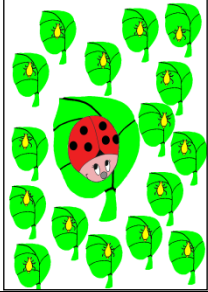

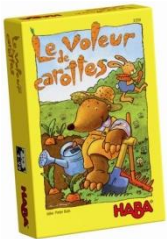

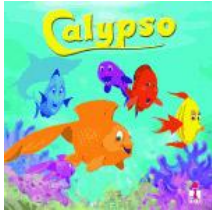

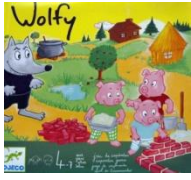



	Titre	Nombre de joueurs	Thème et /ou objectifs par équipe
	<b>Coccinelles et pucerons</b>	4	Permettre à la coccinelle de se nourrir de pucerons avant que le jardinier ne l'ait détruite avec 10 bulles d'insecticide.
	<b>Sauvons les grenouilles</b>	4 à 8	Vaincre la pollution pour aider 4 grenouilles à se retrouver sur l'île au milieu de la rivière.
	<b>Le voleur de carottes</b>	1 à 6	Le lapin gourmand a, une fois de plus, décidé de venir manger les délicieuses carottes du jardin. Si les joueurs réussissent à récolter quatre carottes avant que le lapin ne les ait mangées, ils gagnent ensemble la partie. Avec un peu de chance et de tactique, la récolte sera possible !
	<b>Le bal masqué des coccinelles</b>	2 et +	Pour aller au bal, les coccinelles doivent se parer de points multicolores, en échangeant leurs différentes couleurs. Les joueurs vont devoir s'organiser pour que le bal des coccinelles soit réussi. L'originalité du jeu : l'utilisation du magnétisme d'aimants. Pour échanger les couleurs, les coccinelles doivent être positionnées face à face... ce qui n'est pas toujours possible quand les aimants se repoussent. Effets magnétique et magique garantis !
	<b>Calypso</b>	2 à 6	Les petits poissons ont été pris dans un filet au milieu de l'océan. Heureusement Calypso, le valeureux poisson, va tenter de les délivrer avec l'aide des joueurs. Sur le chemin du retour, ils devront éviter le requin et compter sur l'aide de leurs amis les poissons de l'océan.

	<p><b>Castello</b></p>	<p>2 à 4</p>	<p>De vaillants chevaliers essayent de défendre leur château fort contre l'attaque de six dragons. L'union fait la force et avec un peu de tactique et de chance, ils seront en mesure de les chasser et de remporter ainsi la victoire. Ce jeu au matériel très agréable, tout en bois, laisse la part belle à la coopération et aiguise le sens tactique des jeunes joueurs.</p>
	<p><b>Wolfy</b></p>	<p>1 à 4</p>	<p>Il faut réussir à amener les 3 petits cochons dans la maison de briques (après l'avoir construite) avant que le loup ne les ait attrapés. Si les trois petits cochons sont arrivés sains et saufs dans la maison de briques, tous les joueurs ont gagné ! Si le loup a mis les trois petits cochons dans sa marmite, c'est lui qui a gagné !</p>
	<p><b>Hop ! Hop ! Hop !</b></p>	<p>2 à 4</p>	<p>À chaque coup de dé, la bergère, les moutons et le chien avancent vers la bergerie. Mais il y a un pont à traverser. Ce pont est fait d'une dizaine de piliers en bois que le vent peut emporter quand le dé tombe sur la face " Tempête ". Le joueur doit alors enlever délicatement un des piliers. Si la bergère réussit à rentrer ses moutons dans la bergerie avant que le pont ne s'écroule, le jeu est gagné pour tout le monde, sinon une seconde partie s'impose !</p>