapin ? Ou bien la mignonne girafe ? Et où s'est-il donc caché ? Avec un nombre limité de tentatives proposées par les 7 tuiles enquête, nul ne connaît la solution à l'intrigue au départ. Ensemble, parents et enfants tenteront de faire les choix les plus judicieux pour résoudre l'énigme. Et si par malheur l'enquête n'a pas abouti, alors il nous restera le coup de chance ! Arrivez-vous à retrouver le petit farceur ?

Réf. : SW-123

17 €



TOUS SUR L'ARCHE !

Il pleut depuis des heures ! Les joueurs aident Noé à faire monter les animaux et tous leur bagage sur l'arche ! Pour ce faire, ils cherchent la tuile « valise » correspondant à chaque animal et mémorisent l'emplacement des valises mouillées. Les joueurs gagnent la partie tous ensemble si tous les animaux sont sur le bateau avant l'inondation.

Réf. : HA-453

14 €



TOUTIM

Jouez avec les formes, couleurs et sens.

À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter : comment ça il ne sent pas bon le chat ??

Réf. : GI-346

12 €





JEUX PÉDAGOGIQUES



LETTRES RUGUEUSES

Superbes cartes avec les lettres rugueuses pour des activités de type Montessori.

La surface rugueuse favorise le mouvement de la main nécessaire pour l'écriture. Les couleurs attrayantes et le grand contraste de couleur, entre la lettre et l'arrière-plan des tuiles, facilitent l'identification de la forme de chaque lettre même pour les enfants ayant des troubles visuels. Chaque carte a une petite encoche qui permet de positionner les lettres dans le bon sens. Ces lettres permettent de nombreuses activités autour de l'apprentissage de l'alphabet tant au niveau de l'écriture que de la lecture.

Contenu : 34 cartes réversibles (lettres et signes de ponctuation - 9 x 9 cm - les minuscules sont d'un côté sur fond vert, les majuscules de l'autre sur fond bleu, les voyelles sont écrites en fuchsia, les consonnes en bleu).

Réf. : RS-002

27 €

3+ 1

MES GRANDS NOMBRES

Ce coffret contient le matériel de manipulation pour représenter les nombres de 1 à 999 pour des activités de type Montessori.

Ce matériel de manipulation facilite l'apprentissage des mathématiques. Il leur permet de voir et de toucher des concepts mathématiques abstraits : quantités, des opérations, des comparaisons et de les associer à leur représentation graphique avec des chiffres et des signes mathématiques.

Matériel : 45 fiches réversibles, 125 blocs de différentes couleurs empilables répartis de la façon suivante : 105 blocs d'unités ou petits cubes (vert), 10 blocs de dizaines ou barres (bleu) et 10 blocs de centaines ou plaques (rouge).

Réf. : RS-003

42 €

4+ 1





Fabriqué en France



LE TOUCHER

Un jeu sensoriel.

Dans une boîte à malices, 12 couples d'animaux doivent être associés par le toucher pour recréer une petite Arche de Noé. Un bon moyen pour découvrir des nouveaux mots comme râpeux, granuleux, soyeux, glissant, doux, extra doux...?

Réf. : SN-117

26 €



CONSTRUISONS L'HEURE !

Maxi-set en bois pour travailler le temps et apprendre à décomposer l'heure en pièces de 5, 15 et 30 minutes.

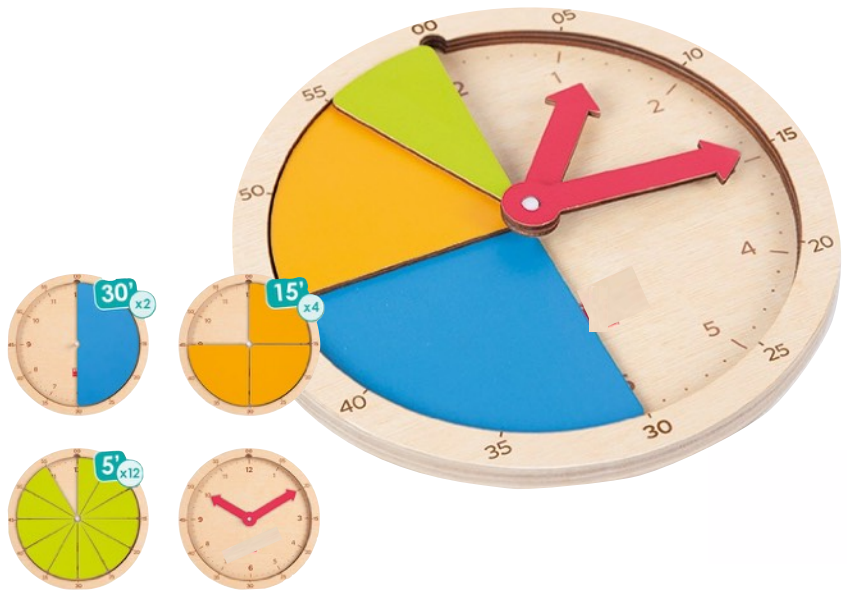
Pour aider à comprendre la structure de l'horloge de manière manipulative. Permet de découvrir les notions de base pour apprendre à lire l'heure. Inspiré de la méthodologie Montessori

Comprend :

- 1 maxi-horloge en bois à 3 niveaux (22,4 cm)
- 12 pièces en bois (5 minutes)
- 4 pièces en bois (15 minutes)
- 2 pièces en bois (30 minutes)
- 2 aiguilles en bois

Réf. : RS-012

22 €



TACTILE MAXI-MEMORY
DIFFERENT TEXTURES



MAXI MEMORY TACTILE DE LA NATURE

Grand memory tactile avec différentes textures posées sur des images de la nature.

Ces cartes illustrées de photos d'insectes, d'animaux, de plantes et d'éléments de la nature permettent de jouer au memory classique ou pour développer la discrimination tactile et développer la reconnaissance de textures, les joueurs peuvent jouer au memory tactile : disposer les cartes de la même façon que le memory classique, retourner une première carte, puis une deuxième mais cette fois avec les yeux fermés. En la touchant, le joueur devine si les cartes sont identiques. Ce jeu est idéal pour travailler la mémoire visuelle et tactile, et enrichir le vocabulaire en rapport avec les éléments de notre environnement.

Réf. : RS-006

28 €





MES PREMIÈRES ENIGMES

Jeu de carte tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction. Devine ce qui se cache derrière les indices !

Trois dessins amusants et colorés sont dévoilés à tous les enfants. Chaque illustration est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson !

Animaux, Réf. : BI-100
A table, Réf. : BI-138

Fabriqués en France

3+ 15' 1-6

12,50 €



ENIGMES ?

Des énigmes à emporter partout !

Apprendre en s'amusant et découvrir les mystères du corps humain et de la science, connaître un peu mieux la Terre, l'environnement et les animaux.

Pourquoi ne fait-on pas les devoirs comme ça ?!

Corps humain, Réf. : BI-115
Monde animal, Réf. : BI-111
Mystères de la science, Réf. : BI-113

Villes et pays, Réf. : BI-123
Espace, Réf. : BI-133
Découvertes et inventions, Réf. : BI-134

Fabriqués en France

12,50 €

7+ 10' 2-6



DÉFIS NATURE

Avec défis nature, pariez sur les points forts des animaux...

Un principe simple devenu un phénomène de cour de récré qui permet aux petits comme aux grands de mieux connaître l'étonnante (bio)diversité de notre planète.

Le principe est simple : les enfants parient sur les points forts des animaux. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Animaux rigolos, Réf. : BI-1326,
Animaux extraordinaires, réf. : BI-1327
Créatures légendaires, réf. : BI-122,
Animaux inséparables, Réf. : BI-127,

Animaux redoutables, réf. : BI-128
Super pouvoirs des animaux, réf. : BI-136
Super pouvoirs des plantes, réf. : BI-135

11 €

7+ 15' 2-6





L'ÉQUIPE BIOVIVA

BIOVIVA

Cet éditeur de jeu Français a à coeur de protéger la planète.

Ils fabriquent tous leurs jeux en France avec le moins d'impact possible sur la planète. Pour cela ils utilisent de l'encre végétale, ils ne mettent pas d'emballages autour des boîtes, et bien d'autres choses encore.

Dans tous leurs jeux, on retrouve l'envie de partager, de découvrir et d'apprendre. On peut aussi sensibiliser les enfants, via les jeux, à préserver la planète.



ENIGMES ? LE GRAND JEU

Le grand jeu des énigmes !

Connaissances, rapidité, adresse. Trouvez les réponses aux énigmes pour propulser vos jetons sur la piste. Augmentez votre score, feintez vos adversaires... mais prenez garde aux pièges. Partez à la découverte du Monde, de la Nature, des Sciences, de l'Histoire et des Arts au travers d'indices drôles et percutants dans un jeu plein de rebondissements, pour toute la famille !

Réf. : BI-119

36 €



34 €



FAMILLE ZÉRO DÉCHET, ZE JEU

POUR DÉCOUVRIR LES BONNES PRATIQUES ET POURQUOI PAS ENTAMER LA DÉMARCHE PRESQUE ZÉRO DÉCHET !

Saurez-vous éviter les pièges et adopter les bons réflexes Zéro Déchet ? Au travers de 3 épreuves drôles et décalées (défis, questions-réponses et aléas), découvrez le Zéro Déchet et partagez vos astuces pour passer à l'action et dire bye-bye aux déchets. Perspicacité, rapidité et stratégie seront vos meilleures alliées pour l'emporter ! Qui éliminera le plus de déchets de la poubelle ? Votre poubelle a du souci à se faire...

Réf. : BI-124

34 €



TAM TAM

Des jeux de cartes aux thèmes différents pour aider les enfants dans leurs différents apprentissages.



17,50 €



Coffret alphabet, Réf. BL-256



Coffret lecture, Réf. BL-177



Coffret Multiplication, Réf. BL-176





POUR
TOUTE
LA
CASE



PYRAMIDE D'ANIMAUX

Jeu d'adresse où les animaux vous montent de formidables acrobaties : la grande pyramide !

Qui pourra poser le chameau sur le crocodile, le flamants sur le chameau, le serpent sur le singe ... ?

Réf. : HA-371

24 €



HALLI GALLI

Un jeu d'observation et de rapidité sonnante !

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes. Dans la version junior Le but du jeu d'Halli Galli junior est d'obtenir un maximum de cartes. Pour ça il faudra sonner au bon moment ! On ne doit sonner que quand deux clowns souriants sont de sortie. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur talon. Deux sourires de même couleur et c'est la ruée vers la sonnette.

Junior, Réf. : GI-329
Fruits, Réf. : GI-327

21 €



JEU DE 7 FAMILLES - FEMMES INSPIRANTES

Quelles femmes ont inspiré l'histoire ?

Il était une fois une femme qui changea l'Histoire et une autre, et encore une autre.. partez à la découverte des femmes inspirantes à travers le temps et les continents dans ce jeu de 7 familles.

Réf. : TO-001

13,50 €



MÉMO DE L'ÉGALITÉ - MÉTIERS

Papa, je peux devenir pompier ?

Jeu de mémoire composé de 24 paires soit 48 cartes sur le thème des métiers égalitaires : pour chaque métier, vous devrez trouver la paire : un infirmier, une infirmière, un policier, une policière...etc

Un jeu classique revisité de façon égalitaire pour en finir avec les clichés sur les métiers d'hommes et de femmes.

Réf. : TO-002

13,50 €



COCOTAKI

Débarassez-vous au plus vite de ses 8 cartes!

Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose, Meuh, bêêê, bzz, miaou, Ouaf-Ouaf c'est une véritable « cocophonie » ! La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier... et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki !! Il faut vraiment être très réactif ...

Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille

Réf. : GI-358

12 €



LA COURSE FARFELUE

Un jeu de parcours simple et captivant qui réunit toute la famille.

Il propose un mécanisme de jeu original, sur le principe du jeu de l'oie, pour ce jeu interactif aux scénarios incroyablement drôles et différents à chaque partie, donnant ainsi le plaisir d'y jouer et d'y rejouer !

Réf. : OY-744

26,50 €



LE LYNX

Un jeu de réflexes et d'observation !

Soyez le plus rapide et retrouvez une image parmi les 400 images représentées sur le plateau. Ce jeu fera appel à vos capacités d'observation. Serez-vous l'œil le plus affûté parmi vos adversaires ? Avec son plateau modulable, le jeu Le Lynx se renouvelle à chaque partie.

Réf. : OY-736

36 €



jeu coopératif

KARUBA JUNIOR

Partez à l'aventure cherchez les trésors cachés avant les pirates !

Parviendrez-vous à poser les tuiles « sentier » pour atteindre tous les trésors avant que les vilains pirates attaquent l'île ? Il vous faudra coopérer efficacement et faire attention aux tiggers qui bloquent le passage. Avec un peu de chance et des esprits vifs, vous serez plus rapides que les pirates.

Réf. : HA-372

27,50 €



MONZA

Une turbulente course de voitures où il faut user de tactique.

Les enfants utilisent les résultats des dés pour faire avancer leur bolide sur la piste. Il faut bien combiner les couleurs et faire preuve de tactique. Bien sûr, il faudra avoir un peu de chance en lançant les dés multicolores mais surtout les jeunes pilotes devront bien choisir les combinaisons pour avancer le plus vite possible sur la piste.

Réf. : HA-374

24 €



COMMISSAIRE SOURIS

jeu de mémoire et d'observation où il faudra retrouver les bandits qui veulent s'échapper...!

Les bandits veulent s'évader ! Le commissaire Souris est sur leurs traces. Mais il a besoin des talents de fin limier des joueurs : qui s'est assis en dernier dans la cellule avec le tunnel ? Si les joueurs parient sur le bon bandit, ils élucident le mystère de cette tentative d'évasion et attraperont les bandits. Le gagnant est celui qui capture le plus de fugitifs.

Réf. : HA-450

24 €





LE LABYRINTHE MAGIQUE

Embarquez vos enfants dans le labyrinthe magique !

Les jeunes magiciens se déplacent dans un château aux murs invisibles ! Qui sera le plus rapide à mémoriser la position des murs invisibles et à se frayer un chemin pour récolter 5 objets répartis dans le château sans perdre la boule ?

Ref. : GI-313

37,50 €



ROI & COMPAGNIE

Avec ce YAM revisité, faites prospérer votre royaume !

Devenir roi d'un royaume sans habitant n'est pas idéal ! En lançant les dés à trois reprises pour remplir différentes combinaisons décrites sur les cartes, les joueurs pourront attirer de nouveaux habitants. Des cartes spéciales permettent de bénéficier d'avantages bonus. Mais attention aux idiots du village et aux dragons !

Ref. : HA-380

19 €



CARTZZLE

Ce jeu original vous propose une immersion ludique, tactile, inédite et immédiate dans l'image !

Superposez et disposez vos cartes dans tous les sens pour composer, avec délicatesse, l'image originelle. Puis, refaites-la en relevant les défis afin de résoudre les mystères de l'œuvre.

Cartzzle propose une nouvelle expérience de jeu qui invite le joueur à recomposer une image simplement en superposant les cartes. Puis à recommencer avec de nouveaux et nombreux défis, toujours surprenants et déstabilisants...

Chaque Cartzzle contient 2 oeuvres avec chacune son propre gameplay et ses propres défis. Certains proposent des modes multijoueurs en affrontement ou en coopération. Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille

Ref. : Le Baiser : OP-001, Brocéliande : OP-003

11 €



CRAZY KICK

Piét pour une partie de Football endiablée ?

Fascinant, turbulent et hilarant ce petit jeu de cartes et de rapidité qui se joue en équipe comme au football!

Crazy Kick se joue à 1 contre 1 ou en équipe (2 équipes l'une contre l'autre comme au football).

A coup de cartes, chaque joueurs de chaque équipe essaie de poser le plus rapidement possible les joueurs appelés pour les passes de ballons afin d'amener celui-ci au but final. Qui sera le plus rapide en plaçant ses cartes pour tirer le ballon ? Qui marquera le plus grand nombre de but ?

Ref. : OY-742

18,50 €



QWIXX

Un jeu de dés rapide !

Le petit jeu de dés où l'on s'amuse avec les chiffres ! Qui fera le meilleur résultat au score ? Vous allez tenter de cocher le plus grand chiffres sur votre fiche de score en jetant des dés. Remplissez les 4 rangées de couleur, plus il y a de croix dans une couleur, plus vous remportez de points. Avec ses règles très simples et son principe malin, Qwixx se révèle très amusant car chacun joue avec le même lancé de dés. Un joueur lance les dés et chacun peut se servir du résultat pour remplir sa grille.

Ref. : GI-334

15,50 €



SKYJO

Jeu de cartes simple, rapide et addictif !

Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches.

Ref. : BL-234

17 €



JEUX DE DISCUSSION ET D'ÉCHANGE

MINUS EDITION

C'est l'histoire de femmes qui voulaient reconnecter parents et enfants !

Avec Minus, vous allez aborder des sujets drôles, insolites et souvent remuants. Vous allez parler de l'essentiel et du plus futile. Ça risque de gratter parfois, de faire rire souvent et de questionner pas mal. Minus crée des moments uniques et surprenants pour soi-même et pour toute la famille, quel que soit son style !

Et en plus, elles font attention à notre planète en fabriquant en France et en Belgique.

On adore !!!



Fabriqués en France

EN ROUTE / A TABLE

Kit de discussions !

« Quand est-ce qu'on arrive ? », « c'est encore loiiiiin ? »... Minus arrive à la rescousse avec « En route ! », le jeu qui va transformer ces quelques heures où l'on est coincé dans un train, une voiture ou un avion en une belle occasion d'échanger et de s'amuser en famille !

Chacun leur tour, enfants et parents piochent une carte « sujet de discussion ». Routine du quotidien, débats philosophiques, sujets incongrus... tout y passe ! Si le sujet n'inspire pas, on pioche un « gage ». Et là plus moyen de se débiter...

Idéal pour éviter la cacophonie à table, laisser chacun s'exprimer...et animer un repas.

En route, Réf. : MN-002

A table, réf.: MN-003.

13,50 €



Coup de cœur



9 MOIS À T'ATTENDRE ...

Parce que sa vie a commencé bien avant sa naissance, voici un livre « souvenir » à remplir pour ne rien oublier et tout lui raconter de ces 9 mois à l'attendre impatientement. Il s'en est passé des choses...

Un cahier de grossesse pas cucul et plein d'humour. Probablement le cadeau idéal pour une femme enceinte.

Réf. : MN-014

12.50 €



TU ME CONNAIS ?

5 min de moments complices !

" Je chausse du combien ? " Avec ton père, ta soeur, une amie... que vous vous connaissiez super bien ou juste un peu, glissez-vous dans la peau de l'autre en répondant à des questions à sa place. Avec ce jeu de 25 cartes, découvrez chacun ce que l'autre s'imagine de vous... Les réponses pourraient être surprenantes !

Réf. : MN-005

8,50 €



QUI S'Y COLLE ?

Dès 4 ans, attention ce jeu peut tendre accro aux tâches ménagères...

Comment donner envie à vos enfants de participer aux corvées du quotidien ? Ah la grande question ?

La solution est peut-être dans ce jeu... Une fois par semaine, faites piocher une carte "tâche" et une carte "défi" à chaque membre de la famille (même les plus filous). Eh hop ! Les corvées deviennent jeux d'enfants !

Réf. : MN-016

13,50 €





SUPER ENDROITS

Visitez 35 lieux cultes et testez vos connaissances !

Avec ce jeu de 7 familles, vous allez jouer mais aussi apprendre des choses et tester vos connaissances tout en jouant.

7 familles de 5 cartes, 70 questions à se poser à tour de rôle et à dégainer en voiture, à la plage, au coin du feu, à l'apéro...

Quelle(s) famille(s) allez-vous remporter ?

Réf. : MN-012

8,50 €



7+



SUPER ARTISTES

Apprenez des anecdotes sur 35 artistes des arts majeurs

Avec ce jeu de 7 familles, vous allez jouer mais aussi apprendre des choses et tester vos connaissances tout en jouant.

7 familles de 5 cartes, 70 questions à se poser à tour de rôle et à dégainer en voiture, à la plage, au coin du feu, à l'apéro...

Quelle(s) famille(s) allez-vous remporter ?

Réf. : MN-011

8,50 €



7+



T'Y CROIS OU PAS ?

50 idées reçues à remettre en question pour s'amuser

"Il ne faut jamais réveiller un somnambule..." T'y crois ou pas ?

"Manger de la soupe ça fait grandir..." T'y crois ou pas ?

Ah les certitudes, légendes populaires vont avoir la vie dure et vont occasionner des débats sans fin mais pour un moment fun, et ça, vous pouvez nous croire !!

Réf. : MN-010

8,50 €



4+



PAPI, MAMIE ET MOI

Les enfants vont pouvoir enqûter sur la vie de leurs grands-parents

On en apprend des choses avec les grands-parents ! Un livre pour explorer ce lien unique, complice, ludique, tendre, structurant qui souvent unit un enfant à son super Papi, sa grand-mère chérie... Pour se raconter plein d'histoires de famille, cultiver la relation et se souvenir aussi quand on sera grand !

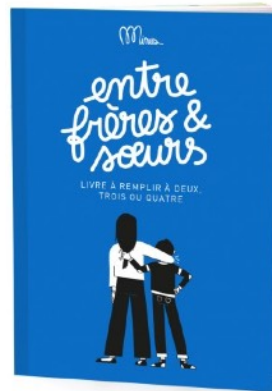
Un cadeau idéal à offrir aux grands-parents pour leur fête ou à glisser dans la valise de vacances ! Ou à offrir pour annoncer l'arrivée d'un enfant dans la vie des grands-parents...

Réf. : MN-015

12,50 €



6+



ENTRE FRÈRES ET SOEURS

Un livre à remplir à deux, trois ou quatre !

Quelle chance d'avoir des frères et sœurs ! Un jour, on se dit des horreurs, le lendemain, on pouffe de rire. Voici un livre à remplir ensemble pour vous étonner de vos différences, vous lâcher sur les parents, vous plaindre un peu et surtout prendre conscience de ce que chacun apporte à la tribu.

Idéal pour renforcer les liens de la fratrie.

Réf. : MN-004

TEL PÈRE, TEL FILS ?

Un livre à remplir à deux !

Entre père et fils, vous vous adorez, vous vous faites la tête, puis vous vous faites un check ! Avec un brin d'humour, un peu de sensibilité et beaucoup de légèreté, ce livre vous propose d'explorer ce qui vous lie, vous ressemble ou vous oppose. Au programme : des jeux et des activités pensées pour de vrais moments complices entre garçons !

Réf. : MN-009

TELLE MÈRE, TELLE FILLE ?

Un livre à remplir à deux !

Avec humour et légèreté, Minus invite à explorer cette relation complexe qui unit mère et fille. Parfois conflictuelle, parfois fusionnelle, mais toujours unique...

un merveilleux moment de complicité entre filles en perspective...

Un chouette cadeau pour la fête des mères...ou toutes autres occasions.

Réf. : MN-006

TEL PÈRE, TELLE FILLE ?

Un livre à remplir à deux !

Mon papa chou, ma fille adorée ! Quel lien incroyable que celui qui unit un père et sa fille ! Un livre plein d'humour et de légèreté à remplir rien qu'à deux pour profiter de cette relation si particulière. Que l'on consomme une page par jour ou toutes d'un coup, père et fille sont certains de partager un moment de complicité !

Réf. : MN-008

TELLE MÈRE, TEL FILS ?

Un livre à remplir à deux !

Mon fils, tu es le plus beau ! Vous l'auriez bien gardé sous votre aile, mais il grandit si vite ! Avec humour et légèreté, Minus invite à explorer ce lien singulier qui unit mère et fils. Questions de genre ou de goûts,

Réf. : MN-007



2-4



12,50 €



6+ 2

JEUX D'ADRESSE
MÉMOIRE ET
RAPIDITÉ



CASA ANIMÉE



GOBBIT

Le jeu d'ambiance allie observation et rapidité pour réveiller le prédateur qui est en vous !

Devoilant vos cartes à tour de rôle, vous devrez rester à l'affût et attaquer dès qu'une nouvelle proie sera révélée ou vous protéger si un prédateur débarque ! Éliminé avant la fin ? Vengez-vous de ceux qui vous ont battu en revenant les attaquer sous la forme d'un fantôme...

Réf. : PA-775

14 €



SPEED

Le jeu de cartes le plus rapide au monde !

Sur chaque carte, il y a un motif, une couleur et un nombre, une carte peut-être posée sur une autre si quelque chose correspond. Le premier à poser toutes ses cartes a gagné !

Réf. : OY-605

10 €



BAZAR BIZARRE

Le jeu de réflexes qui va vous hanté !

Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise !

Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à attraper le bon objet.

Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !!!

Réf. : GI-306

17,50 €



TEXTO !

Un petit jeu d'observation et de rapidité.

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte révélant ainsi une catégorie (petit/léger, musique, gros mots, personnage fictif, etc.) et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie.

Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte.

Une lettre, un thème, un mot, illico... texto.

Réf. : GI-355

14 €



COLOR ADDICT

Un jeu de cartes pour en voir de toutes les couleurs !

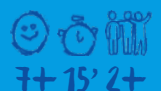
En famille, entre amis, à l'école ou en vacances, vous allez en voir de toutes les couleurs avec Color addict ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse...

Réf. :

Color Addict : CA-002

Color Addict Kids : CA-001

14,50 €



Fabriqué en France



JEUX
D'EXPRESSION
ET DE CRÉATIVITÉ



FEELINGS

Libérez vos émotions !

Il s'agit à la fois de partager son ressenti par rapport à une situation proposée mais aussi de deviner celle de son partenaire de jeu.

À chaque tour, les équipes sont redistribuées de sorte que les joueurs devinent l'émotion de personnes différentes tout au long de la partie. Feelings se placera comme un excellent jeu de communication et servira aisément de brise-glace. Il étonnera par la facilité avec laquelle il accompagne le partage de ses propres émotions et l'écoute de celles des participants autour de la table. Avec 3 déclinaisons de situations adaptées, le jeu de base a été pensé pour être joué tant entre amis qu'en famille et à l'école. Tant de lieux où les émotions ont leur place.

Comment réagiriez-vous si vous appreniez que « Votre enfant vous annonce faire des rêves prémoniteurs » ? Ressentiriez-vous de la tristesse ? de l'excitation ? de la peur ? ou bien encore de l'amusement ? Et surtout, qu'en sera-t-il de votre partenaire ?

Réf : BL-237

31 €



DIXIT

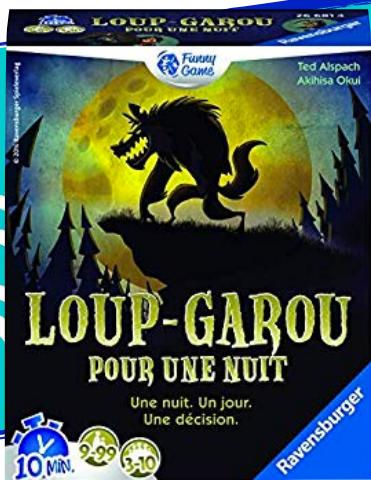
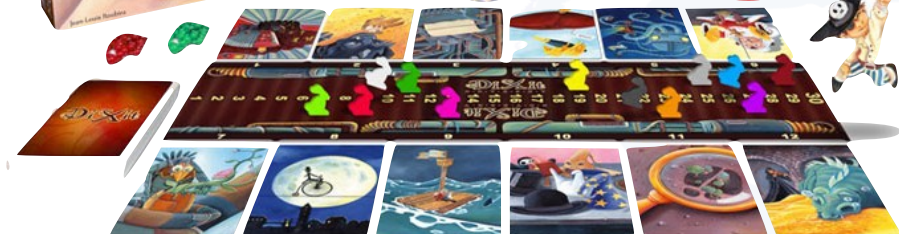
Un jeu de société qui vous emmène dans un univers poétique où de douces illustrations vous serviront d'inspiration pour de belles envolées.

Les joueurs doivent deviner et faire deviner des cartes illustrées. À chaque tour, un joueur devient le conteur qui choisit une carte et la décrit avec une phrase, un mot ou un son. Mais attention, pour marquer des points, la carte doit être trouvée seulement par une partie des joueurs. Le message doit donc être à la fois clair et crypté. Un certain mystère doit planer. À vous d'être inventif et malin ! En plus de devoir trouver le bon dessin, les autres joueurs doivent également choisir une carte dans leur main proche de la description du conteur. Le but ici est d'induire les autres en erreur. Une fois toutes les cartes récupérées, elles sont dévoilées par le conteur. Les joueurs ont la tâche de débusquer l'image du conteur.

Votre imagination parviendra-t-elle à toucher la sensibilité des gens vous entourant ?

Réf. : PA-756

32 €



LOUP GAROU POUR UNE NUIT

Jeu déconseillé aux froussards !

Vous savez feinter et manipuler d'une main de maître ? Vous pensez que personne ne peut rien faire contre vous ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte ! Glissez-vous dans la peau de l'un des douze rôles différents et soyez à l'affût : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir !

Du plaisir et du fun pour tous : parties courtes, également adapté aux petits groupes, pas d'élimination, le Maître du jeu joue aussi !

En bonus, l'application gratuite remplace le maître du jeu !

Réf. : OY-702

16 €



JEUX DE BLUFF,
HASARD ET
INTUITION



PUSH

Centrez votre chance pour récupérer un maximum de cartes... au risque de tout perdre.

À votre tour de jeu, retournez les cartes de la pioche une par une et formez des colonnes. Il s'agit de s'emparer de celles comportant les plus grandes valeurs pour marquer le maximum de points et ainsi l'emporter. Mais ne soyez pas trop gourmands !

Réf : IE-1161

16 €



STRIKE HARRY POTTER

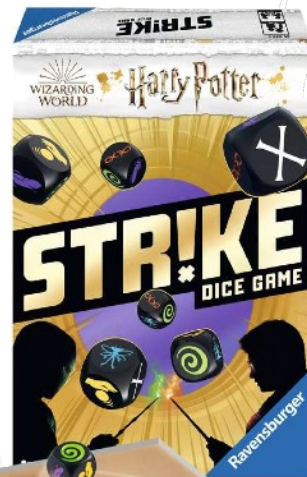
Tous à vos baguettes !!!

Affrontez-vous dans de grands duels de magie ! Lancez les dés dans l'arène pour lancer Confundo, Wingardium Leviosa, Stupéfix et bien d'autres sorts du Monde des Sorciers.

Les symboles identiques obtenus ont tous un effet magique différent et vous permettront de récupérer les dés correspondants. Plus la partie progresse plus vous perdrez ou gagnerez de nouveaux dés. Le dernier Sorcier ou Sorcière à avoir encore des dés remportera la partie ! Quelle(s) famille(s) allez-vous remporter ?

Réf : IE-173

26 €



Harry Potter



Coup de cœur

CELESTIA

Un astucieux jeu de prise de risque dans un univers merveilleux !

Chaque joueur tente de faire escale dans les cités les plus lointaines du monde mystérieux de Celestia, afin d'y découvrir des trésors incroyables. Au cours de ce périple, triompherez-vous des orages, des pirates Lockhars et des oiseaux-Damok ?

Serez-vous le plus habile aux commandes de l'aéronef ?

Réf : BL-224

27 €



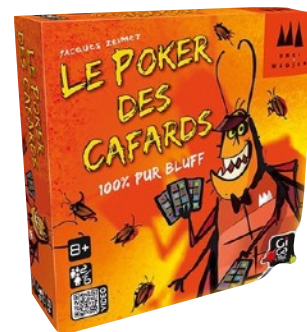
SABOTEUR LES MINEURS CONTRE-ATTAQUENT !

Vous voyez des nains partout? C'est normal avec ce petit jeu de cartes amusant jouable jusqu'à 12!

Comprend le jeu de base ainsi que l'extension qui permet de jouer à partir de 2 et jusque 12 joueurs. Chacun joue soit le rôle de chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs ! Les deux groupes s'affrontent donc sans vraiment savoir qui fait quoi. Lorsqu'arrive le partage de l'or, chacun révèle son rôle: si les chercheurs d'or sont arrivés au trésor, ils gagnent des pépites et les saboteurs ne gagnent rien ; mais si les prospecteurs sont bredouilles, les saboteurs rafent le butin !

Réf : GI-350

17,50 €



LE POKER DES CAFARDS

Jeux de cartes où on se refille l'air de rien les sales bestioles.

Avec des règles expliquées en quelques secondes, ce jeu dynamique et rigolo consiste à se refiler des cartes animaux (Cafards, crapauds etc.) en évitant de se retrouvant avec une collection de 4 animaux identiques.

Réf : GI-310

14 €





COMLOTS

il ne doit en tester qu'un !

Une ville corrompue, soumise aux vices et avarices est sous le contrôle de vils personnages. Le pouvoir est vacant, à vous de vous en emparer.

Vous disposez en secret de l'aide et par la ruse et le bluff, vous n'aurez qu'une obsession: éliminer tous les autres de votre chemin.

À votre tour, vous pourrez user de pouvoirs pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l'argent et assassiner vos adversaires ...

Si personne ne remet en doute votre parole, vous pouvez effectuer librement votre action, sinon un duel de bluff s'engagera et un seul en sortira vivant !

Serez vous le dernier ?

Réf. : OY-722

15 €



PIGEON PIGEON

Le jeu de bluff et d'imagination hilarant.... !

Deux équipes se défient en se posant des questions insolites. Exemple : comment s'appelait le chien de Jacques Chirac à la mairie de Paris ? Quand une équipe questionne l'autre, elle essaie de l'induire en erreur en lui présentant 3 choix de réponse : - la bonne réponse, - 2 réponses "bidons" qu'elle vient d'inventer !

Avec Pigeon Pigeon 2, encore plus questions !

Réf. :

Pigeon Pigeon 2 : SW-127

30 €



LAS VEGAS

Mê les flambeurs ! Tentez votre chance aux dés à Las Vegas...!

Visitez 6 casinos aux gains bien différents. Placez astucieusement vos dés pour essayer de remporter un maximum de cash sous le nez de vos adversaires. Bluff, manipulation, coups d'éclats, tout est bon pour arriver à vos fins. Mais soyez prudent, ce genre de lutte autour des plus gros billets peut mal tourner, et vous pourriez risquer de tout perdre.

Réf. : OY-726

28,50 €



SIX QUI SURPREND !

Le meme... mais en meuh!!

Le fameux jeu de cartes « 6 qui prend » revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score. Ouvrir une cinquième ligne, augmenter sa capacité à 7 ou encore échanger une carte... autant d'actions qui pourront peut être vous sauver la mise et vous éviter de prendre ses maudites têtes de boeufs

Réf. : GI-338

17,50 €



JEUX DE DÉFIS,
ENIGMES ET
QUIZZ



CONCEPT

Un jeu de déduction avec une centaine d'icônes qui permettent de faire deviner... tout ce que vous voulez !

Le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Ces icônes présentes sur un plateau central font office de dictionnaire universel et il vous faudra réussir à vous faire comprendre uniquement grâce à ces « concepts » illustrés.

Réf. : AS-015

33,50 €



JUST ONE

Jouez tous ensemble pour découvrir les mots Mystère avec ce jeu de déduction !

Armés d'une ardoise et d'un feutre effaçable, tous les joueurs doivent faire deviner un mot mystère à l'un d'entre eux en écrivant secrètement un indice sur leur ardoise. Facile ?! Pas si sûr... car les ardoises sont comparées avant d'être révélées et si plusieurs joueurs ont écrit le même mot indice, leurs ardoises sont effacées ! Dans le jeu Just One, on tire l'une des cartes et le joueur actif choisit un numéro entre 1 et 5, désignant ainsi le mot de la carte qu'il devra deviner. Sur le bout de la langue Les autres joueurs regardent la carte et prennent connaissance du mot. Sans se consulter les uns, les autres, ils inscrivent un mot sur leur ardoise, un indice pour permettre au joueur actif de trouver le mot.

Réf : AS-230

21,50 €



Coup de cœur

NOUVELLES CONTRÉES

Explorez votre bibliothèque...

Un jeu coopératif original avec une mécanique inédite, où vous allez partir à la recherche du sens caché du livre. Vous voyagez en équipe à l'aide de marques pages, d'images à l'intérieur de vos livres pour les découvrir autrement.

Réf. NO-007

26 €



CONNECTO

Reliez les icônes de votre plateau en suivant la carte énigme et faites apparaître un objet. Pour gagner, soyez le premier à deviner ce que vous dessinez.

Prend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine. À chaque tour on révèle une carte constituée de plusieurs icônes. Simultanément, les joueurs relient ces icônes sur leur plateau leur permettant de tracer une forme. Le premier joueur à deviner ce qu'il dessine (même s'il n'a pas fini la forme), l'écrit sur son plateau et lance un compte à rebours pour les autres joueurs. Une fois le sablier terminé, les joueurs gagnent des points s'ils ont trouvé le bon objet représenté. Pendant chaque partie, devinez ainsi 8 objets parmi plus de 184 énigmes aux défis divers. Apprenez à jouer en douceur grâce à 3 tutoriels progressifs permettant de créer des dessins de plus en plus complexes.

Connecto vous propose 4 modes de jeux différents : Compétition / Coopération / Équipes / Solo

Réf. : BL-238

24 €





CODE NAMES : DISNEY

Utilisez un mot indice pour aider votre équipe à découvrir les bons personnages de Disney !

Identifier les indices et s'amuser, c'est déjà avoir gagné. Ajoutez-y une foule de trésors Disney et cela devient fantastique ! Deux équipes s'affrontent pour être la première à identifier toutes ses cartes Trésor. Chaque équipe comprend un Enchanteur, et celui-ci doit donner à ses coéquipiers des indices sous la forme de codes afin qu'ils retrouvent leurs cartes. Mais soyez prudents ! Si vous déchiffrez mal le code, vous pourriez aider l'équipe adverse ! Le jeu est une course où il faudra identifier toutes les cartes de votre équipe en premier !

Réf. : IE-171

27 €



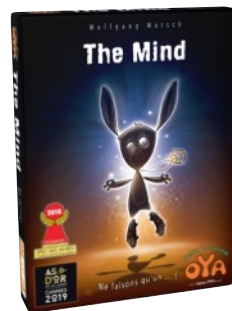
CODE NAMES

Un jeu d'expression, d'association d'idées et de déduction qui se joue en équipe.

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 !

Réf. : IE-1150

25 €



THE MIND

jeu coopératif

Soyons en phase et ne faisons qu'un dans ce jeu de cartes.

Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible et pourtant... Est-ce un jeu, de la télépathie ou un tour de magie ? En tout cas, The Mind est une expérience à vivre !

Réf. : OY-730

14,5 €



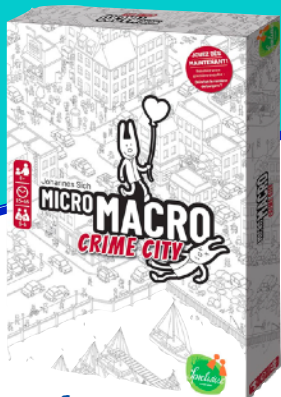
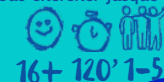
DÉTECTIVE

Jeux d'enquête coopératif où vous Êtes le détective

Un jeu de société immersif qui redéfinit le jeu d'enquête. Il mêle plateau de jeu, narration, exploitation de bases de données, recherche sur Internet et dialogue permanent entre joueurs. Plongez dans des affaires complexes, sombres et captivantes. La narration ciselée vous précipite dans une ambiance pesante qui ne manquera pas d'influencer vos choix. Descriptions, interrogatoires, recherches, décisions : chaque affaire saura vous tenir en haleine et vous inciter à découvrir la vérité. Détective, c'est une nouvelle expérience de jeu à haute tension, qui ira vous chercher jusque dans vos derniers retranchements.

Réf. : IE-1101

46 €



MICRO MACRO

Un jeu d'observation, de déduction et d'enquête La ville où le crime se cache À chaque coin de rue...

On vous propose de résoudre des enquêtes en observant attentivement une carte géante truffée de détails.

Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Une observations minutieuse est aussi importante qu'une déduction astucieuse ! Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant une carte. Les joueurs choisissent une enquête et retournent la première carte. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte. La réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.

Réf. : BL-248

27 €



LINKTO

un jeu coopératif d'énigmes et de culture.

Au début de la partie, étalez les 50 cartes mot côté dessin, sur la table, à la vue de tous. Les 49 cartes indices sont mélangées et placées en tas. Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte indice et, selon la difficulté choisie (de 1 à 5), lisent la ligne. Le but est d'utiliser les connaissances et la réflexion de tous pour relier l'indice à un mot. Lorsque c'est fait, on pose la carte indice sur la carte Mot concernée, ou on la met de côté pour plus tard. Quand les 49 indices ont été lus, il ne reste normalement qu'une seule carte Mot. On la retourne et l'on vérifie son code, situé au verso, pour voir s'il s'agissait bien de l'objet à découvrir.

Réf. : NO-002

13 €



Coup de cœur

OÉLÈRES
ET
RIGOLADES



KÉBLO!

Compter jusqu'à 20... trop facile ?!

Tous ensemble, les joueurs comptent de 1 à 20, en donnant chacun un nombre à leur tour. À chaque manche, Fred la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte ! Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ?

Réf. : GI-356

74 €



FOU FOU FOU!

Jeu d'ambiance délirant qui va vous rendre ... fou !

Pioche des cartes et applique leurs effets. Mais attention ! Les effets se cumulent et si tu oublies d'en appliquer un, tu perdras un point de vie. Si vous savez lire, vous savez jouer à Fou Fou Fou !

Réf. : AS-119

13,50 €



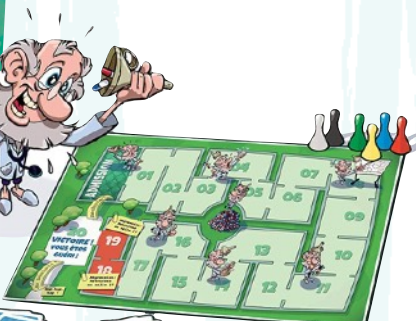
ZIK

Vous aimez fredonner ? Alors vous allez aimer jouer à Zik !

Avec l'aide des onomatopées, faites deviner près de 400 chansons. De "Frère Jacques" à Papaoutai... Vous n'avez pas fini de vous remémorer les grands classiques et chanter les nouveaux tubes.

Réf. : BL-154

14 €



DOCTEUR PILULE

Jeu d'ambiance déjanté plein de fous et de rires...

Vous et votre coéquipier devez vous évader de la clinique avant les autres équipes ! 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 devez respecter les effets secondaires des pilules qui vous auront été administrées. Essayez donc de faire deviner le mot « écureuil » à un ami avec les effets secondaires comme "vous coupez les cheveux à un homme invisible" ou "vous criez en chuchotant" en moins de 40 secondes !

Réf. : PA-755

22 €



JUDUKIDS

Cultivez l'imagination de vos enfants...

Le jeu idéal pour en apprendre plus sur ses parents, cultiver l'imagination de ses enfants et parfois même révéler leurs petites bêtises.

Le principe du jeu est très simple, les enfants jouent contre leurs parents et chacune des équipes doit répondre en une poignée de secondes à une question posée par le Maître Kid.

Réf. : BL-266

28 €



EXPLODING KITTENS

Des chatons remplis de dynamite débarquent...

Revisite la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chatons côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles dans un cocktail détonant ! À tour de rôle, les joueurs piochent des cartes du paquet jusqu'à ce qu'un joueur révèle un chaton explosif, provoquant sa mort et sa défaite pour la partie en cours. Les autres cartes permettent aux joueurs de se protéger des déflagrations, de forcer les autres à piocher plus ou à regarder les prochaines cartes avant de remélanger le tout. Le joueur qui a réussi à éviter toutes les explosions remporte la partie ! Avec ce jeu de 7 familles, vous allez jouer mais aussi apprendre des choses et tester vos connaissances tout en jouant.

Réf. : AS-908

22 €



OÉLÈRES ET
RIGOLADES ENTRE
ADULTES



SANS PITIÉ

Le jeu de soirée méchant pour les gentils...

Le concept repose sur nos réponses aux interactions de la vie quotidienne (emails, appels, conversations, réseaux sociaux...). Le jeu consiste à répondre à un message avec des répliques (les cartes réponse) que les joueurs soumettent au maître du jeu : charge aux joueurs de s'adapter à l'humour qui plaira à leur auditoire..

A découvrir entre adultes
Réf. : SW-115

30 €



OLÉMAINS!

Après l'appli, voici la version en jeu de société!

Mets une carte sur ton front, et les membres de ton équipe te font deviner le mot inscrit. Vite, tu as 1 minute pour trouver le plus de mots possibles. 9 thèmes en tout, sur lesquels chaque équipe va s'affronter : célébrités, chansons, marques, sport, il y en a pour tout le monde. Tu vas devoir mimer, fredonner, décrire.. A chaque thème, sa règle ! Alors, lequel de tes proches va révéler un incroyable talent ? Pas si vite ! Sur chaque thème, chaque équipe tire une carte gage pour pimenter l'épreuve. Tu vas décrire .. mais en rapant ! Puis mimer ... mais en gardant les coudes collés au corps ! Prêt ? C'est parti !

Réf. : BL-258

30€



DiMoi

Vous croyez tout connaître de votre âme-sœur ?

DiMOI est un jeu de cartes avec 144 questions audacieuses créé pour développer une relation à la fois complice, excitante, amusante et divertissante.

Les questions sont regroupées en quatre catégories : "Nous", "Pop-Corn", "For Intérieur" et "Torride".

Le but du jeu dans DiMOI est de proposer une expérience où les couples s'écoutent pour de vrai, sans se juger et pour emmener leurs relations encore plus loin, pour créer et renforcer les liens avec les personnes que nous aimons.

A découvrir entre adultes

Réf. : SW-011

21 €



Oklahoma
Réf. : BL-261



Vinland
Réf. : BL-260

CARTAVENTURA

Une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements.

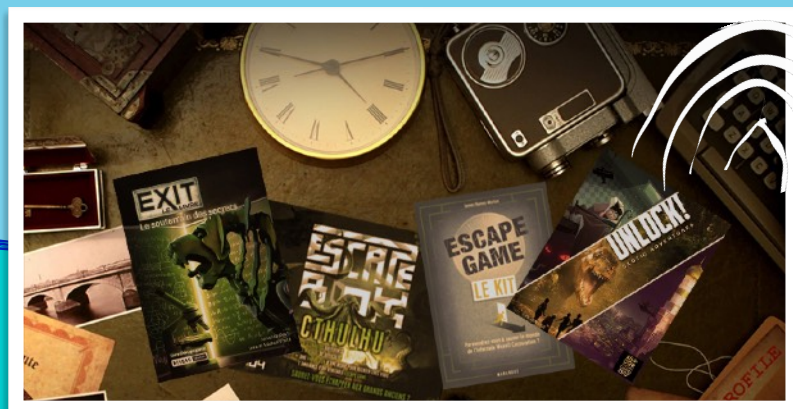
Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu.

Cartaventura propose des jeux dans différentes époques, chacune retranscrite avec qualité et fidélité. Les joueurs replongent dans l'Histoire grâce à des scénarios riches et des illustrations à l'aquarelle, en hommage aux carnets de voyage. Un livret historique, rédigé avec des spécialistes, offre un complément d'information. Son système de jeu simple et inédit permet d'explorer le scénario plusieurs fois afin de découvrir tous les secrets du jeu.

74,50 €



ESCAPES GAMES



Star Wars,
Réf. : AS-237



Heroic adventures,
Réf. : AS-121



Games adventures,
Réf. : AS-1

UNLOCK !

Jeu de cartes coopératif inspiré des Escape Room (3 aventures par boîtes)

Les escapes rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps ! L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal !

37,50 €

10+90' 2-6



Niveau Débutant :
Le Trésor Englouti,
Réf. : IE-1103

Niveau Débutant :
Le Musée Mystérieux,
Réf. : IE-1104



Niveau Confirmé :
Le Cadavre de l'Orient-Express,
Réf. : IE-1106

Niveau Confirmé :
Le Manoir Sinistre,
Réf. : IE-1105

EXIT

Jeu coopératif qui reprend les sensations des "Escape Games".

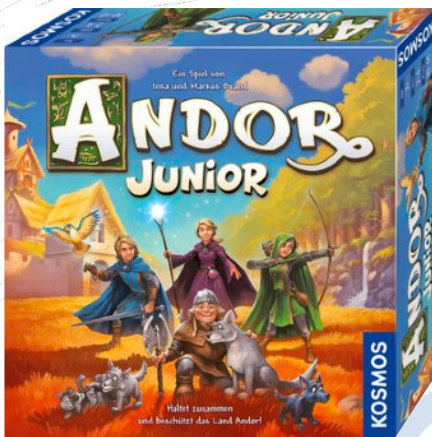
Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

Usage unique (peut-être détruit lors de son utilisation)

16,50 €

12+30' 1-6





ANDOR JUNIOR

Unissez vos forces pour protéger Andor..!

Vous incarnez une Magicienne, un Guerrier, une Archère et un Nain. Vous allez porter secours à des louveteaux perdus car vous avez aperçu la louve loin d'eux. Mais avant de partir à leur recherche, vous devez accomplir les missions que vous confie Mart, le vieux Gardien du pont. Sinon, ce dernier ne vous laissera pas traverser la rivière !

Réf. : IE-167

39 €



AGRICOLA FAMILLE

Le jeu culte pour toute la famille.

Le jeu propose toujours la même aventure à la ferme :

Construisez votre ferme : ajoutez des pièces à votre maison pour l'agrandir, accueillir de nouveaux membres dans votre famille. Complétez la ferme avec des champs pour vos cultures et des pâturages pour votre élevage.

Cultivez vos champs : récupérez des graines, labourez et semez vos champs pour vous assurer des récoltes abondantes. Construisez des aménagements pour transformer le fruit de vos efforts en repas et nourrir la famille.

Soignez vos animaux : construisez des pâturages ou des étables pour accueillir vos animaux dans les meilleures conditions, et pour assurer leur reproduction.

Pour avoir une ferme prospère, il vous faudra garder un bon équilibre entre culture et élevage.

Réf. : FF-3

38 €



CHAKRA

Un jeu de stratégie zenifiant, sachez-vous aligner vos chakras ?

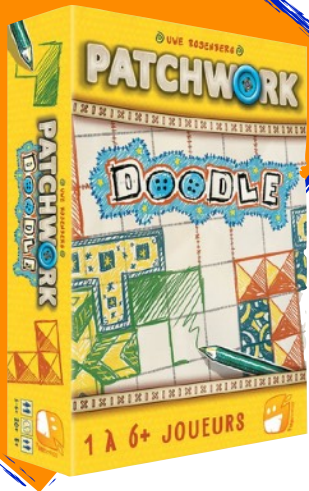
Dans une ambiance zen, nous vous proposons de vous triturer les méninges en quête de tranquillité intérieure. Récupérez des gemmes pour trouver l'harmonie, faites-les circuler dans votre corps afin d'aligner vos chakras et prenez gare à ne pas vous laisser perturber par les énergies négatives !

Réf. : BL-204

26 €



JEUX DE RÉFLEXION ET D'ÉNIGMES



PATCHWORK DOODLE

L'art du patchwork... avec des dés et un crayon!

Dans Dans cette version, point de tuiles ni de boutons, mais des cartes, un dé et des feuilles à dessin. Les cartes sont placées en cercle et représentent chacune une pièce de tissu différente.

À chaque tour, un joueur lance le dé et indique la pièce à dessiner. Tous les joueurs dessinent alors simultanément la pièce de tissu sur leur feuille à dessin, tout en respectant les règles standard de Patchwork.

Le but est le même que dans Patchwork : organiser au mieux sa couverture et gagner le plus de points. Petite subtilité, le jeu propose 4 actions spéciales utilisables durant la partie afin d'optimiser son patchwork et avoir le moins de cases vides.

Réf. : FF-5



15,50 €



THE KEY

Soyez le plus efficace À résoudre l'enquête!

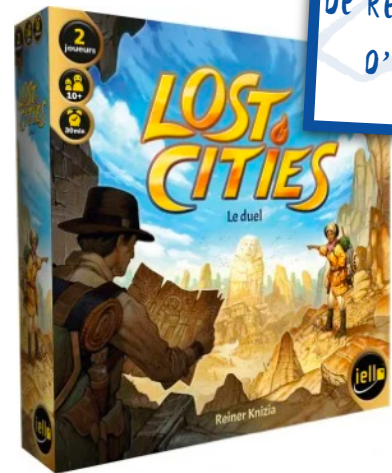
Voilà à la villa Cliffrock vous devrez mener l'enquête en relevant les indices postant sur les coupables, l'heure du délit, le butin et leur fuite. Trouvez la bonne combinaison de chiffres et avec la clé, ouvrez la serrure pour mettre les coupables derrière les barreaux.

Attention : ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne mais le plus efficace !

Réf. : HA-416



27 €



LOST CITIES - LE DUEL

Tactique et prise de risque pour explorateurs audacieux.

Ce jeu pour 2 joueurs est une véritable réussite. Vous y incarnez un aventurier qui se lance dans diverses expéditions. Votre but, tenter de faire le plus de points en additionnant chacune de vos expéditions. Les cinq expéditions possibles sont de couleurs différentes et sont représentées par des cartes numérotées de 2 à 10, ainsi que par 3 cartes « Pari ».

Avec Les Cités Perdues, audace et prise de risque vous permettront de mener à bien vos expéditions en accumulant suffisamment de points pour les rentabiliser.

Réf. : IE-1100



25 €



OHANAMI

Aménagez vos jardins japonais avant la floraison des cerisiers....

Dans Ohanami, chaque joueur a 3 saisons pour concevoir 3 jardins japonais devant lui en combinant harmonieusement eau, pierre, végétation et, bien sûr, Sakura (cerisier en fleur). Chaque jardin est une rangée ascendante de cartes où une nouvelle carte ne peut être placée qu'en dessous ou au dessus.

Le jeu est un vrai draft de jardin : Chaque joueur place 2 cartes de sa main dans ses jardins et passe le reste de sa main à son voisin jusqu'à ce que les toutes les cartes soient dans les jardins.

Saurez-vous placer points d'eau, végétation, pierres et Sakuras en harmonie pour remporter le concours?

Réf. : OY-758



14,50 €



Fabriquée en France

LA MARCHÉ DU CRABE

Un jeu de déduction coopératif hyper immersif et malin!

Deux crabes joueurs dépendront complètement l'un de l'autre... Sans parler ! Vous avez souvent vu des crabes discuter, vous ? Pauvres de nous, petits crabes carrés : incapables de tourner, soumis à la dictature imbécile des tourteaux et à la souillure des humains ! Mais ensemble nous pouvons coopérer pour échapper aux oppresseurs et libérer nos frères crabes !

Réf. : PA-793



12,50 €



VÉLONIMO

Créez des combinaisons avec vos couleurs et Soyez le premier À vous défausser de vos cartes...

Attention, les lièvres sont très rapides mais ils courent seuls, pas de combinaisons possibles ! Et les tortues, leaders d'équipes, ont une très faible valeur mais vous permettent de piocher chez l'adversaire, et ruiner sa stratégie ! Avec du sang-froid, apprenez à garder vos meilleures combinaisons pour prendre la main au bon moment et remporter l'étape.

Réf. : BL-255



14,50 €

JEUX
D'AVENTURES,
COURSES ET
SIMULATIONS



CARCASSONNE BIG BOX

Méga pack avec de nombreuses extensions !

Il se compose du jeu de base et de 11 extensions, de quoi ravir les débutants et les experts. Retrouvez ainsi réunies les extensions : « Marchands et Bâisseurs », « Auberges et Cathédrales », « L'Abbé », « La Rivière », « Les Ornithoptères », « Les Bacs », « Les Hérauts », « Les Mines d'or », « Mage & Sorcière », « Les Voleurs », « Les Agrogllyphes ». Elles sont combinables à volonté ! Des heures de jeux en perspectives.

Réf. : AS-103

76 €



7+ 45' 2-6



SHAMANS

Vous, les chamans, êtes les gardiens de l'harmonie entre notre monde et celui des esprits. Une nouvelle menace se propage, l'Ombre. Arrivez-vous à protéger ces 2 univers ?

Réf. : GI-353

23 €



10+30' 3-5



CARCASSONNE

Avec des règles simples de dominos modernes, ce jeu de société familial est idéal pour s'initier en douceur à la stratégie.

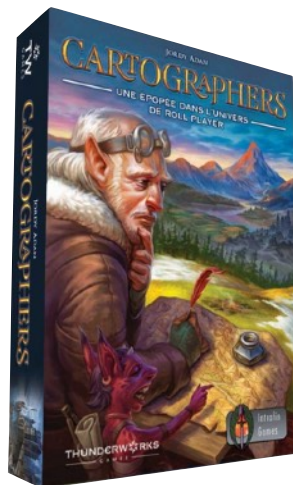
Retrouvez l'ambiance médiévale en partant à la conquête des terres et villes du sud de la France avec le jeu Carcassonne. Tour après tour, les joueurs agrandissent le plateau. Arpentez chemins et champs pour asseoir votre puissance, bloquez vos adversaires et triomphez en plaçant stratégiquement vos chevaliers, moines, voleurs ou paysans.

Réf. : AS-005

38 €



7+40' 2-5



CARTOGRAPHERS

Devenez le plus grand cartographe du royaume de Nalos

La Reine Gimnax a ordonné la reconquête des terres septentrionales. En tant que cartographe royal, vous êtes dépêché pour cartographier ces territoires et les revendiquer au nom du Royaume de Nalos.

Mais vous n'êtes malheureusement pas seul dans ces terres sauvages. Retranchés dans leurs avant-postes, les Draguls ne voient pas votre arrivée d'un très bon œil.

Taillez-vous la part du lion dans ces territoires tant convoités par la reine afin qu'elle vous proclame comme étant le plus grand cartographe du royaume.

Cette édition de Cartographers comprend le jeu de base et la mini extension compétence (8 cartes). Cartographers a été nommé pour le Spiel des Jahres 2020

Réf. : IN-1

22 €



10+ 40' 1-20



PARIS 1889

un jeu coopératif et narratif où vous devez Mettre fin à la conspiration..!

Vous y incarnez un jeune adulte d'une petite ville américaine à la fin des années 1990. Dix années après les événements de Greenville, vous retrouvez vos amis dans les sous-sols de la ville. C'est alors que vous tombez nez à nez avec un portail magique... Pour mettre fin à la terrible conspiration en cours, vous devez affronter l'Abomination ou dérober les anneaux ! A chaque manche, un joueur différent est l'Investigateur principal et tente d'associer secrètement la carte qui convient le mieux à l'histoire de chaque personnage en jeu. Une fois le choix fait, les autres joueurs doivent retrouver la carte qui leur a été associée, afin que tous progressent dans leur enquête et arrivent à trouver les Anneaux magiques !

Réf. : NO-005

34,50 €



16+30' 3-6



LES AVENTURIERS DU RAIL - EUROPE

Le jeu de stratégie vous invite à bord d'une aventure ferroviaire sur le vieux continent.

Collectionnez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant les différentes villes européennes. Sauterez-vous à bord du premier train prêt à s'enfoncer dans les tunnels des Carpates ? Embarquerez-vous plutôt à bord d'un ferry sur les rives de la Mer Noire ? Ou préférerez-vous tout simplement bâtir la prochaine gare d'une des capitales de l'Europe ? Choisissez judicieusement, car de ces choix dépendra votre réputation de Baron du Rail ! Plus longues seront vos routes, plus grand sera le nombre de points gagnés.

Réf. : AS-009



49,50 €

8+ 50' 2-5



LES AVENTURIERS DU RAIL - AMSTERDAM

Version compacte et rapide des aventuriers du rail !

les joueurs se disputent le contrôle de routes commerciales afin de remplir des contrats de livraison. C'est ainsi qu'ils feront main basse sur les marchandises qui circulent dans les rues bondées de cette cité légendaire.

Au cœur du Siècle d'Or néerlandais, profitez du commerce mondial, dont Amsterdam est la plaque tournante ! Faites transiter des produits du monde entier, depuis les docks et les entrepôts et réalisez vos contrats pour remporter la partie !

Réf. : AS-123



26,50 €

8+ 20' 2-4



AVENTURIERS DU RAIL - AUTOUR DU MONDE

Mettez les voiles vers de nouveaux horizons !

Une version du célèbre jeu d'aventures ferroviaires. Les joueurs rassemblent des cartes de différents types (trains et bateaux) pour s'emparer des voies ferrées et maritimes sur un plateau double-face richement illustré représentant la carte du monde d'un côté et celle des Grands Lacs d'Amérique du Nord de l'autre.

Réf. : AS-235



79 €

10+ 60' 2-5

JEUX DE GESTION ET DÉVELOPPEMENT



MINECRAFT

Lancez-vous dans la toute dernière aventure Minecraft..

Partez à l'aventure et aménagez votre base avec le premier jeu de plateau inspiré du phénomène mondial Minecraft ! Une multitude d'actions sont possibles : Explorer le monde et récupérer des objets, collecter les ressources nécessaires à vos projets, modifier les biomes de votre territoire pour y construire des bâtiments, combattre de terrifiants monstres ! Seul le plus ingénieux pourra devancer ses adversaires et remporter la partie.

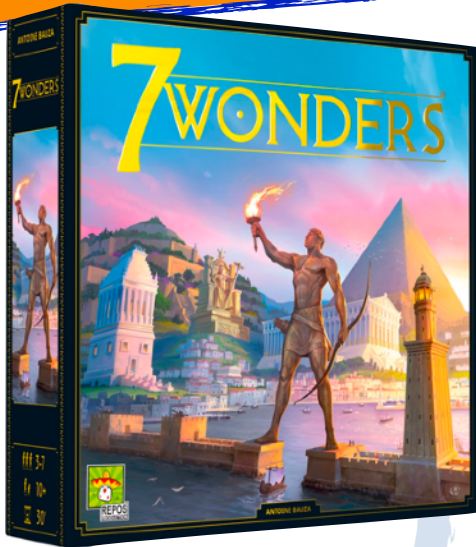
Réf. : IE-2

45,50 €



10+ 60' 2-4





7 WONDERS

Exploitez vos ressources !

Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez à la marche en avant du progrès, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille architecturale qui transcendera les temps futurs.

Réf. : AS-010

50 €



10+30' 2-7



ROI & COMPAGNIE - A LA CONQUÊTE DE NOUVEAUX TERRITOIRES !

A la Conquête de Nouveaux Territoires ! est la suite du jeu tactique de dès Roi & Compagnie, en version plateau !

En faisant preuve de stratégie et avec de la chance aux dés, obtenez les bonnes cartes pour occuper les meilleurs emplacements. Celui qui étendra le plus habilement son fief tout en récoltant le maximum d'or et de pierres précieuses, remportera la partie.

Réf. : HA-460

28,50 €



8+ 30' 2-4



CHARLATANS DE BELCASTEL

Concoctez les meilleurs remèdes pour tous les maux du quotidien !

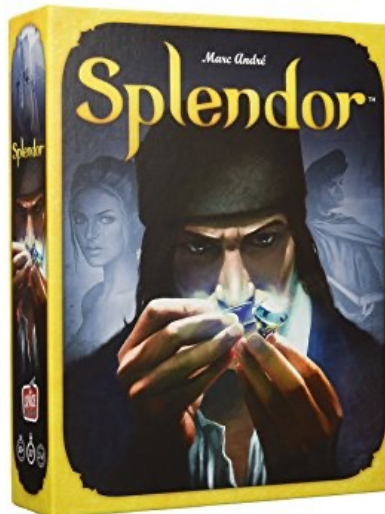
Une fois par an, les meilleurs docteurs miracles et guérisseurs du pays se rassemblent à Belcastel pour préparer des philtres contre la transpiration des pieds, le mal du pays, le hoquet et les chagrins d'amour. Chaque charlatan préparer sa propre potion et il puise les ingrédients dans son propre sac de réserve qu'il remplit au cours du jeu en faisant l'acquisition des ingrédients. A chaque joueur de décider quand il pense que sa potion est prête, mais attention : quelques ingrédients de trop et toute la potion explose. Cela signifie qu'il faut savoir s'arrêter au bon moment et qu'il vaut mieux préparer un petit chaudron de potion pour pouvoir acheter d'autres précieux ingrédients plus puissants. La prochaine potion rapportera alors plus de points.

Réf. : SW-116

42,50 €



10+45' 2-4



SPLENDOR

incarnez un riche marchand de la Renaissance dans ce jeu de stratégie de développement qui vous plonge dans la Renaissance et dans l'univers des pierres précieuses.

A l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Ces bonus réduisent le coût de vos achats et attirent les nobles mécènes.

Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Observez vos adversaires, anticipez et réservez les bonnes cartes.

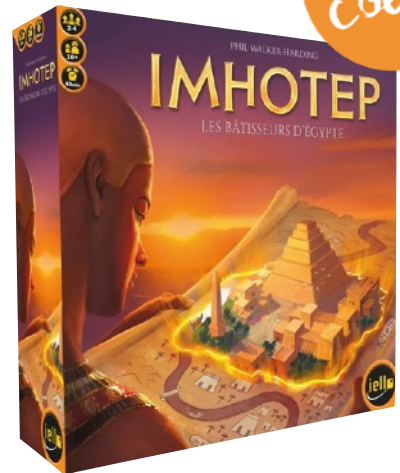
Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

Réf. : AS-020

38 €



10+40' 2-4



IMHOTEP-LE DUEL

Nefertiti et Akhénaton s'affrontent dans un défi de bâtisseurs

Le premier d'entre eux qui parviendra à achever la construction de quatre monuments sera couvert de gloire. Pour réaliser ces constructions, il faudra décharger astucieusement les navires arrivés au port avec les précieuses matières premières... et bloquer sournoisement les avancées de l'adversaire ! « Interaction, stratégie et fourberie ».

Un jeu dans lequel les coups bas sont vivement encouragés pour espérer l'emporter.

Ce jeu propose en outre deux niveaux de difficulté pour une rejouabilité optimale !

Réf. : IE-3

25 €



10+30' 2

Coup de coeur



CASE TÊTE

RICOCHET 2

30 énigmes à résoudre....

Suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes originales à résoudre seul ou à plusieurs. En utilisant les associations d'idées, faites des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final !

30 énigmes successives vous présentent l'aventure loufoque d'une équipe d'agents secrets. Chaque énigme est constituée d'un dialogue dont il faut découvrir la dernière phrase pour comprendre l'histoire. Pour la trouver, le ou les joueurs (en collaborant) doivent résoudre une grille de 25 mots dont la plupart doivent être cachés par des «galets». Pour les placer, les joueurs doivent trouver des couples de mots obligatoirement alignés.

Chaque couple de mots amène par ricochet (association d'idées) au couple de mots suivant, jusqu'à ce que tous les galets soient posés.

À la fin, les mots encore visibles (de 3 à 5) présentent un rébus drôle qui, une fois lu à haute voix dans le bon ordre, permet aux joueurs de découvrir une phrase ! La dernière du dialogue...

Le contexte et des indices permettent aux joueurs de trouver le bon ordre. En cas d'erreur de parcours, ils doivent retourner en arrière ou recommencer, en regardant si besoin les réponses fournies.

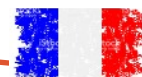
Réf. : BL-1

23,50 €

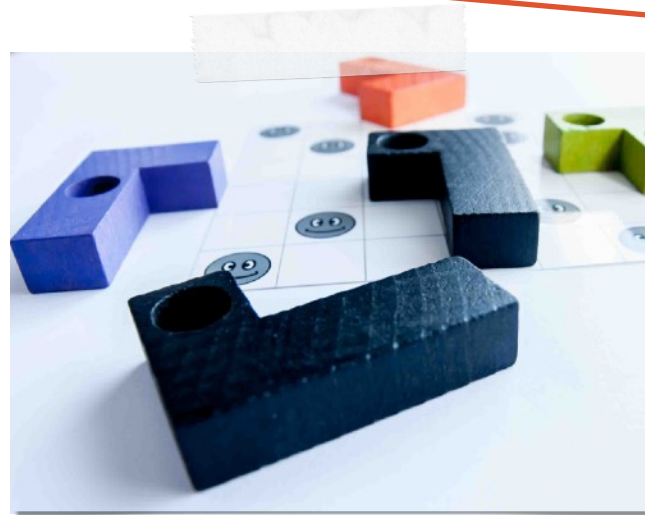


COINCIDIX

Ce jeu en bois, enseigne tous les joueurs s'en approchant petits et grands. Sens de l'observation, logique, manipulation.... Tout est réuni !



Fabriqué en France



JUNIOR

Il s'agit de placer 10 pièces en bois dans ce carré noir en faisant COINCIDER les trous des pièces avec les SMILEYS des fiches.

Les premiers niveaux sont simples presque évidents, puis le niveau augmente très progressivement (39 niveaux de difficulté croissante)

Grands et petits se prennent instantanément au jeu avec l'irrésistible envie d'aller toujours plus haut dans la difficulté.

Réf. : JJ-450

30 €



MASTER

Passons aux choses sérieuses !

Une contrainte de pose : Deux pièces de même couleur ne peuvent se toucher....

Y arriverez-vous ?

39 nouvelles fiches d'un niveau plus corsé

Réf. : JJ-451



CASE À L'EXTÉRIEUR



LANCE-POMPON EN BOIS

Avec ses deux petits pompons en guise de munitions, cette catapulte colorée ne risque pas de casser la baie vitrée du salon ou le nez de papa. La guerre des pompons est déclarée. En avant la douceur.

Corail, Réf. : EX-6
Turquoise, Réf. : EX-4
Jaune, Réf. : EX-5

12 €

4+

JEU DE QUILLES

Le jeu d'adresse connu et reconnu ! Amusez-vous en famille grâce à ce jeu de quilles en bois composé de 6 quilles et de 3 balles. Que ce soit dans le jardin ou dans la maison, vous aurez plaisir à enchaîner les strikes !

18 cm de hauteur.
Réf. : EX-8

39 €

4+

LES PAPATTES

Un jeu de palets en bois qui invite deux à quatre joueurs à jouer en extérieur, dans un jardin, un parc ou sur la plage.

Chaque joueur choisit un animal qu'il devra mener à la rivière, représentée par un fil tendu à sept mètres de la zone de lancer. Chacun leur tour, les joueurs lancent une papatte (palet) le plus proche possible de la rivière en prenant garde à ne pas dépasser la rivière car les crocodiles rodent juste derrière !

Le parcours est semé d'embûches car les croche-papattes, les glissades sur peaux de bananes et les papattes cassées compliquent la partie.

Au jeu des papattes, petits et grands jouent à armes égales pour tenter de marquer un total de 25 points.

Une bonne occasion de développer sa dextérité en s'amusant !

Réf. : EX-1

42 €

Fabricated in FINLAND

6+ 2-4



PLUS PLUS

Découvrez un jeu éducatif développant l'imagination et qui repousse les limites de la créativité!

Fabrique au Danemark.



CASE À
CONSTRUIRE



VALISETTE BIG PLUS PLUS

Pour les petites mains afin de construire et rêver dès le plus jeunes âges.

Contient 70 pièces

Réf. : KO-867

30 €



1+



BIO-BLO

Les BioBlos sont agréables au toucher et lavables ce qui en fait un jeu incontournable. Leur structure en nid d'abeille permet de voir au travers et créer des jeux de transparence qui émerveilleront les enfants. Les couleurs sont très vives et teintés dans la masse afin qu'elles ne disparaissent pas.

Place désormais à votre imagination et à votre créativité.

Un cadeau parfait pour les fans de jeux de construction. En plastiques recyclés, elles sont 100% écologiques.

Dimensions des briques : 12 x 2,4 x 0,8 cm

100 planchettes 5 couleurs primaires : PM-931

42 €



3+



VALISETTES À EMPORTER PARTOUT

Pratique pour ranger les Plus-Plus et contient un guide pour donner quelques idées !

Valisette bleue : Plus Plus basic

Réf. : KO-865

Valisette mauve : Plus Plus pastel

Réf. : KO-866

30 €



5-12





PUZZLES

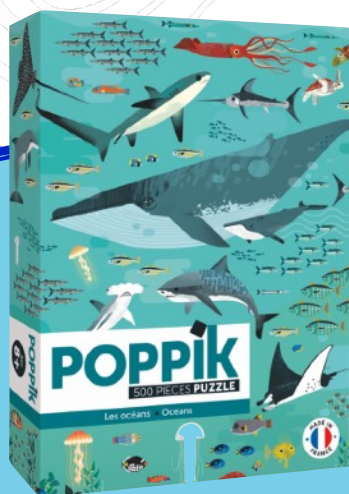
idéaux pour les plus jeunes comme les plus âgés.

Une véritable activité multigénérationnel !

LES 7 BIENFAITS SURPRENANTS DES PUZZLES SUR LE CERVEAU
 LES PUZZLES RÉDUISENT LE STRESS, NOUS AIDENT À DÉCONNECTER, ENTRAÎNENT NOTRE MÉMOIRE À COURT TERME, AMÉLIORENT NOTRE DEXTÉRITÉ, RENFORCENT LES CAPACITÉS COGNITIVES, INSPIRENT LA SOCIALISATION ET ENFIN AMÉLIORENT L'ESTIME DE SOI.

PUZZLES ÉDUCATIFS

Le puzzle éducatif favorise le calme et la concentration, il entraîne le sens de l'observation et la motricité fine



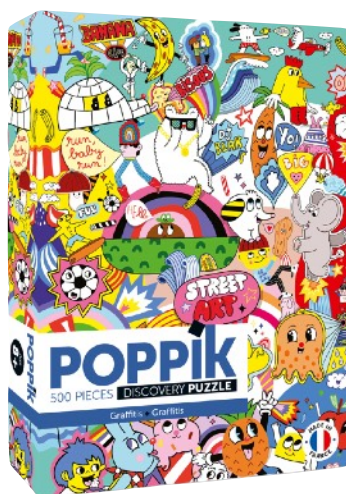
Découvrez les plus célèbres espèces sous-marines : baleine, dauphins, méduses, poissons tropicaux et autres pieuvres.

Contient : 500 pièces un poster de la taille du puzzle

Format du puzzle : 462 x 326 mm

Réf. : PO-1

21 €



Découvrez un style street art très coloré. Le design est signé du célèbre artiste Lili Scratchy.

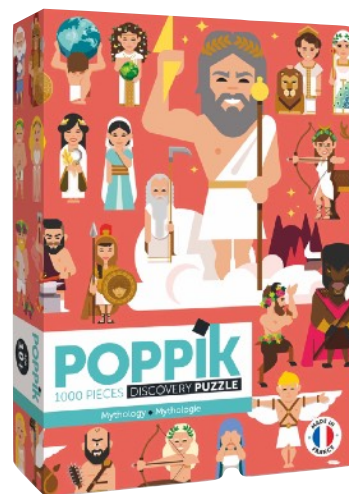
Contient : 500 pièces un poster de la taille du puzzle

Format du puzzle : 462 x 326 mm

Réf. : PO-3

21 €

Fabriqué en France



Découvrez les héros et dieux grecs parmi les plus célèbres : Zeus, Athena et le Cyclope...

Contient : 1000 pièces un poster de la taille du puzzle

Format du puzzle : 462 x 326 mm

Réf. : PO-2

24 €



7+



ESCAPE PUZZLE KIDS

Assemblez votre propre jeu d'Escape !

Une fois que les 368 pièces du puzzle sont assemblées, les enfants plongent dans un univers plein de mystère et d'énigmes à résoudre. En observant attentivement l'illustration, ils pourront débusquer les indices et mettre à l'épreuve leurs sens de la déduction.

Au fil des énigmes, les enfants récolteront des pièces du puzzle, qui leur permettront de reconstituer la solution finale, comme clef de sortie de ce grand jeu d'évasion.

Réf. : IE-7

18 €



9+



ESCAPE PUZZLE

Assemblez votre propre jeu d'Escape !

Une fois que toutes les pièces sont assemblées, le sens de l'observation, de logique et de déduction seront de mise pour remporter la mission ! Tout comme dans un vrai jeu d'Escape Room, les joueurs sont plongés au cœur d'une histoire inédite et passionnante remplie de mystère. Pièces après pièces, les joueurs devront reconstituer la solution finale et deviendront ainsi les héros de ce grand jeu d'évasion !!

759 pièces

Terreur: IE-11

Licornes.: IE-10

18 €





DÉCORER SA CASE



LICORNE

De quoi faire une magnifique licorne !

Réf. : AN-14

10 €



PINGOUIN

De quoi faire un pingouin !

Réf. : AN-16

4,5 €

TIGRE

De quoi faire un tigre !

Réf. : AN-17

4,5 €



3 PORTES CLÉS

28 modèles pour créer 3 portes clés !

Réf. : AN-15

8,5 €



VIVARIUM

Vivarium 2 en 1 pour observer les racines et les lombrics. Un cadeau idéal pour découvrir en s'amusant les sciences naturelles. 6 mois d'activités : 3 à 4 mois de culture et 2 mois à observer les vers de terre.

Contiens : Vivarium format 30x23,5x6 cm, entièrement transparent Huit plaquettes de coco 6 cm à réhydrater Un sac de 800 gr de sable, Un sac de 200 gr de pouzzolane, Trois sachets de graines de Carottes d'Amsterdam 2, Haricot magique Vigna, Radis "blanche transparente" et une graine de cacahuète, 1 fiche d'instructions.

Réf. : RA-2

29 €



ATELIER CRÉATIF



JE FAIS POUSSER MA PLANTE QUI DANSE !

Pour que les enfants découvrent ou recouvrent le plaisir de faire pousser une plante.

Dans chacune de ces boîtes vous trouverez

- 1 Pot en terre cuite de 8 cm de diamètre
- Coupelle en terre cuite de 8 cm de diamètre
- Plaquette de terre de coco de 6 cm à réhydrater dans un peu d'eau tiède
- Un sachet de graines correspondant à votre choix de commande.

Réf. : RA-100

7,5 €



PLANTES MESSAGES ...

Bonne chance, réf : RA-200

5,5 €



LES FRENCH KITS

5 bonnes raisons de craquer pour nos French Kits®

- 1 - OFFRIR UN CADEAU PERSONNALISÉ
- 2 - ACHETER UN CADEAU ORIGINAL
- 3 - RESPIRER, PRENDRE UNE PAUSE
- 4 - OCCUPER SON TEMPS LIBRE
- 5 - OCCUPER SES ENFANTS



SAVOIR-FAIRE Broderie décorative joli renard

NIVEAU FACILE | TEMPS 2 H | ÂGE 12 ANS ET + | TUTORIEL PAPIER & VIDÉO



Niveau Facile - Tuto papier & vidéo
Réf. : AN-7

16,50 €



SAVOIR-FAIRE Broderie décorative monsieur chat

NIVEAU MOYEN | TEMPS 2 H 45 | ÂGE 12 ANS ET + | TUTORIEL PAPIER & VIDÉO



Niveau Moyen - Tuto papier & vidéo
Réf. : AN-8

16,50 €



DO IT YOURSELF Mini suspension feuilles

NIVEAU FACILE | TEMPS 2 H 30 | ÂGE 10 ANS ET + | TUTORIEL PAPIER & VIDÉO



Niveau Facile - Tuto papier & vidéo
Réf. : AN-6

16,50 €





POPPIK

SUCCÈS IMMÉDIAT POUR CES POSTERS QUI RASSEMBLENT TOUTES LES GÉNÉRATIONS, CRÉER AVEC DES GOMMETTES UNE MOSAÏQUE GÉANTE EN SUIVANT UN CODE NUMÉROTÉ ! ZEN, RELAXATION ET CONCENTRATION SERONT AU RENDEZ-VOUS POUR CETTE ACTIVITÉ INCROYABLE !



Mer

Les enfants se passionnent pour les animaux de la mer, les bateaux...
Format A4 - 26 stickers repositionnables
Réf. : PO-4

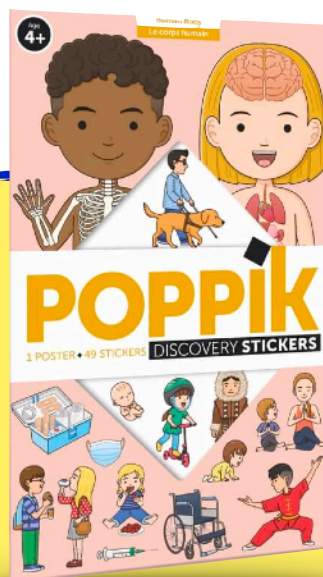
8 €



Savane

Les enfants se passionnent pour les animaux de la savane : félins, mammifères, insectes...
Format A4 - 26 stickers repositionnables
Réf. : PO-5

8 €

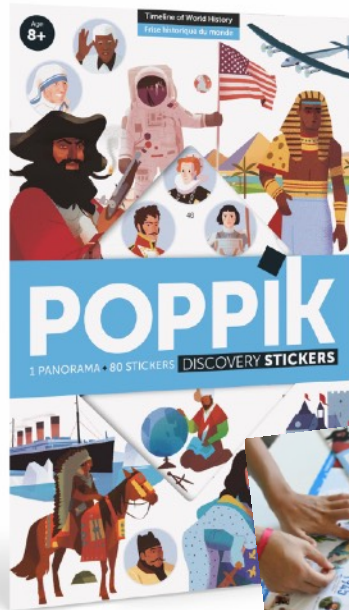


Corps humain

Découvrez le fonctionnement du corps humain, le nom des organes, et des os. Un jeu éducatif original pour apprendre en s'amusant. (49 autocollants ; 1m x 68cm)

Réf. : PO-017

18 €



Frise historique du monde magnifique !

L'enfant colle sur le poster plus de 60 stickers de grande taille, en suivant les numéros indiqués. Il repère ainsi les grandes périodes historiques, et découvre la succession de civilisations qui ont marqué l'histoire du monde. Il doit aussi compléter la frise avec le portrait des principaux hommes et femmes tels que Jeanne d'Arc, Confucius, le Roi Soleil ou encore Barack Obama.

Contient : 1 poster (1,35 m x 30 cm) + 60 stickers

Réf. : PO-014

21 €

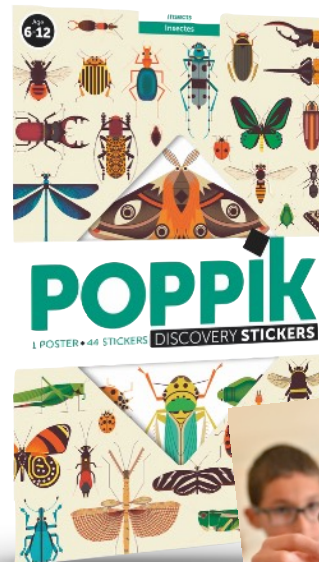


Mythologie

Sur ce poster, les enfants vont retrouver les principaux personnages de la mythologie grecque : Zeus, Athena, Era, Hades... et apprendre à connaître chaque personnage. (44 autocollants ; 1m x 68cm)

Réf. : PO-027

18 €



Insectes

Avec ce poster, les enfants se passionnent pour les insectes. Ils collent les stickers sur le poster, et découvrent les grandes familles d'insectes. Ils reconstituent ainsi une très belle affiche pour la chambre.

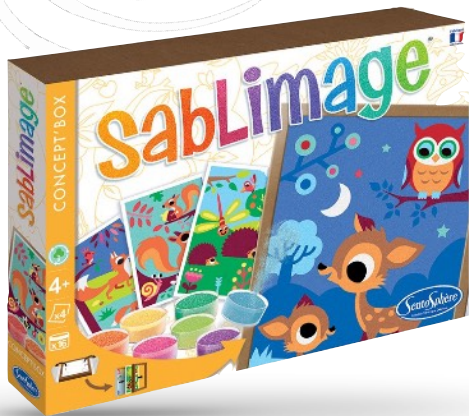
Contient : 1 poster (1 m x 68 cm) + 44 stickers

Réf. : PO-025

18 €



CRÉER SA CASE



SABLIMAGE

Cette gamme d'activité artistique a été conçue pour que de très jeunes enfants puissent réaliser de jolis tableaux naïfs sans se salir.

Pour cela, il décolle les surfaces pré-encollées et les saupoudre avec les différents sables proposés. Une activité ludique et artistique idéale pour développer la créativité, l'habileté manuelle et le sens des couleurs.

Réf. : SN-1

74,50 €



4+



POSTER À COLORIER

Conçus pour être réalisés seuls, ou à plusieurs, ces posters sont imprimés sur un support indéchirable, imperméable et effaçable, dont la surface très douce facilite le coloriage. 20 couleurs de crayons sont proposées également proposées dans ce coffret.

Taille : 60 x 65 cm

Réf. : SN-2

12 €



5+



COLORIZZY

Votre enfant à s'initier à la peinture au numéro sur le thème des animaux de la savane. Avec le pinceau, les douze couleurs de peintures acryliques et la palette pour les mélanger, il applique sur chaque surface la peinture correspondant au numéro. Petit à petit, couleur après couleur, son tableau reprend vie au fur et à mesure qu'il développe sa concentration, sa précision et sa créativité.

Dauphins, Réf. : SN-4

17 €



6+





L'ATELIER RÉSINE

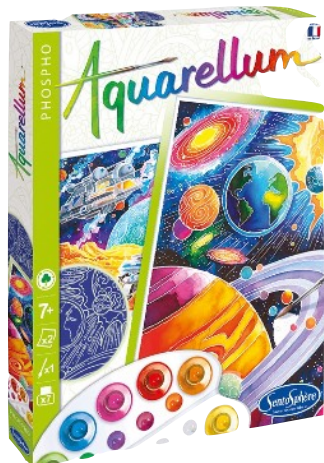
Le coffret clé en main qui permet de réaliser de merveilleuses créations en résine avec des inclusions de paillettes, de fleurs séchées, de coquillages ou d'insectes pour conserver ses plus beaux souvenirs !

Les manipulations sont très simples et non dangereuses pour les enfants !

Ce coffret créatif permet de réaliser de merveilleuses créations en rajoutant des inclusions comme des insectes, des papillons ou des paillettes iridescentes !

Réf. : SN-214

32 € 10+



AQUARELLUM PHOSPHORESCENT COSMOS

Profitez de l'activité créative proposée par ce coffret pour rehausser de couleurs ces 2 tableaux, sans pouvoir dépasser ! Une fois terminées, vous pourrez accrocher ces jolies illustrations au mur, elles brilleront lorsque vous éteindrez la lumière grâce aux contours phosphorescents, vous vous imaginerez ainsi dans l'espace !

Réf. : SN-212

17 € 7+

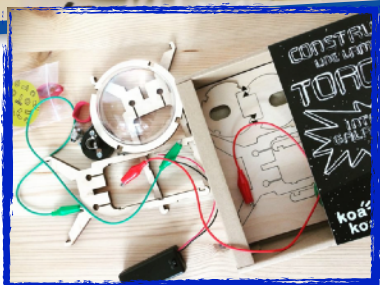


AQUARELLUM PÉGASES

Avec 9 couleurs miscibles entre elles, on crée un joli nuancier de couleurs à appliquer sur 3 tableaux au grand format. 25 X 32 cm

Réf. : SN-1076

17 € 7+

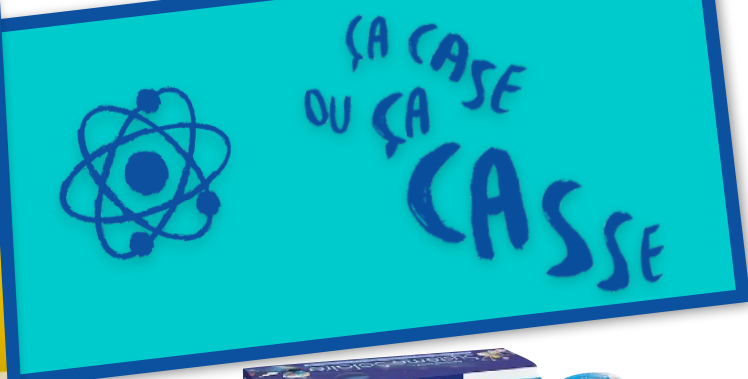


CONSTRUIS TA LAMPE TORCHE

Assemble les éléments en bois et les composants électriques et construis une grande lampe torche.

Réf. : AA-001

32 € 8+



SYSTÈME SOLAIRE

Découvrez notre Système Solaire avec des expériences aussi ludiques que scientifiques

Découvrez notre Système Solaire avec 5 expériences fascinantes. Grâce à la Patarev, une pâte à modeler créative, il sera possible de faire une mise à l'échelle des planètes, tout en découvrant leurs particularités, avant de construire un mini Système Solaire et d'observer le principe des éclipses. La notice montre également comment fabriquer une toupie qui, une fois lancée, aidera à comprendre et illustrer les mouvements de la terre, à l'origine des jours et des saisons.

Un condensé de découvertes aussi ludiques qu'éducatives conçu en collaboration avec Jean-Loup Bertaux, astrologue du CNRS et planétologue.

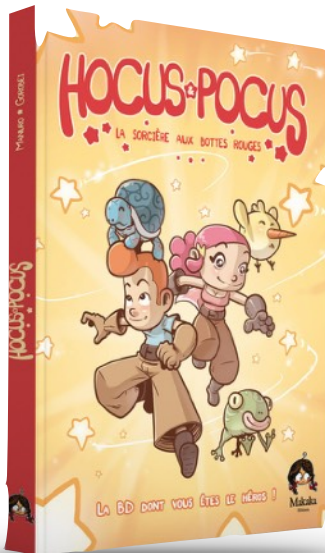
Réf. : SN-6

27 € 8+





LIVRES - BO DONT TU ES LE HEROS



HOCUS POCUS

Jouez le rôle de HOCUS ou de POCUS, choisissez votre animal magique et partez sans tarder explorer ces univers.

Une maison en pain d'épices, une jeune fille habillée de rouge, sept enfants perdus dans les bois. Et si ces contes connus cachaient des secrets qu'il vous fallait débusquer ?

La réussite de votre mission dépendra de vos choix car le héros, c'est vous !

144 pages 15,5cm x 21

Réf. : BL-188

21 €



CALIE ET KASSKOO

Petit lecteur, Petite lectrice, c'est toi qui crées ton aventure !

Calie a été enlevée et enfermée dans une tour... Va-t-elle attendre qu'un chevalier la sauve? Oh non !

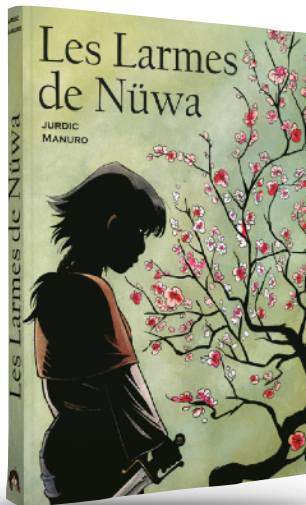
La fillette, malicieuse et pleine d'audace, cherche déjà à s'échapper. Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, elle va pouvoir compter sur toi pour l'accompagner !

C'est toi le héros, l'héroïne !

48 pages en 18x27

Réf. : BL-3

16 €



LES LARMES DE NÜWA

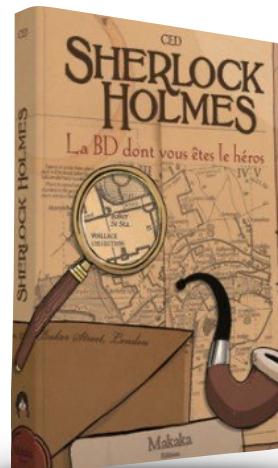
Trois criminels expérimentés ont dérobé des reliques d'essence divine, au temple de Nüwa. Ce vol, simplement commis par appât du gain, menace de plonger la cité dans une ère de fléaux et de cataclysmes. Bien sûr, vous même n'êtes pas irréprochable sur ce terrain-là... En tant que chasseuse de primes, chaque contrat est valable s'il est lucratif. Aussi, acceptez-vous de traquer ces pillards ! Plongez dans un univers médiéval asiatique et incarnez l'héroïne afin de trouver les trois criminels.

Réf. : BL-229

21 €



21 €



SHERLOCK HOLMES

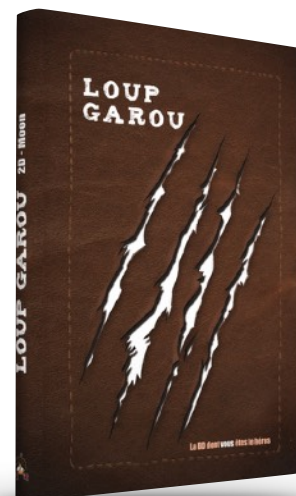
A toi de trouver les indices qui mènent au coupable.

Baker Street, Sherlock Holmes est en ébullition depuis la nouvelle apportée par Scotland Yard : le grand romancier Ames Douglas a été empoisonné ! Tout semble désigner un suicide, mais une note comportant un message codé persuade le célèbre détective du contraire... Entrez dans la peau du docteur Watson et menez l'enquête aux côtés de Sherlock Holmes : décidez des pistes à suivre, relevez les indices et découvrez la signification de ce message codé, qui mènera au coupable !

Réf. : BL-199



21 €



LOUP GAROU

Votre maître, le mage Théodocred, vous charge de lui apporter de la bave de limace à trois cornes. Vous armant de courage, vous partez dans la nuit, mais à peine êtes-vous entré dans la forêt qu'une créature surgit et vous griffe.

Devenu loup-garou, survivrez-vous à votre première transformation, aux chasseurs et aux dangers imprévus ? Choisissez votre spécialité, voleur, sorcier ou barbare, optez pour les bons chemins, trouvez une arme efficace ! Tous les choix vous incombent car le héros, c'est vous !

Réf. : BL-230



Pour varier les plaisirs...



Les Cases apéros
et/ou goûters pour
vous accompagner
durant vos parties de
jeux en faisant
plaisir aux papilles !

LA CASE GOÛTER

Des kits goûter à partager !

Vous trouverez des boissons rafraichissantes ou qui réchauffent, des belles choses à tartiner, de délicieux gâteaux et une petite surprise !

Voici un exemple de chaque taille :
(photos non contractuelles)



LA CASA 2 GOUTER

Avec alcool, Réf. : CG-2
Sans alcool, Réf. : CG-3
Mixte sans et avec alcool,
Réf. : CG-4

17 €

Boissons chaudes, Réf. : CG-5

21 €

LA CASA 4 GOUTER

Avec alcool, Réf. : CG-6
Sans alcool, Réf. : CG-7
Mixte sans et avec alcool,
Réf. : CG-8

31 €

Boissons chaudes, Réf. : CG-9

28,5 €

LA CASA 8 GOUTER

Avec alcool, Réf. : CG-10
Sans alcool, Réf. : CG-11
Mixte sans et avec alcool,
Réf. : CG-12

40 €

Boissons chaudes, Réf. : CG-13

43 €



LA CASE APÉRO



Des kits apéros à partager !

Dedans il y a des délices croustillants, à tartiner, et bien sûr des boissons !

Voici un exemple de chaque taille :
(photos non contractuelles)



LA CASA 2 APERO

Avec alcool, Réf. : CA-1
Sans alcool, Réf. : CA-2
Mixte sans et avec alcool,
Réf. : CA-3

19,5 €

LA CASA 4 APERO

Avec alcool, Réf. : CA-4
Sans alcool, Réf. : CA-5
Mixte sans et avec alcool,
Réf. : CA-6

36 €

LA CASA 8 APERO

Avec alcool, Réf. : CA-7
Sans alcool, Réf. : CA-8
Mixte sans et avec alcool,
Réf. : CA-9

55 €



CATALOGUE CASA CASE ASSOCIATIONS - ENTREPRISES



VOS SALARIÉS
SONT HEUREUX AVEC NOS JEUX



ASSOCIATIONS:
LES JEUX FINANCENT NOS PROJETS

ENTREPRISES.CASA-CASE.FR
pourlessalaries@casa-case.fr

ASSOCIATIONS.CASA-CASE.FR
pourvosprojets@casa-case.fr



07 50 10 96 34

CASA CASE
1 Rue Valentin Haüy
69100 Villeurbanne

Lundi, mardi, jeudi et vendredi de 9h à 17h
Mercredi 9h-12h

Tous nos prix sont indiqués en TTC. Dans la limite des stocks disponible.
Sous réserve d'erreurs ou commissions typographiques - visuels non contractuels - l'abus d'alcool est dangereux pour la santé.