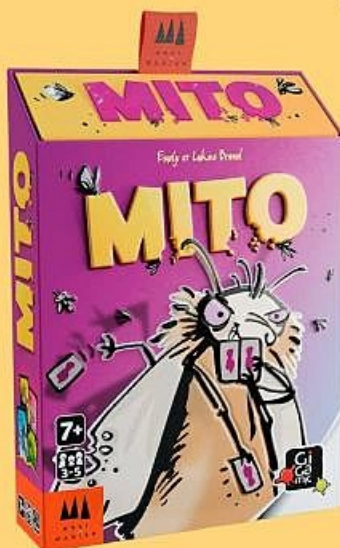


14€
90
L'UNITÉ

5 Dékal

Des
7 ans14€
90
L'UNITÉ

6 Mito

Des
7 ans14€
90
L'UNITÉ

7 6 qui Prend !

Des
8 ans14€
90
L'UNITÉ

8 Les Cinq Rois

Des
8 ans14€
90
L'UNITÉ

9 Traître à Bord ou Skull King

Des
10 ans

5 Dékal GIGAMIC Agencez au mieux votre grille de cartes afin d'obtenir le moins de points possible. À chaque tour, jouez une carte puis reformez un carré parfait en poussant une ligne ou une colonne. En fin de partie, les cartes adjacentes de même valeur s'annulent, ce qui permet de marquer moins de points. **6 Mito GIGAMIC** Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaïse qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, tout est possible... à condition de ne pas se faire prendre ! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie. **7 6 qui Prend ! GIGAMIC** Dans ce jeu de défausse culte, il vous faudra placer vos cartes dans les différentes rangées mais sans jamais poser la 6ème ! Les choix des cartes étant secret et simultané, ils vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir avec le plus gros troupeau. Alors gare aux vacheries. **8 Les Cinq Rois GIGAMIC** Les Cinq Rois est un jeu de cartes inspiré du Rami avec 5 couleurs et une bonne dose de malice en plus. Faites les bonnes combinaisons pour vous débarrasser en premier de vos cartes et pour marquer manche après manche le moins de points possible. **9 Traître à Bord ou Skull King BLACKROCK GAMES** Traîtres à bord est un jeu d'ambiance à identité secrète qui transporte les joueurs au cœur d'un navire de pirates où personne ne peut vraiment faire confiance à ses alliés. Il plonge les joueurs dans une aventure palpitante où bluff, stratégie et manipulation sont de rigueur ou Skull King se joue en 10 manches où les joueurs doivent prédire le nombre de plis qu'ils vont remporter. La stratégie et le bluff sont au cœur de ce jeu d'ambiance, où chaque décision peut faire basculer la partie.

(Suggestions de présentation)

Intermarché