





Voici une petite sélection de nos jeux destinés aux 7 ans. Nous les avons classés selon différentes catégories.

Jeux coopératifs


Jeux dans lesquels tout le monde s'associe pour gagner ou perdre.

<p>Détective Charlie</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 30 min - dès 7 ans - 1 à 5 joueurs - déduction, enquête - 30 CHF 	<p>Six enquêtes passionnantes à mener en famille ! Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Interrogez les habitants, analysez les preuves, identifiez les coupables - et n'oubliez pas de revenir au commissariat à temps pour prendre le thé !</p> <p>Vous pensez avoir trouvé qui est coupable ? Vérifiez la réponse dans l'enveloppe. Si c'est le même personnage, génial, vous l'avez fait !</p>
<p>Nimbus</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 20 min - dès 7 ans - 1 à 4 joueurs - énigme, jeux de mot - 28 CHF 	<p>Nimbus est un jeu d'énigmes à résoudre en posant des nuages sur des dessins pour les regrouper en catégories.</p> <p>A la fin, grâce aux dessins encore visibles - qui sont aussi des lettres - 2 mots mystères apparaissent !</p>
<p>Flashback Zombie Kids</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 30 min - dès 7 ans - 1 à 4 joueurs - déduction, observation, narration - 30 CHF 	<p>Menez l'enquête dans l'univers de Zombie Kidz. Votre mission : déjouer les plans diaboliques des zombies ! Flashback est un jeu d'enquête par images. Partez à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans un voyage figé dans le temps. Petit à petit, découvrez l'histoire au travers des yeux des personnages.</p> <p>En accumulant tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées. Comprendre le passé vous permettra peut-être de changer le futur et de sauver le monde des mangeurs de cervelle!</p> <p>Flashback : Zombie Kidz, c'est une grande histoire, rejouable d'une manière complètement différente à chaque fois grâce à des bidules cachés dans la boîte qui viendront enrichir l'expérience de jeu.</p>

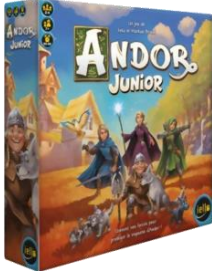
<p>Kraken Attack</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 15 min - dès 7 ans - 1 à 6 joueurs - combinaison, coordination - 40 CHF 	<p>Prenez garde ! Les tentacules du terrible Kraken viennent d'émerger des flots ! Ils s'apprêtent à attaquer votre fier navire ! Rassemblez votre équipage de petits flibustiers, et utilisez vos pouvoirs de pirates pour repousser ce terrible assaut à coup d'épée, mousquet et canons !</p> <p>Si certains coups sont portés contre le bastingage, il faudra alors le réparer au plus vite, sinon vous risquez de sombrer. Exploitez judicieusement les pouvoirs spéciaux de chaque personnage, ils vous aideront à protéger le navire.</p>
<p>Similo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 10 min - dès 7 ans - 2 à 8 joueurs - déduction, élimination - 18 CHF 	<p>Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...).</p> <p>Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon.</p>
<p>SOS Dino</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 30 min - dès 7 ans - 1 à 4 joueurs - pose de tuiles, déplacement - 44 CHF 	<p>Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid ! SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau. Pour ce faire : piochez une tuile au hasard dans le sac, déposez-la sur le plateau et réalisez l'action inscrite. Tout au long de la partie, il faudra leur permettre de rejoindre une montagne, en toute sécurité, tout en récupérant sur la route les œufs disséminés ici et là.</p>
<p>Zombie kids evolution</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 15 min - dès 7 ans - 2 à 4 joueurs - déplacement, évolutif - 27 CHF 	<p>Vous incarnez des étudiants qui veulent empêcher les profs zombies d'envahir l'école...</p> <p>Chaque tour, on lance un dé pour savoir dans quelle pièce le nouveau zombie entre dans l'école. S'il n'y a pas assez de zombies dans la réserve pour en ajouter un, la partie est perdue. Puis le joueur actif a droit à 1 déplacement et repousser des zombies. S'il se trouve sur un portail avec un autre joueur, il lui tape dans la main (high five!) et pose un cadenas sur le portail. Si un cadenas se trouve sur chacun des 4 portails, les joueurs l'emportent.</p> <p>À la fin de chaque partie, que l'on ait gagné ou perdu, les joueurs posent un autocollant "cerveau" dans la jauge de progression. Ils posent également un trophée s'ils ont validé une mission. Lorsque les joueurs recouvrent une case marquée d'une enveloppe, ils ouvrent l'enveloppe correspondante et découvrent du nouveau matériel, qui enrichira le jeu...</p>

Jeux compétitifs

<p>Animouv</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 20 min - dès 7 ans - 2 à 4 joueurs - pion, placement - 20 CHF 	<p>Le but du jeu est de placer les pions animaux selon l'alignement indiqué sur la carte dont dispose chaque joueur. Une fois ce placement réalisé, le joueur gagne la carte et en tire une nouvelle. celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie, gagne.</p>
<p>Gobbit</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 15 min - dès 7 ans - 2 à 8 joueurs - observation, rapidité - 18 CHF 	<p>Le but du jeu est de conserver ses cartes et de s'approprier celles des autres joueurs. À tour de rôle, les joueurs retournent la carte au sommet de leur pioche personnelle pour la poser face visible devant eux. La pile ainsi formée par les cartes faces visibles d'un joueur constitue sa défausse personnelle. À chaque nouvelle carte posée sur votre défausse personnelle, vous endossez temporairement le rôle de l'animal représenté sur la carte. Il existe quatre animaux différents, et naturellement, ils font partie de la même chaîne alimentaire. Vous vous retrouverez donc bien souvent dans des situations de conflits proie/prédateur. Vous devrez alors faire preuve de réflexes fulgurants pour vous en sortir indemne.</p>
<p>Karak</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 45 min - dès 7 ans - 2 à 5 joueurs - exploration, pouvoirs, pose de tuiles - 43 CHF 	<p>Que se cache-t-il sous les murs en ruine du château de Karak ? Un labyrinthe plein de trésors... et de monstres ! Six courageux aventuriers s'y rendent pour y chercher une fortune qui attend d'être réclamée, chacun d'entre eux ayant un tour différent dans sa manche. Mais les coffres à trésors sont fermés à clé et les monstres sont partout. Qui sera plus malin que ses adversaires, battra les monstres et s'emparera de la gemme du dragon ?</p>
<p>Via Magica</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 30 min - dès 7 ans - 2 à 6 joueurs - placement d'ouvrier, collection, combinaison - 26 CHF 	<p>Via Magica s'inspire du bingo/loto : au lieu de compléter une grille en cochant des numéros tirés au hasard, on ouvre des portails en cristallisant des Animus. Certains sont plus rares et donc plus difficiles à attraper... Combiner les pouvoirs et récupérer des récompenses Bonus permet de gagner des points. Quand un joueur ouvre son septième portail la partie se termine. Mais attention, la chance ne suffit pas pour gagner, car les animus attrapés ne sont pas toujours ceux souhaités ! Opportunisme et tactique sont nécessaires pour bien placer ses cristaux, sélectionner ses portails et décider lesquels ouvrir en premier. Simple, malin et amusant, Via Magica ravira autant les enfants que leurs parents.</p>

<p>Noé</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 30 min - dès 7 ans - 2 à 5 joueurs - gestion de main, calcule - 20 CHF 	<p>C'est le déluge...</p> <p>Faites monter les différentes espèces d'animaux à bord de petites embarcations avant de les mener à la Grande Arche qui les attend au large. Mais attention : les bateaux ne peuvent accueillir qu'un nombre limité d'animaux sous peine de chavirer. Il faut également prendre en compte le sexe des animaux, car une embarcation devra compter soit uniquement des espèces du même sexe, soit des couples d'animaux (et donc respecter la parité mâle/femelle).</p>
---	--	--

Jeux de stratégie : grands classiques adultes qui ont été déclinés en version enfants

<p>Andor junior</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - durée : 60 min - dès 7 ans - 2 à 4 joueurs - exploration, défense, héros - 45 CHF 	<p>Unissez vos forces pour protéger le royaume d'Andor !</p> <p>Depuis la grande tempête, vous apercevez régulièrement une louve sans ses petits rôder anxieusement autour du château. Les louveteaux se sont perdus dans la mine et ils ont besoin de votre aide sans tarder !</p> <p>Vous décidez aussitôt de partir à leur recherche ! Mais à peine avez-vous quitté le château, que le terrible dragon flaire sa chance et prépare une attaque. Une aventure passionnante commence...</p>
---	---	---

