

La fièvre de l'or		Succombez à la fièvre de l'or et exploitez le plus de filons avant les autres! Au début du tour, des cartes vont être mises au jeu. Ces cartes sont principalement des concessions, mais aussi des actions affectant le cours de la partie. Pour 3 à 5 joueurs et plus.
Dungeoneer		Vous incarnez un valeureux héros qui part à l'assaut d'un donjon maléfique afin d'acquies gloire et fortune... Bon vaillant aventurier fan de dungeon crawler ça marche aussi. Ce bon héros va parcourir le donjon qui se construit à chaque tour et doit éviter les pièges tendus par les autres joueurs avec l'aide de pouvoirs et de trésors qu'il acquiert dans le même temps. Pour 4 joueurs de 12 ans et plus.
Sillage		Sillage est directement inspiré de la série BD du même nom. Vous y incarnerez donc des personnages de la gigantesque Sillage qui recherchent des planètes pouvant accueillir des aliens en mal de terres pour vivre. A chaque tour, une carte est tirée au sort et chaque joueur reçoit une carte d'une race alien qui désire coloniser la planète. Les aliens qui réussiront à rapporteront des points au joueur qui s'en est occupé. Si l'alien est en plus à l'aise sur ce type de planète, les points gagnés sont plus nombreux. Pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus.
Level Up		
Créatures et cultistes		Dans Créatures et Cultistes vous êtes à la tête d'un groupe de cultistes fanatiques qui ambitionnent d'invoquer leur nouveau dieu sur terre. Mais en attendant, c'est aussi assez sympa d'aller éradiquer les guignols et autres escrocs des autels de cultistes (vos partenaires de jeu, quoi !). Pour 3 à 5 joueurs de 12 ans et plus.
Time's up ! Academy + buzzer		Dans ce jeu il s'agit de faire deviner à ses coéquipiers, les personnages inscrits sur les cartes dans un temps limité. La partie se joue en trois phases pendant la première on peut décrire le personnage et donner autant d'informations que voulues, dans la deuxième phase, on a seulement le droit de prononcer un mot, pour faire découvrir et enfin dans la troisième phase, plus de mots, pour deviner. Pour 4 joueurs ou plus de 12 ans et plus.
Metropolys		Chaque joueur reçoit treize immeubles qu'il va essayer de placer au mieux sur le plateau de jeu qui représente les différents quartiers de la ville de Metropolys. Il a également un objectif secret (deux dans le jeu Expert) qui lui permettra de marquer des points à la fin de la partie. Au début de chaque "appel d'offres" (un tour de jeu), un joueur va proposer de construire un de ses immeubles sur un quartier de la ville. Le joueur suivant peut alors enchérir en posant un immeuble plus important sur un quartier voisin. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait passé après un dernier enchérisseur. Celui qui a posé son immeuble qui est définitivement construit. Ce joueur redémarre alors un autre "appel d'offres". Au bout d'un moment, les immeubles étant construits, des zones de blocages vont apparaître, limitant les choix de vos adversaires. La partie s'arrête dès lors qu'un joueur a construit tous ses immeubles. Pour 2 à 4 joueurs de 10 ans et plus.
Cash'n Guns extension Yakuzas		"Yakuzas est la première extension de Cash'n Guns pour 6 à 9 joueurs en équipe. Le jeu contient 7 armes en mousses, un système pour jouer en équipe jusqu'à 9 joueurs avec des Yakuzas ainsi qu'une collection spéciale les objets pour les gens qui ont vraiment du courage ! Les trois plus grandes Mafias du Monde se sont alliées pour réaliser le casse du siècle... "Quelques heures plus tard, réunis dans une arrière-boutique de Honk-Kong, chaque Clan est venu armé jusqu'aux dents partager le magot dans la bonne humeur. Soudain, la tension monte, il semblerait que les parts soient inégales... La guerre des Clans est sur le point d'éclater! Etes-vous prêt à affronter les Mafias les plus déjantées de la planète ?" Pour 6 à 9 joueurs de 12 ans et plus.
Age of Empires III		C'est la fin du XVème siècle et un nouvel âge naît. Alors qu'ils cherchaient une nouvelle route commerciale vers les Indes, les explorateurs européens ont découvert une nouvelle terre. Les premiers rapports font état de populations étranges, d'exotisme et d'une richesse fabuleuse. Les capitaines et les aventuriers, bientôt suivis de colons, de soldats, de marchands missionnaires, affluent vers ces nouveaux territoires en quête de gloire, d'or, ou de richesses plus intangibles. Les colonies se développent, et les nations européennes vont bientôt commencer à s'affronter sur ce nouveau théâtre. Pour 2 à 5 joueurs et plus.
Dungeon Twister		Dans Dungeon Twister chaque joueur incarne une équipe de 8 aventuriers et créatures téléportés contre leur gré dans un labyrinthe truffé de pièges. Votre équipe est constituée de 8 personnages et de 6 objets. Le plateau quant à lui est constitué de 8 salles carrées indépendantes qui ont la propriété de tourner sur elles-mêmes. Ainsi le labyrinthe peut changer à tout moment. Pour 2 joueurs de 10 ans et plus.
Salem L'Ombre de Cthulhu		
Battle Star Galactica		Après l'attaque des Cylons sur les Colonies, les survivants exsangues de la race humaine sont en fuite, à la recherche de nouvelles terres face à la menace extérieure d'une attaque des Cylons, et à la menace intérieure d'une crise et d'une trahison. L'humanité doit travailler de concert si elle veut avoir un espoir de survie... mais comment faire quand elle peut abriter en son sein un agent infiltré ? Battlestar Galactica : Le Jeu de Plateau est un jeu de suspicion, d'intrigues et de lutte pour la survie de l'humanité. Devenez le Commandant de la Flotte Coloniale, Président des Colonies, ou pilote de Viper. La race humaine aura besoin de chacun d'entre vous pour survivre... sauf si vous êtes un Cylon. Pour 3 à 6 joueurs de 10 ans et plus.
Small world		Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront vaincre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en créer une autre pour remporter la victoire. À vous de choisir le bon Peuple au bon moment et de défendre la grandeur de votre empire face aux ambitions de vos voisins. Pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus.
Le Seigneur des Anneaux (cartes)		

Doom		
Steam, les voies de la richesse		Dans Steam, vous construisez des voies ferrées et vous transportez des marchandises sur un réseau en perpétuelle mutation. Bâtissez les voies, vous agrandissez les villes, vous améliorez votre train et récupérez les bonnes marchandises pour les transporter les plus longs et les plus rentables. Vous marquez des points grâce à vos livraisons que vous ajoutez à votre revue des points de victoires, à la recherche de l'équilibre entre les deux. Pour 3 à 5 joueurs de 12ans et plus.
Risk God Storm		Risk Godstorm fonctionne globalement de la même manière que son aîné. En revanche, les quelques nouveaux mécanismes le rapproche des versions 2210 et Seigneur des Anneaux. Quelques nouveautés : * Les joueurs peuvent invoquer des Dieux sur les différents territoires de la carte : l'intervention des dieux modifie grand des combats. * Les troupes qui sont éliminés de la carte principale rejoignent le monde des morts. Ce plateau secondaire permet aux troupes mortes de continuer à s'affronter afin de tenter de ressusciter ou de donner des bonus aux dieux. * Les protagonistes peuvent également acheter des cartes Miracle et construire des temples qui apportent des bo propriétés. Le jeu se déroule en 5 tours ce qui limite le temps de jeu. Pour 2 à 5 joueurs de 10ans et plus.
Pandémie		Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de lutte contre les maladies menant une bataille contre les maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde. Le temps presse alors que les foyers d'infection se propagent de la peste. Allez-vous trouver les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains ! Comme dans tout bon jeu coopératif, les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Ici, les joueurs représentent des scientifiques aux rôles bien spécifiques qui vont tenter de lutter contre quatre maladies et développer aux quatre coins du monde, les virus jaune, bleu, noir et rouge. Pour 2 à 4 joueurs de 10 ans et plus.
Agricola		À partir d'un lopin de terre et d'une modeste cabane en bois, les joueurs jouent le rôle d'une famille de paysans qui vont prospérer afin d'avoir, à la fin de la partie, la plus belle ferme. L'espace de jeu est d'abord composé d'une partie centrale où les joueurs choisiront les actions qu'ils effectueront à chaque jeu. Chacun dispose ensuite d'une plateau individuel qui représente la cour de sa propre ferme et sur lequel il agrandira : labourera la terre ou construira des enclos. Pour 1 à 5 joueurs de 12 ans et plus.
Senji		Ce jeu de plateau se propose de vous faire voyager plusieurs centaines d'années en arrière, à l'époque du Japon médiéval. Vous vieillissez et votre famille s'affaiblit. Chaque joueur incarne un daimyo qui va tenter d'obtenir le titre tant convoité de shogun, il lui faudra prouver sa compétence en accumulant au fil des saisons des points d'honneur, qui peuvent être obtenus diplomatiquement, par voie militaire ou par voie économique. Pour 3 à 6 joueurs de 10ans et plus.
Les demeures de l'Épouvante		Le Mal réside dans ces murs... Des monstres horribles et des spectres rôdent dans les manoirs, les cryptes, les écoles, les monastères et les bâtiments en ruine autour d'Arkham dans le Massachusetts. Certains trament de sombres conspirations tandis que d'autres attendent malheureuses victimes pour les dévorer ou les faire plonger dans la folie. C'est une poignée de courageux investigateurs qui explorent ces lieux maudits et découvrent la vérité sur ces cauchemars vivants. Les Demeures de l'Épouvante est un jeu d'horreur, de folie, et de mystère. Chaque partie se déroule dans le cadre d'une histoire fournissant aux joueurs un plateau unique et plusieurs combinaisons. Ces intrigues affectent les monstres que les investigateurs peuvent rencontrer, les indices à découvrir, jusqu'au dénouement. Chaque joueur prend le rôle du gardien, qui contrôle les monstres et les autres puissances néfastes. Les autres joueurs sont des investigateurs, cherchant à résoudre le mystère tout en luttant pour survivre et à ne pas devenir fou. Allez-vous entrer dans les Demeures de l'Épouvante ? Pour 2 à 5 joueurs de 12ans et plus.
Les Loups-Garous		Les nuits ne sont pas sûres dans le petit hameau de Thiercelieux. D'atroces meurtres sont commis par des villageois lycanthropes. Le meneur de jeu va distribuer à chaque joueur une carte, face cachée, qui va lui indiquer, après consultation discrète, qui est le loup-garou que le joueur reçoit, son objectif, et ses interventions durant le cours du jeu, vont être différents. Il y a deux objectifs : 1/ Pour les loups-garous, éliminer les autres villageois. 2/ Pour les villageois qui ne sont pas loup-garou, démasquer et éliminer les loups-garous. Pour 8 joueurs et plus de 8ans et plus.
Anima, l'Ombre d'Omega		Après des siècles de captivité dans la tour à la Fin du Monde, où elle était détenue par les Pouvoirs des Ombres, l'ancienne connue sous le nom d'Omega est sur le point de se libérer. Heureusement, quelques individus se sont rassemblés, inconscients de leur destin. Ils sont les seuls à pouvoir arrêter la résurrection d'Omega et la terrible destruction qui va en découler. Mais faites attention, car les autres jouent contre vos plans avec leurs cartes complot, afin de vous ralentir et de s'assurer la victoire. Pour 2 à 5 joueurs de 10ans et plus.
Comedia		Le jeu propose différentes sortes d'épreuves que vous devrez accomplir soit seul soit en équipe. Au terme des épreuves, les spectateurs viendront récompenser le ou les acteurs. Chaque épreuve possède sa propre difficulté qui influe sur les points (APP = Applaudissements). Pour 4 joueurs et plus de 12ans et plus.
6 qui prend		Chaque joueur reçoit dix cartes qu'il doit déposer le plus habilement possible sur l'un des quatre tas. Mais attention : la sixième carte doit ramasser les cinq premières et écope de pénalités. Pour 2 joueurs et plus de 10ans et plus.
Mad Arena		Dans Mad Arena, il existe trois modes de jeu différents opposant sept combattants dans une arène : Agaric le petit moine pieds velus, Bonzai le samouraï nain, Cactus le gladiateur orc, Sorgho le matador minotaure, Burdock (MacLeón) du clan de la highlander lion, Baobab le barbare homme-arbre et Zamioculcas le dragon rouge sparte ! Pour 2 à 7 joueurs de 10ans et plus.
Contrario		C'est la pagaille dans les expressions, elles ont été détournées, modifiées... Sauriez-vous les retrouver ? Les expressions peuvent être des titres de livres, d'émissions de télévision, de chansons, mais aussi des marques, des objets, des lieux, etc. Les définitions peuvent être des contraires, des synonymes, des mots appartenant à une famille ou un concept, évocateur. Pour 2 à 6 joueurs de 10ans et plus.

Les aventuriers du Rail Europe (X2)		Parcourir le réseau tarabiscoté (représentant l'Europe), atteindre ses objectifs et bloquer ceux des autres seront les n... aventuriers du rail... Chaque joueur dispose pour cela de 45 wagons en tout et pour tout, et la partie se termine quand moins de 3 wagons. Pour 2 à 5 joueurs de 8ans et plus.
Ys		Chaque joueur est un prince négociant qui spéculé, grâce à son réseau de courtiers, pour avoir des pierres précieuses et l'or. Tous les tours, des bateaux remplis de gemmes débarquent dans les ports de villes. Les joueurs afin d'évaluer le prix d piocher des cartes, doivent obtenir des majorités en plaçant leurs pions "courtier" au bon endroit. Vos "courtiers" peuvent face visible ou face cachée, ce qui fait entrer le bluff en jeu... Pour 2 à 4 joueurs de 12ans et plus.
Cyrano		Cyrano propose d'écrire de courts poème de 4 vers. Un poème ici est simplement un texte libre avec 4 rimes. À chaque tour, un thème de poème et 2 rimes sont imposés par un tirage de cartes. Tous les joueurs plangent sur un représente un amoureux tentant de convaincre sa belle de descendre de son balcon, ce qui est en fait une repré décompte des points. Ensuite, chacun lit son poème. Pour chaque rime qui n'est pas utilisée par un autre joueur, il marque 1 point. On va alors voter pour le poème qui plaît le plus. Est-ce que ce sera pour le poème le plus drôle, le plus touchant surprenant? En additionnant les points des rimes qui font monter l'amoureux à une échelle de corde, et les points de vote qui font d belle, on fait se rejoindre les amoureux et on remporte la partie. Pour 4 à 9 joueurs de 8ans et plus.
Ghost Stories		"Wu-Feng, Le Seigneur des Neufs Enfers a localisé l'urne funéraire qui contient ses cendres. Ses hordes marchent déjà village de l'Empire du Milieu qui les cache." Les joueurs, des prêtres taoïstes, vont devoir protéger le village de l'armée des ombres qui se prépare à l'envahir. Chacun est doté de pouvoirs spéciaux spécifiques qui vont l'aider dans cette mission. Pour 1 à 4 joueurs de 12ans et plus.
Dungeons & Dragons		
Condottiere		Les Condottieri, chefs de guerre dans l'Italie de la Renaissance offrent leurs services aux différentes villes qui se déchirent entre états. En tant que Condottiere, vous devrez vous assurer de contrôler le territoire le plus vaste de la botte méditerranéenne. En fonction du nombre de participants, vous devrez pour obtenir la victoire, vous rendre maître de plusieurs territoires: Pour 2 à 6 joueurs de 12ans et plus.
Zombies !!! (seconde édition)		Vous voilà coincé dans une ville investie par une bande de zombis bien peu amicale à votre égard. Deux solutions s'offrent tuer un grand nombre, ou vous enfuir en rejoignant l'héliport. Zombies!!! est un jeu d'ambiance, très largement inspiré des films et jeux vidéos sur le thème des morts vivants. Pour l' vous faudra un peu de chance, faire quelques bons choix et ne pas hésiter à mettre des bâtons dans les roues des autr Pour 2 à 6 joueurs de 12ans et plus.
The Adventurers		Le grand pharaon Sanakht, qui régna lors de la troisième dynastie, dédia son lieu de repos à Horus, le dieu céleste des pha malheureusement, comme l'indique les hiéroglyphes, Sanakht ne repose pas en paix. Il en est de même pour son épouse son architecte Imhotep qui furent enterrés avec lui. Mais les momies ambulantes ne sont qu'un de vos problèmes car pour obtenir les trésors les plus précieux, il vous faudra t nid de cobras, une fosse de sable infestée de scorpion et un étang rempli de crocodiles affamés. Chercher des reliques est comme une épée à double tranchant ; mettre la main là où il ne faut pas peut vous blesser et v Par chance, la Pyramide contient également du matériel abandonné qui vous permettra de vous soigner ou vous aider. attention car rien ne pourra vous sauver de l'étreinte des Momies ! Les Aventuriers pourront également utiliser leurs capacités spéciales une fois par partie, ce qui peut, dans certains c avantage considérable sur le reste du groupe. Mais quand devrez-vous utiliser votre capacité ? Et pour finir, nous vous conseillons de ne pas rester trop longtemps dans la Pyramide car l'un des dieux égyptien est furi de votre intrusion. A chaque tour, des blocs de pierres tombent et risquent d'enfermer à tout jamais les Aventuriers tr malchanceux. Pour 2 à 6 joueurs de 10ans et plus.
Dungeon Twister Prison		cf la description du jeu première édition plus haut dans la liste.
Wings of War		
Galaxy Trucker		"Galaxy Trucker" se joue en trois manches. Au début de chacune d'entre elles, les joueurs fouillent l'entrepôt, essayant d'obtenir les meilleurs composants et de c meilleur vaisseau spatial possible. Une fois les navettes lancées, les joueurs vont tenter d'éviter des pièges et des obstacles, tout en saisissant des occasions chacun espérant être le premier à y parvenir avec un vaisseau intact. De plus longs voyages offrent de plus grandes récompenses, mais présentent également de plus grands dangers. Celui qui obtiendra le plus de bénéfices à la fin de la troisième manche remportera la partie. Pour 2 à 4 joueurs de 10 ans e
Last Night on earth		Chaque joueur fait partie de l'équipe des Héros ou des Zombies. Les héros sont 4 au total, et pour gagner doivent conditions d'un scénario (par exemple tuer 15 zombis). Les zombies doivent l'en empêcher, ou tuer un certain nombre de l Chaque équipe joue à son tour, tire des cartes événements qui vont l'aider ou pénaliser l'autre. Les héros peuvent se renc bâtiments ou ils peuvent tirer de nouvelles cartes ou aller chercher d'anciennes cartes. Les déplacements ont lieu sur un plateau modulaire, et la partie est gérée par des scénarii fondés sur les grands classique d'horreur. La boîte comprend accessoirement un CD de musique pour accompagner les parties. Pour 2 à 6 joueurs de 12ans et plus.
Mousquetaires du Roy		1625. D'Artagnan, un jeune gascon tout juste débarqué de sa province dans le but de devenir mousquetaire du l connaissance d'Athos, Aramis, Porthos ainsi que de la belle Constance, lingère de la Reine. Bien vite, il se trouve mêlé à une intrigue dont l'enjeu est le destin de la France. En effet le cardinal de Richelieu, premier Roy Louis XIII, essaye par tous les moyens de discréditer la Reine de France afin d'asseoir un peu plus son pouvoir sur le pa L'honneur d'une dame et la stabilité du royaume étant en jeu, nos mousquetaires décident donc d'intervenir. Mais c'est sa sur la perfide Milady de Winter, agent du cardinal, qui fera tout pour les stopper dans cette quête... Pour 1 à 5 joueurs plus.

Villes et Chevaliers extension pour Les colons de Catane		Cette extension pour le jeu Colons de Catane apporte de nouvelles règles et possibilités au jeu de base et surtout permet ou 6 joueurs. Attention le jeu de base est nécessaire !!
Les colons de Catane		Vous voilà à la tête de colons fraîchement débarqués sur l'île de Catane. Votre but va être d'installer vos ouailles et de faire vos colonies en construisant des villes et en utilisant au mieux les matières premières qui sont à votre disposition. Les Colons de Catane est un jeu tactique de placement, de développement et de négociation. Le hasard y est présent et moment contrarier vos plans. Pour 2 à 4 joueurs de 10ans et plus.
La quête des Terres du Milieu		
Zombies, la blonde, la brute et le truand		Le plateau représente un centre commercial avec 6 lieux (ou zone) où vous allez vous cacher pour éviter que les morts viennent vous manger. Il vous faudra tenir jusqu'à l'arrivée de l'armée...À chaque tour, des zombies vont débarquer bâtiments et il faudra être plus nombreux qu'eux pour tenir la porte afin qu'ils n'entrent pas. Seulement voilà, les places s dans les bâtiments : les choix de mouvement sont déterminés simultanément et s'il n'y a plus de places, on se retrouve au va falloir faire survivre ses personnages au dépend de ceux des autres pour espérer remporter la partie !! Pour 3 à 6 joueu et plus
Claustrophobia		1634. Assoiffée de conquêtes, l'humanité a jeté son dévolu sur l'enfer. Dans ce jeu de survie tactique, l'un des joueurs dirige le groupe d'humains qui explore les lugubres couloirs infernaux et flot incessant de troglodytes, alors que son adversaire incarne les démons qui prennent d'assaut ces aventuriers. Pour 2 14ans et plus.
Descent : Voyage dans les ténèbres		Ce jeu consiste, avec une équipe d'aventuriers, à explorer un donjon afin d'y trouver des objets magiques. Le seul prot que, très souvent, il y a de gros monstres entre les objets magiques et les aventuriers...Un joueur incarne les méchants (les les autres, l'équipe d'aventuriers qui va explorer les différents étages et pièces du donjon. Les aventuriers peuvent incarn personnages qui ont tous des capacités spéciales. On retrouve les grandes catégories de personnages de l'univer fantastique. Pour 2 à 5 joueurs de 10ans et plus.
L'aube d'acier		Tide of Iron est une simulation à l'échelle tactique des combats entre les américains et les allemands durant la fin de guerre mondiale. Chaque joueur est à la tête d'une division et va devoir atteindre des objectifs fixés par des scénarios. joueurs de 14ans et plus.
Astoria		"Le Roi d'Astoria a sombré dans une torpeur soudaine, un sommeil qu'aucun guérisseur n'est parvenu à effacer. Po royaume de l'anarchie qui le guette, les six mages les plus puissants ont été appelés des contrées extérieures pour ven Toutes les connaissances et ressources du royaume sont mises à leur service. Les jours du Roi sont comptés, et son souffi Chaque soupir qu'il pousse semble lever de nouveaux ennemis, de nouveaux ambitieux parmi les nobles voisins, et c résonne de nouveaux assauts contre les murs de la Cité. Le sort du Roi et celui du royaume reposent entre les mains de ce Pour 2 à 6 joueurs de 10ans et plus.
Cargo noir		Dans Cargo Noir, les joueurs incarnent des familles de contrebandiers se livrant à toutes sortes de trafics plus ou moins recommandables. Le jeu se déroule dans une atmosphère typique et emprunt de mystère des films noirs des années 50. En fonction du nombre de joueurs, le jeu s'articule autour de plusieurs grands ports de contrebande parmi Hong Kong, Bo Rotterdam, Panama, Tanger, Rio, Le Cap, New York et Macao. Chaque port accueille différents types de marchandises de contrebande, et certains sont plus fournis que d'autres. Les joueurs envoient leurs cargos dans les ports qui les intéressent attention, seul le plus offrant pourra en remporter les marchandises, au nez et à la barbe de ses concurrents ! Celles-ci ser stockées dans les entrepôts du joueur, puis revendues par combinaisons pour acquérir des cartes Victoire. Pour 2 à 5 joueu et plus.
Formula D		« ...Vous aimez la course automobile ? Ne rêvez plus ! Découvrez les émotions d'une course en pilotant votre première monoplace : une Formule Dé. Réflexion, stratégie, anticipation, prise de risque et un peu de chance ; c'est le cocktail explosif à jouer sur les circ prestigieux du monde..." Pour chaque vitesse correspond un dé. Plus la vitesse engagée est élevée, plus vous parcourez de cases sur la piste. Simple pour finir la course, il vous faudra gérer attentivement l'état de votre bolide. Pensez à économiser vos pneus, ajuster votre consommation d'essence, préserver votre moteur, éviter l'accrochage e ralentir dans les virages. Une représentation de tous les instants vous mène à la victoire. » Pour 2 joueurs et plus de 10ans et plus.
Dead Lands		
La Vallée des Mammouths		Peupler la terre en cette période préhistorique n'est pas chose facile. Il y a les mammouths, les rhinocéros laineux, et autres tribus. Réussirez-vous à survivre au froid, aux attaques, pillages et autres éruptions volcaniques ? Pour 3 à 6 joueu et plus.
Warhammer Invasion		
Evo		Peu de personnes le savent, mais les dinosaures ne ressemblent pas du tout à ce que les scientifiques avaient imaginé. Les premiers dinosaures ressemblaient en réalité à des bassets à une seule patte et se promenaient avec des ombrelles. Ahurissant me direz-vous ? Pas du tout. Il vous suffira d'une seule partie d'Evo pour vous en convaincre. En ces temps où la planète était encore toute petite, les régions avaient une forme hexagonale. Les premiers dinosaure apparus sur les plages car c'était mieux pour flemmarder. Chaque joueur va donc devoir présider à la destinée d'une des races de bestioles afin de savoir si son engence accèd suprême d'espèce dominante. Pour 3 à 5 joueurs de 12ans et plus.

Beowulf

