

L'association



vous prête ses jeux !

Nos jeux sont faits pour servir !! Nous pouvons en avoir une partie en prêt et en conserver pour les ateliers jeux.

Conditions de prêt :

- Les jeux sont prêtés uniquement aux adhérents.
- Prendre soin du matériel. En cas de détérioration ou de perte, nous vous demanderons de verser 70% de son coût à l'association.

Durée maximale de prêt et nombre de jeux : 1 ou 2 jeux pendant 2 semaines

Retrait et retour :

- Vérifiez bien qu'il ne manque rien dans la boîte (pions, pièces, cartes et règle du jeu) , c'est la condition pour pouvoir en emprunter un autre.
- **Où ?** Au cabinet infirmier de Sougé le Ganelon (3 rue des acacias) ou lors des ateliers jeux.
- **Quand ?** Entre 13h et 14h, pour les retraits au cabinet, les vendredis suivants :
 - 27 juin 2025
 - 4, 18 et 25 juillet 2025
 - 8, 15 et 29 août 2025
 - 5, 19 et 26 septembre 2025
 - 10, 17 et 31 octobre 2025
 - 7, 21 et 28 novembre 2025
 - 12 et 19 décembre 2025

Dans les pages suivantes, vous pourrez découvrir nos jeux pour faire votre choix !



JARNAC est un duel de mots où chaque joueur devra constituer des mots de plus en plus longs afin de marquer un maximum de points, tout en évitant de s'en faire voler par son adversaire.

Chaque joueur commence la partie avec 6 lettres sur son plateau. Le 1er joueur commence en essayant de placer un mot d'au moins 3 lettres. S'il y parvient, il pioche une nouvelle lettre et continue de jouer jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à faire. Il peut créer un mot, en allonger ou modifier un autre déjà placé sur son tapis. Lorsqu'il ne peut plus rien faire, il dit alors «je passe» et, sans plus de temps de réflexion, si son adversaire a vu qu'il pouvait faire un nouveau mot, il dit «**JARNAC**» et «vole» le mot pour le placer sur son propre plateau.

Quand un joueur a rempli sa 8e ligne, si au moment où il passe, son adversaire ne peut lui voler un mot, la partie se termine.

Chaque joueur fait le compte de ses points et celui qui en a le plus gagne la partie.



Le grand classique des jeux de chiffres, retrouvez le **Rummikub des chiffres** dans sa version originale. Réalisez des séries ou des suites de chiffres et soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos plaques. Pour cela, vous pourrez créer des combinaisons de chiffres mais aussi compléter ou modifier des combinaisons déjà posées.



Triominos Classic est la version originale du célèbre jeu de **Triominos**. Divertissement en famille et entre amis, mélange de stratégie et d'astuce. Des pièces triangulaires s'associent entre elle pour des parties joyeusement conviviales. Dans le jeu **Triominos Classic**, vous jouez sur plusieurs manches, le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points en fin de partie.

Jeux d'Ambiance > Délires et rigolades



Le côté "Blanc" se joue comme le UNO classique mais le côté "Noir" a des pénalités beaucoup plus fortes ! Piochez 1 carte devient Piochez 5 cartes, Sauter 1 tour devient Sauter le tour de tout le monde ! Seul la carte "Flip" peut faire changer le côté des cartes jouées.

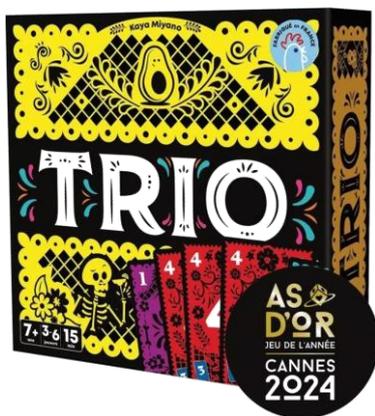
Jeux d'Ambiance > Adresse, mémoire et rapidité



Repérez le symbole commun entre vos cartes, alignez-en 4 pour gagner, et empêchez vos adversaires d'y parvenir avant vous !

Dobble Connect se joue par équipe de deux. Soyez rapides pour être les premiers à créer une ligne droite de 4 hexagones à votre couleur et remporter la manche !

Jeux d'Ambiance > Bluff, hasard et intuition



Soyez le plus rusé pour déduire quels numéros sont dans les mains adverses et sur la table. Trouverez-vous les trios de cartes identiques ?

Dans le jeu de cartes **Trio**, dévoilez 2 cartes Numéro soit sur la table, soit dans la main d'un joueur (les cartes y sont classées du plus petit au plus grand). Attention, seulement le plus petit numéro ou le plus grand. Si les 2 cartes sont identiques, rejouez !



Trouvez les 3 cartes identiques et vous gagnez ce Trio !

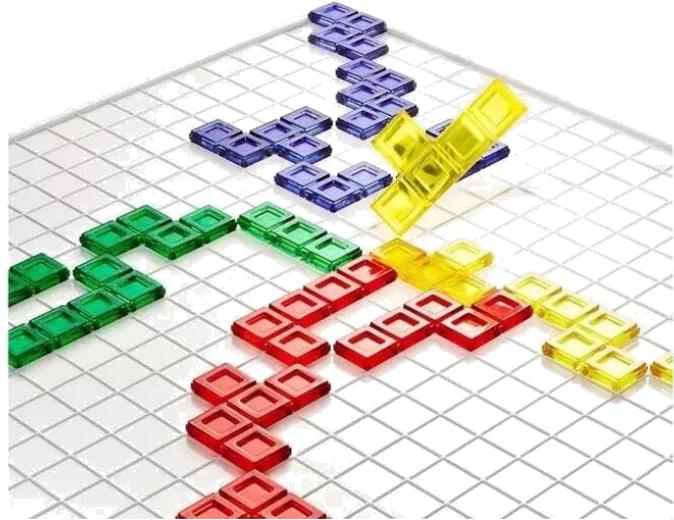
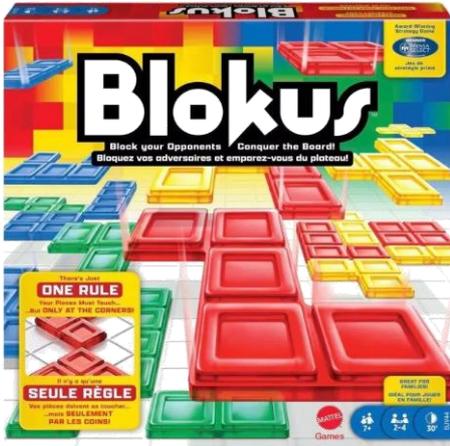
Vous remportez la partie si vous avez 2 ou 3 Trios (en fonction du mode de jeu) ou si vous avez le trio de 7 !

Trio propose une variante par équipe très fun, où les équipiers peuvent s'échanger des cartes simultanément mais sans communiquer.

Jeux d'Ambiance



QUI EST LE HPI ? : est un jeu de société d'ambiance familial amusant et stimulant qui te permettra de découvrir le Haut Potentiel Intellectuel (HPI) qui est en toi ! Ce jeu original va te challenger sur les 8 intelligences officiellement répertoriées tout en t'offrant des moments de plaisir en famille ou entre amis. Le jeu a été développé en partenariat avec un neuropsychologue pour garantir un aspect éducatif et stimulant.



À deux, trois ou quatre joueurs, **Blokus** est l'un des jeux abstraits les plus passionnants de ces 10 dernières années.

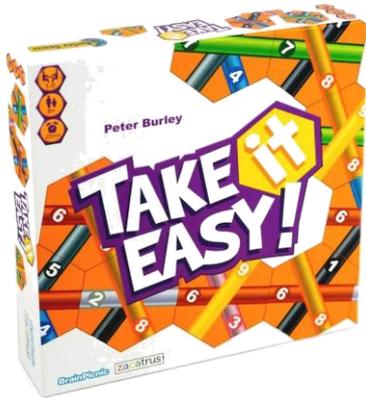
Primé de nombreuses fois dans des pays aussi divers que la France, l'Allemagne, les Etats-Unis ou le Japon, **Blokus** est un jeu de stratégie simple à pratiquer aussi bien entre joueurs chevronnés qu'entre joueurs occasionnels.

Blokus : Un jeu de plateau tactique pour toute la famille, mais pas seulement...

But du jeu : Placez vos 21 pièces sur le plateau (ou en tous les cas, un maximum d'entre elles).

Chaque joueur pose à tour de rôle ses pièces sur le plateau, avec pour objectif de placer un maximum de pièces. Contrainte essentielle : les pièces de même couleur doivent se toucher par un ou plusieurs angles, mais jamais par les côtés.

Il faut donc faire preuve de stratégie et d'anticipation, pour à la fois étendre son territoire et bloquer ses adversaires. Chaque pièce est différente, chaque coup peut être décisif !



Take It Easy est un jeu de réflexion original basé sur une alliance subtile entre casse-tête et placement de tuiles.

Dans le jeu **Take it Easy**, chaque joueur possède sa grille et un ensemble de 27 tuiles qui sont identiques à tous.

A chaque tour le meneur pioche une tuile au hasard et tous les autres joueurs doivent placer cette tuile sur leur plateau individuel pour former des lignes de la même couleur (chaque tuile représente 3 lignes croisées de couleurs différentes).

Formez des lignes d'une seule couleur! Créez des rayons de Soleil ou de Lune ! Mais à mesure que la partie avance, une simple erreur dans le placement d'une tuile peut ruiner la partie. Tentez de marquer un maximum de points pour battre vos adversaires!

A la fin de la partie, un décompte des lignes réalisées sera effectué. La personne ayant le plus de points sur ses tuyaux remporte la partie. Take It Easy propose quelques variantes qui rendent la concentration maximale à chaque fois qu'une tuile est placée.



Dans le jeu **Jungo**, vous devez vous débarrasser de vos cartes avant les autres joueurs. C'est donc un jeu de gestion de main de cartes mais avec une particularité : vous ne pouvez pas réorganiser votre main.

À votre tour, jouez une combinaison de cartes plus forte que celle du joueur précédent. Et si vous ne pouvez pas jouer, vous devez piocher une nouvelle carte face cachée.

En battant la combinaison précédente, deux choix s'offrent à vous :

- Garder la combinaison battue pour renforcer votre main
- Jeter la combinaison pour vous rapprocher de la victoire

Réfléchissez bien ! Chaque carte, d'une valeur de 1 à 8, est présente en huit exemplaires. Vous devrez donc faire les bons choix pour optimiser votre main et ainsi être le plus rapide à vous défaire de toutes vos cartes.



*Finies les catégories du p'tit bac : Prénoms, Métiers, Pays ou Villes... **CRACK LIST** a repris le meilleur du petit bac pour créer le nouveau jeu de cartes d'ambiance en famille ou entre amis.*

Si tu aimes plus que tout, les challenges et les coups bas, CRACK LIST est fait pour toi ! Différentes cartes pénalités et actions, stop, swipe, swap, tous les moyens sont bons pour faire craquer tes adversaires.

Crack List est LE jeu pour détendre tout le monde que ce soit en afterwork, pendant une réunion de famille, avec tes voisins, ou encore à l'apéro.

Ne cherche plus : avec ta (ton) chéri(e), entre potes, avec ta Grand-Mère ou Tonton Pierre, de 2 à 8 joueurs, en afterwork avec tes collègues, à l'apéro avec tes collocs ou en digeo avec tes cousins, y a toujours une bonne occasion de sortir ta boîte de jeu CRACK LIST !

Crack List est un jeu de cartes en plusieurs manches. Le 1er qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la manche !

Parfait pour des parties rapides entre amis, en famille ou entre collègues. Le petit plus : son petit format lui permet de vous suivre partout.



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.

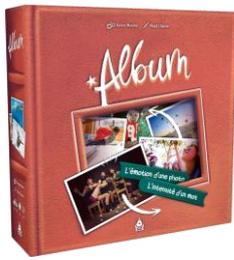
Facile ?! Pas si sûr... car les ardoises sont comparées avant d'être révélées et si plusieurs joueurs ont écrit le même mot indice, leurs ardoises sont effacées !

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.

En dehors des mots classiques, sont autorisés un mot à la phonétique similaire (ancre/encre), un chiffre ou un nombre, les caractères spéciaux, les lettres seuls ou sigles. Sont interdits les mots de la même famille (glace/glacier), le mot traduit, etc.

Quand les joueurs ont inscrit leurs mots, ils comparent leurs ardoises, sans que le joueur actif ne les regarde. Si des joueurs ont inscrit un mot identique ou similaire (même famille), les ardoises concernées sont effacées ! Avoir le dernier mot Le joueur actif consulte les mots restant sur les ardoises et doit deviner le mot qui se trouve sur la carte. S'il y parvient, la carte est gardée, sinon elle est défaussée. Dans les deux cas, le joueur suivant devient actif et ainsi de suite jusqu'à épuisement du paquet. Si au moins 8 cartes ont été devinées, les joueurs gagnent, sinon c'est une défaite collective. La victoire est plus ou moins importante selon le score obtenu.

Rapide, fun et malin, Just One propose plus de 500 mots à faire découvrir !



Plongez dans un univers rempli d'émotions capturées en photos, et collaborez pour créer l'album parfait.

Dans le jeu **Album**, vous devez sélectionner et organiser des photos en fonction de l'intensité des émotions qu'elles vous évoquent.

Le jeu se déroule en six manches, chaque manche étant composée de plusieurs étapes. Au début de chaque manche, 6 tuiles Parcours sont alignées face recto visible.

Chaque joueur, à son tour, pioche une photo qu'il observe attentivement sans la révéler. Cette photo devient la photo mystère. Ensuite, il pioche une tuile Indice sur laquelle figure une émotion, et la place sur l'échelle d'intensité selon l'intensité de la présence de cette émotion sur la photo. Si l'indice ne lui convient pas, il peut en piocher un autre, mais ne peut le faire qu'une fois par tour. La pioche et le placement des tuiles indices par le joueur continuent, jusqu'à ce que l'échelle d'intensité contienne autant d'Indice que le nombre indiqué sur le recto de la tuile Parcours de la manche en cours.

Une fois l'indice placé, le joueur mélange la photo mystère avec quatre autres photos et les passe à la personne située à sa gauche, désignée comme l'Oya. À son tour, l'Oya peut dévoiler l'indice de son choix. Au premier tour, cette action n'est pas facultative et l'Oya doit dévoiler un indice. Il doit ensuite éliminer une photo parmi les photos visibles. Pour cela, l'Oya discute et échange avec le reste du groupe avant de se décider.

Les photos sont ensuite rendues au joueur ayant choisi la photo mystère. Si elle figure toujours dans la sélection, la manche se poursuit, et le rôle de l'Oya se déplace d'une personne vers la gauche. Si la photo mystère a été éliminée, la manche est perdue.

À la fin de la manche, si la dernière photo visible est la vôtre, c'est gagné ! Retournez la tuile Parcours de cette manche pour laisser apparaître le verso dont le nombre d'étoiles indique le nombre de points gagnés.

La partie se termine après six manches. Le total des étoiles détermine votre score final et votre succès à créer l'album parfait. Les indices non utilisés rapportent également des points supplémentaires.

Serez-vous capable de capter et d'interpréter les bonnes émotions pour créer l'album de souvenirs idéal ?



Découvrez un jeu extraordinaire qui vous emmènera plus loin que vous ne l'auriez imaginé, dans un monde onirique peuplé de petits êtres étranges.

Dixit Odyssey est un jeu de société enchanteur qui vous invite à vous laisser porter par votre imagination.

Lors de votre tour, incarnez le conteur ou la conteuse. Sélectionnez alors secrètement une carte de votre main et énoncez un thème que vous inspire l'illustration. Les autres joueurs et joueuses choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs et joueuses doivent voter pour retrouver la carte que vous avez initialement sélectionnée. Marquez des points si des joueurs ou joueuses, mais pas tous, trouvent votre carte ! Votre thème ne doit être ni trop évident, ni trop évasif !

La boîte de **Dixit Odyssey** est bien un jeu indépendant de la [série Dixit](#) mais les cartes peuvent être mélangées avec n'importe quelles autres extensions de Dixit.



Prêt pour jouer à un rythme effréné et à mettre l'ambiance autour de la table ?

Avec le coffret **Jungle Speed La Totale**, découvrez ou redécouvrez *Jungle Speed*.

Dans ce jeu, vous mettez votre sens de l'observation et vos réflexes à rude épreuve.

Dans le jeu **Jungle Speed**, chaque joueur doit se débarrasser de ses cartes préalablement réparties équitablement et posées face cachée devant lui. À leur tour, les joueurs vont découvrir une carte de leur paquet en la retournant et en la révélant à face visible.

Ces cartes présentent des symboles abstraits et géométriques colorés souvent proches et aux différences subtiles... nécessitant une bonne perception visuelle.

Dans ce **coffret La Totale**, retrouvez **2 séries de cartes** : la série avec 70 cartes classiques et une série de cartes *Dark Neon* avec 70 cartes aux couleurs Fluo pour des parties encore plus corsées.

Dès qu'un joueur pense observer 2 cartes visibles identiques, entre son paquet et celui de son adversaire, il doit saisir le totem central provoquant ainsi un duel avec l'autre détenteur de la carte... Le premier qui saisit le totem a gagné le duel et le perdant doit récupérer les cartes visibles de son adversaires... l'éloignant de la victoire finale.

Certaines cartes ont des effets spéciaux, comme faire jouer tous les joueurs en même temps ou inverser le sens du jeu.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes. Ce joueur est déclaré vainqueur.



Codenames Duo est un jeu coopératif pour 2 joueurs (ou plus) dans lequel vous devez retrouver tous vos Noms de Code avant la fin du temps imparti. Pour cela, vous devez, tour à tour, deviner ou faire deviner vos Noms de Code en donnant le meilleur indice possible. Prenez garde à ne pas tomber sur les redoutables Assassins qui rôdent !

Face à vous se trouve une carte clé recto verso. Chacun a alors devant soi 9 mots à faire deviner à son coéquipier dont 3 en commun. Parmi les trois assassins qui se trouvent devant vous, l'un d'entre eux appartient aussi aux deux camps ! Chaque joueur connaît donc une partie des Noms de Code à trouver. Il va donc falloir coopérer pour trouver l'ensemble des Noms de Code avant la fin des 9 tours. Pour cela, chacun à votre tour, vous donnez un indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table.

Votre partenaire, quant à lui, tente de deviner ces Noms de Code tout en évitant de rencontrer l'un des terribles Assassins qui vous font perdre la partie. Trouvez l'ensemble des 15 Noms de Code avant la fin des 9 tours pour remporter la victoire.



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 !

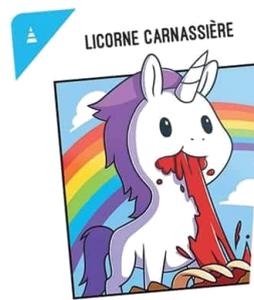
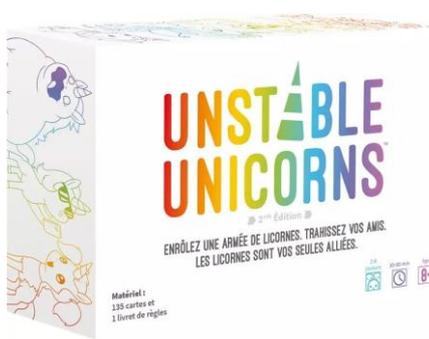
Dans le jeu Just One, on tire l'une des cartes et le joueur actif choisit un numéro entre 1 et 5, désignant ainsi le mot de la carte qu'il devra deviner. Sur le bout de la langue Les autres joueurs regardent la carte et prennent connaissance du mot. Sans se consulter les uns, les autres, ils inscrivent un mot sur leur ardoise, un indice pour permettre au joueur actif de trouver le mot.

En dehors des mots classiques, sont autorisés un mot à la phonétique similaire (ancree/encre), un chiffre ou un nombre, les caractères spéciaux, les lettres seuls ou sigles. Sont interdits les mots de la même famille (glace/glacier), le mot traduit, etc.

Quand les joueurs ont inscrit leurs mots, ils comparent leurs ardoises, sans que le joueur actif ne les regarde. Si des joueurs ont inscrit un mot identique ou similaire (même famille), les ardoises concernées sont effacées ! Avoir le dernier mot Le joueur actif consulte les mots restant sur les ardoises et doit deviner le mot qui se trouve sur la carte. S'il y parvient, la carte est gardée, sinon elle est défaussée. Dans les deux cas, le joueur suivant devient actif et ainsi de suite jusqu'à épuisement du paquet. Si au moins 8 cartes ont été devinées, les joueurs gagnent, sinon c'est une défaite collective. La victoire est plus ou moins importante selon le score obtenu.

Rapide, fun et malin, Just One propose plus de 500 mots à faire découvrir !

Jeux d'Ambiance > Délires et rigolades



Carte Licorne Magique
Lorsque cette carte entre dans vot
vous pouvez forcer un autre joueur
DÉFAUSSER 2 cartes.



Carte Licorne Magique
Cette carte compte pour 2 Licornes. Vous ne
pouvez pas jouer de cartes Magie.



Carte Magie
DÉFAUSSEZ votre main, PIOCHEZ 2 cartes,
puis effectuez un autre tour.

Vous commencez avec un bébé licorne dans votre écurie, c'est tellement mignon !

Mais ne vous attachez pas trop, car même les bébés licornes ne sont pas en sécurité, ils suscitent bien trop de jalousie et vos camarades feront tout pour massacrer votre cheptel !

Vengez-vous ou protégez votre écurie en utilisant vos cartes pouvoirs ! Le premier qui complète son armée de licornes remporte la partie... Mais il sera très vite challengé pour en jouer une autre. La guerre n'est pas près de finir.

Il y a plus de 20 licornes magiques à collectionner, et chacune a un pouvoir spécial. À vous d'utiliser la bonne carte au bon moment.

Suspend est un jeu de suspension et d'équilibre plein de rebondissements, ici dans sa version classique.

Dans le jeu **Suspend**, vous devez placer des tiges de formes, de longueurs et de couleurs différentes en **suspension** sur le support commun. Au début de la partie, chacun reçoit le même nombre de tiges mais de manière aléatoire.

Suspend vous propose 3 modes de jeu :

Débutants : A tour de rôle vous placez les pièces en commençant par les plus longues jusqu'aux plus courtes. Le gagnant est le premier joueur à avoir placé toutes les tiges de sa réserve.

Intermédiaires : chacun son tour, on lance le dé de couleur qui indique quelle tige on doit placer sur le support. Si cette une couleur que l'on a plus, on en prend une chez son voisin ou dans la pile des tiges non distribuées. Si plus personnes n'a la couleur demandée et que vous avez posé toutes vos tiges : C'est Gagné !

Experts : Dans ce mode on compte les points grâce aux crans présents sur les tiges restées dans sa pile (non posées). Un cran = un point. Il faut être le dernier à ne pas avoir atteint les 20 points !

