

Comment j'ai adopté un gnou



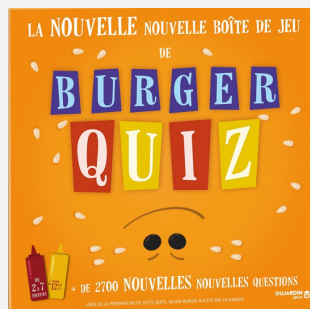
Inventez et exprimez les histoires les plus farfelues. Pour ce faire, choisissez un thème (120 thèmes)... Lancez les dés... du plus clair au plus foncé, ils vous aident à construire votre histoire, à rebondir et à conclure en beauté.



Jeu de communication

Durée : 30 min
3 à 8 joueurs
A partir de 8 ans

Burger Quiz



Affrontez vous en équipe dans des épreuves aussi hilarantes que passionnantes !

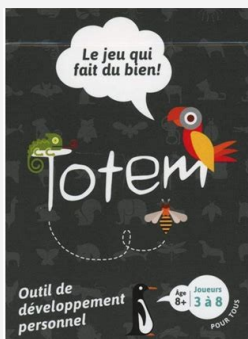
Qui remportera le Grand Burger de la mort ?



Jeu de culture générale

Durée : 30 min
2 à 7 joueurs
A partir de 12 ans

Totem



Découvrez le jeu Totem, le jeu d'estime de soi qui fait du bien et vous fait découvrir vos forces à travers le regard des autres. Un jeu simple, touchant et rassembleur avec plus de 6400 possibilités, un excellent moyen de faire des connections. A tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un Totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une force, et d'une carte QUALITÉ, toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs. L'objectif est de recevoir son Totem et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent.



Jeu de communication

Durée : 30 min
3 à 8 joueurs
A partir de 8 ans

Yogi Guru



Yogi Guru peut être joué seul ou comme extension du jeu Yogi. 60 nouveaux défis vous attendent : le genou au-dessus de la pile de cartes, un doigt qui touche du rouge, taper du pied avant de piocher... êtes-vous prêt à passer au niveau supérieur ?



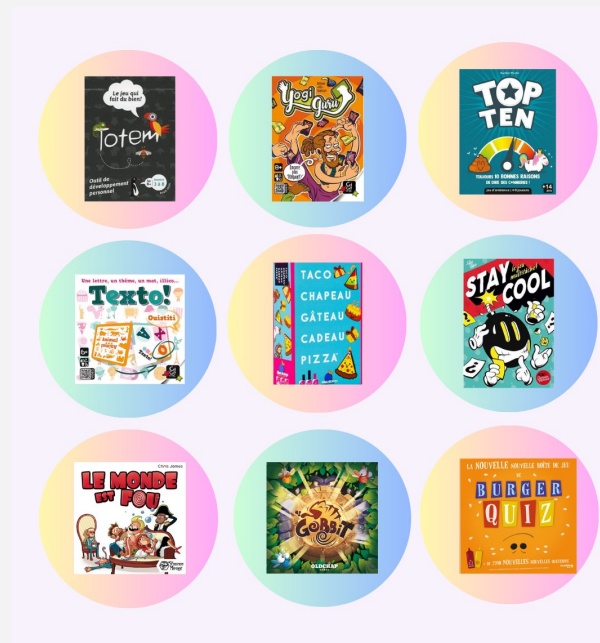
Jeu d'ambiance

Durée : 20 min
3 à 10 joueurs
A partir de 8 ans



médiathèque
CHRISTINE DE PIZAN
bibliothèque
ANDRÉ MALRAUX

10 jeux pour l'apéro à découvrir



POISSY

Gobbit



Dévoilant 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 ! Obtenez toutes les cartes pour gagner.



Jeu d'ambiance

Durée : 15 min
2 à 8 joueurs
A partir de 7 ans

Le monde est fou



Transformez votre salon en le plus délirant des cabinets de psy! Tous les joueurs, sauf vous, souffrent d'un mystérieux trouble de la personnalité... Se croient-ils prisonniers d'une bouteille de vin ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? À vous de les interroger adroitement, faire les bonnes déductions et poser le bon diagnostic. Vous trouverez 400 "troubles" différents dans la boîte, de quoi devenir complètement fou!



Jeu de communication

Durée: 40 minutes
4 à 12 joueurs
A partir de 12 ans

Stay cool



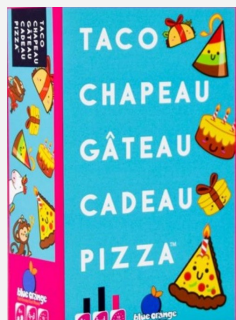
Stay Cool, le jeu multitâche ! Deux joueurs te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds à un maximum de questions dans le temps qui t'est imparti. Le jeu se joue en 3 manches. Dans toutes les manches, tu réponds oralement aux questions d'un joueur en même temps que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre joueur. Rien de plus simple, on te dit !



Jeu d'ambiance

Durée: 40 minutes
3 à 7 joueurs
A partir de 12 ans

Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza



Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza est un jeu de rapidité et de défausse dans lequel les joueurs doivent taper sur la pile centrale pour se débarrasser de leurs cartes.



Jeu d'ambiance

Durée : 10 min
2 à 8 joueurs
A partir de 8 ans

Texto



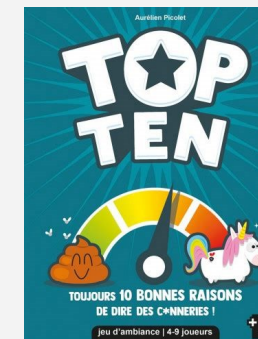
Une lettre, un thème, un mot, illico...
Texto ! Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. Texto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.



Jeu d'ambiance

Durée : 10 min
2 à 6 joueurs
A partir de 6 ans

Top Ten



Un jeu coopératif innovant et drôle ! Comment jouer ? 1- Lisez un thème. Exemple : Quel objet fallait-il avoir lors du naufrage du Titanic ? du moins utile au plus utile. 2- Chacun invente et annonce une réponse correspondant à son n° secret de 1 (le moins utile) à 10 (le plus utile) : "Une bouée canard" ; "Un jet-ski" ; "Une machine à remonter le temps" ; "Un appareil à raclette"... 3 - Si le Cap'ten arrive à remettre les réponses dans le bon ordre, du plus petit au plus grand n°, l'équipe a gagné ! 500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi !



Jeu d'ambiance

Durée : 30 min
4 à 9 joueurs
A partir de 14 ans