



Perudo Le Chop'



2 à 6 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 8 ans

**Empoignez votre gobelet, glissez-y vos dés, secouez le tout!
Maintenant, il va falloir bluffer !**



Description

Chaque joueur possède un gobelet coloré sous lequel il va cacher ses cinq dés. Au top, tout le monde secoue son gobelet pour mélanger ses dés, puis pose le tout sur la table, en veillant à ce que les dés restent dissimulés sous le gobelet.

Chacun peut alors regarder son tirage, avant de s'interroger en son fort intérieur : combien y-t-il de dés d'une même face sous tous les gobelets? Les seuls indices que vous aurez pour répondre à cette question sont les cinq dés que vous avez vus sous votre gobelet.

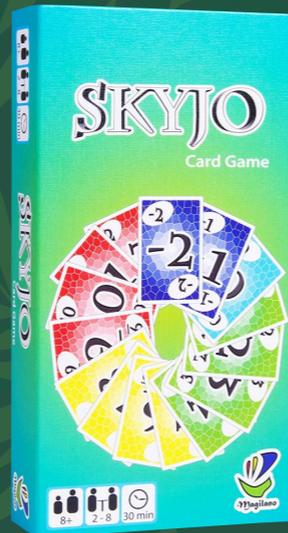
Chaque joueur va maintenant annoncer une valeur et un nombre de dés d'une certaine valeur. Le joueur suivant devra ensuite enchérir en annonçant une valeur ou un nombre de dés supérieur et ainsi de suite.

Si un joueur craque en annonçant « dudo » on révèle alors l'ensemble des dés et celui-ci qui a fait la dernière annonce perd un dé si son annonce ne se réalise pas ... sinon c'est le joueur ayant annoncé « dudo » qui perd un dé.

Votre objectif est d'être le dernier joueur détenant encore des dés.



Skyjo Le Chop'



2 à 8 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 8 ans

Anticipez et soyez audacieux...!

Skyjo est un jeu de cartes simples, subtil et terriblement addictif dans la lignée du Uno !



Description

Au début de la partie les joueurs disposent 12 cartes faces cachées devant eux et en retournent 2 faces visibles. A son tour de jeu le joueur doit piocher une carte dans la pioche ou dans la défausse.

S'il se décide pour la carte visible de la défausse il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible.

S'il se décide pour la carte face cachée de la pioche, il peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles).

S'il ne veut pas garder la carte tirée, il la défausse, mais doit révéler une de ses cartes.

Il est possible de défausser 3 cartes d'un coup si toutes les cartes d'une même colonne sont identiques.

Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, le tour se termine puis la manche s'arrête. Les joueurs comptent les points des cartes qui restent devant eux.

Dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus, le joueur ayant cumulé le moins de points remporte la partie !



Las Vegas Le Chop'



2 à 5 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 8 ans

Las Vegas est un jeu de dés simulant l'ambiance des grands casinos de la célèbre ville du jeu américaine.



Description

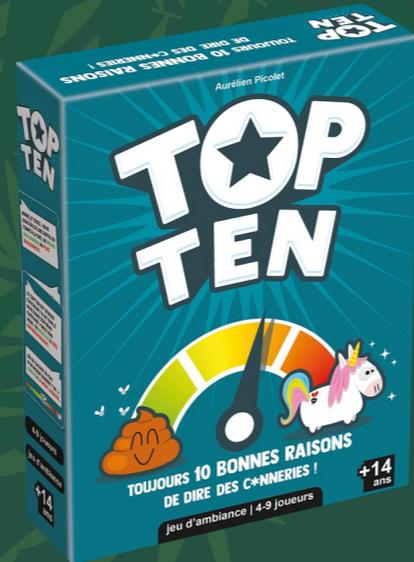
Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes.

Round après round, les joueurs vont se poser les mêmes questions : où dois-je placer mes dés afin d'obtenir la majorité à cet endroit ? Où mes adversaires vont-ils placer leurs dés ?

Visitez 6 casinos aux gains bien différents. Placez astucieusement vos dés pour essayer de remporter un maximum de cash sous le nez de vos adversaires. Bluff, manipulation, coups d'éclats, tout est bon pour arriver à vos fins. Mais soyez prudent, ce genre de lutte autour des plus gros billets peut mal tourner, et vous pourriez risquer de tout perdre.



Top 10 Le Chop'



4 à 9 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 14 ans

Toujours 10 bonnes raisons de dire des cnneries !
Top Ten est un jeu d'ambiance aux réponses de la plus logique à la plus farfelue.**



Description

Vous l'avez compris, TOP TEN est un jeu d'ambiance original, où la bonne humeur est encouragée et alimentée par les bêtises racontées par les joueurs, et c'est cela qu'on aime !

Avec une règle hyper simple et jouable de 4 à 9 joueurs, c'est parfait pour les soirées avec beaucoup de monde, avec un verre à la main pour l'apéro.

Un thème est donné et chaque joueur reçoit une carte avec un chiffre entre 1 et 10. Chaque joueur doit donner une réponse en lien avec le thème dont l'intensité dépend du chiffre qu'il a (1 étant le plus faible et 10 le plus fort).

**Exemple : Very Bad Trip : Vous vous réveillez en lendemain de fête et découvrez ce que vous avez fait la veille ...
Racontez de **Juste pompette** à **Grosse cuite**.**



Top 10 18+ Le Chop'



4 à 9 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 18 ans

Toujours 10 bonnes raisons de dire des c*nneries !
Top Ten est un jeu d'ambiance aux réponses de la plus logique à la plus farfelue.



Description

Vous l'avez compris, TOP TEN est un jeu d'ambiance original, où la bonne humeur est encouragée et alimentée par les bêtises racontées par les joueurs, et c'est cela qu'on aime !

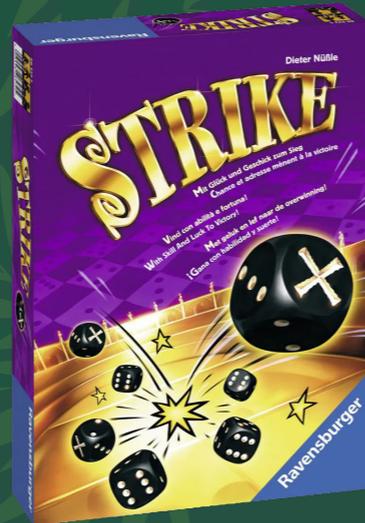
Avec une règle hyper simple et jouable de 4 à 9 joueurs, c'est parfait pour les soirées avec beaucoup de monde, avec un verre à la main pour l'apéro.

Un thème est donné et chaque joueur reçoit une carte avec un chiffre entre 1 et 10. Chaque joueur doit donner une réponse en lien avec le thème dont l'intensité dépend du chiffre qu'il a (1 étant le plus faible et 10 le plus fort).

Exemple : "Regarde chérie, j'ai apporté des préservatifs au gout..." Complétez, du pire au meilleur.



Strike Le Chop'



2 à 5 joueurs



Environ 15 minutes



A partir de 8 ans

**Chance et adresse mènent à la victoire!
Strike est un jeu de dés et d'adresse.**



Description

Une arène, une bonne poignée de dés chacun et surtout la volonté d'en gagner plus.

Dans le jeu de dés Strike, vous devez lancer un dé dans l'arène, récupérer les dés identiques ou les laisser s'il n'y a pas au moins un double ! Soyez le dernier à avoir encore des dés pour remporter la partie. Alors Stop ou Encore ? Décidez-vous mais gare au danger de tout perdre !

Strike est un cocktail explosif, des règles simples pour un jeu plus qu'addictif !



Limite Limite Le Chop'



Min 3 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 18 ans

Le jeu que vous aurez honte d'aimer...
Limite Limite est un jeu de cartes et d'ambiance totalement impertinent.



Description

Limite Limite est un jeu dont le but est de créer les associations de cartes les plus drôles possibles.

Chaque joueur pioche sept cartes rouges. Quelqu'un est désigné Boss et pioche une carte bleue puis la place au milieu des joueurs. Chacun des joueurs doit ensuite choisir dans sa main une carte rouge pour répondre à la carte bleue et la pose face cachée.

Le Boss retourne alors les cartes rouges et lit chaque combinaison à haute voix. Il désigne ensuite la carte qui lui paraît la plus appropriée et un point est attribué au joueur l'ayant posé. Ce joueur devient le boss et chacun pioche une carte pour avoir de nouveau 7 cartes en main.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait 5 points... ou jusqu'à épuisement.



Préjugés Le Chop'



Min 3 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 18 ans

Coopérez pour identifier le meurtrier et utilisez des clichés mais attention aux à priori de notre société.



Description

Dans Préjugés, 16 cartes Suspect sont tirées au sort et placées en grille. Le meneur doit faire deviner aux autres joueurs qui est le coupable. À chaque tour, on tire une carte question : « Paye-t-il ses impôts ? », « Fait-il des fautes d'orthographe ? », « a-t-il un piercing sur le téton ? », etc. en fonction de la réponse, oui ou non, les autres joueurs éliminent des suspects, en se fiant aux préjugés : les jeunes font des fautes d'orthographe, les activistes écolos ne payent pas d'impôts, etc. On change ensuite de meneur et de suspects !

Un jeu coopératif hilarant, basé sur les préjugés de la société, ou peut-être sur les vôtres...



Quarto Le Chop'



2 joueurs



Environ 15 minutes



A partir de 8 ans

Quarto ! est un formidable jeu de stratégie et de tactique pour 2 joueurs.



Description

Primé dans le monde entier pour l'originalité de son concept, reconnu comme un des jeux de réflexion phare de ces 30 dernières années, Quarto ! est un formidable jeu de stratégie et de tactique pour 2 joueurs.

Les règles sont comprises en une minute et les situations de jeu sont infinies.

**L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles.
Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous ! Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse.**

Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO !».



Dobble Le Chop'



2 à 8 joueurs



Environ 15 minutes



A partir de 6 ans

Le roi des jeux de rapidité et d'observation, facile à jouer !



Description

Cinquante symboles, cinquante-cinq cartes et 8 symboles sur chaque carte... et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte...

Dobble est un pur jeu d'ambiance basé sur l'observation et la rapidité. Ce petit jeu idéal pour l'apéro est une suite de mini-jeux utilisant toujours ce même matériel : les cartes de symboles.

Quelle que soit la variante de jeu choisie, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaissez votre carte ou refillez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Avec le jeu Dobble, tout le monde joue en même temps et les parties sont courtes et donc adaptées pour animer un début de soirée ou un apéro. Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser !



L'Enclume Le Chop'



2 à 12 joueurs



Environ 10 minutes



A partir de 12 ans

Le jeu de devinettes le plus lourd du monde...
L'Enclume est un jeu d'ambiance et de déduction délirant et lourd



Description

Si tu réponds "Mariah Carey" quand on te dit "épousa un quadrilatère" alors tu es assez lourd pour jouer à ce jeu...

L'Enclume est le jeu d'ambiance que tous tes potes les plus lourds attendaient sans le savoir. Il est à la lourdeur ce que le Pictionary est au dessin, ce que le Trivial Pursuit est à la culture générale.

L'Enclume Amateurs de jeux de mots, de calembours, d'associations d'idées absurdes, d'humour décalé, de sixième degré, découvrez l'Enclume, drôle et convivial pour jouer seul ou en équipe.

Chaque carte est une devinette avec un poids de départ: de 250kg à 1 tonne ! Il y en a 400 ! Plus la carte est « lourde », plus la difficulté est élevée ! 2 indices sont à disposition pour aider les joueurs (ou les nuls).

Celui qui trouve la bonne réponse, remporte la carte et son poids associé. Il existe également des cartes « spéciales » pour pimenter la partie !

Le joueur plus lourd à la fin de la partie gagne ! Bref L'Enclume c'est pas tout le temps drôle mais c'est toujours lourd !



Tu Te Mets Combien ? Le Chop'



2 à 16 joueurs



Environ 45 minutes



A partir de 14 ans

Évalue tes connaissances de 1 à 10 et réponds aux questions !
C'est un jeu d'ambiance et de quizz de culture générale !



Description

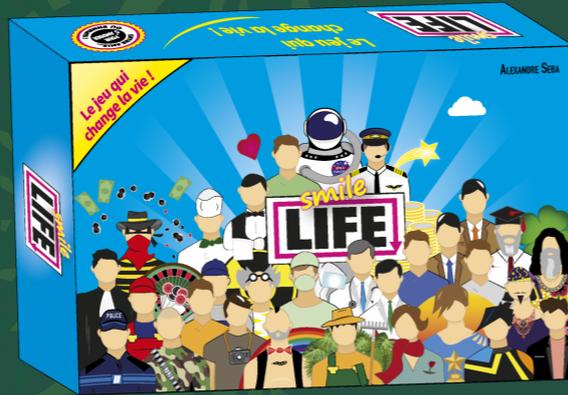
Dans le jeu TTMC (Tu Te Mets Combien?), les joueurs auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10 sur des thèmes originaux ou plus classiques, intéressant ou farfelus : fuseaux horaires, chaussettes de contention, koalas, personnages de dessins animés...

Le but est d'être la première équipe à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Pour cela, chaque équipe s'auto-évalue avant de répondre. À chaque note d'évaluation correspond une question, plus ou moins complexe : plus celle-ci est élevée, plus la question est pointue ! En cas de bonne réponse, l'équipe avance du nombre de cases correspondant. Par exemple une bonne réponse à une question évaluée 6 fait avancer de 6 cases sur le plateau.

Avec 540 cartes et 4132 questions, découvrez en plus des cartes originales pour pimenter la partie et amusez-vous avec ce jeu de quizz drôle et pas vulgaire aux règles simples et accessibles.



Smile Life Le Chop'



2 à 6 joueurs



Environ 20 minutes



A partir de 12 ans

Smile Life est un jeu de cartes simple et original qui vous propose de réussir votre vie en pourrissant celle des autres !



Description

Le jeu de cartes Smile Life consiste à faire et réussir sa vie. Les cartes représentent pour cela des événements liés aux domaines professionnel et personnel : amour, argent, famille, études, carrière, etc. Chaque joueur tâchera d'obtenir les meilleures cartes pour bâtir sa situation et être le plus heureux possible. Sans épargner les autres pour autant : accidents, divorces, impôts, prison, maladies ...

Posez des cartes face à vous pour faire votre vie. Les smiles, inscrits en haut à gauche des cartes posées, indiquent votre niveau de bonheur. Le but du jeu est d'en avoir le plus possible. Le jeu s'arrête quand la pioche est finie.

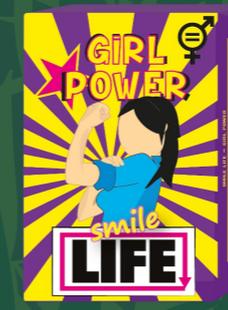
Extensions possible:



Trash



Apocalypse



Girl Power



Concept Le Chop'



4 à 12 joueurs



Environ 40 minutes



A partir de 10 ans

**Plus besoin de parler pour communiquer ! Utilisez des illustrations et faites-vous comprendre !
Concept est un jeu d'ambiance et de déduction.**



Description

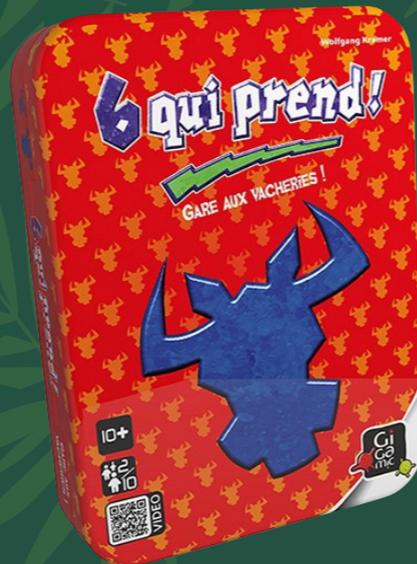
Dans le jeu Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Ces icônes présentes sur un plateau central font office de dictionnaire universel et il vous faudra réussir à vous faire comprendre uniquement grâce à ces "concepts" illustrés.

Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour partager une idée ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Exemple: Pour faire deviner « ABELLE » placez vos pions sur les icônes suivants : Animal - Noir - Jaune - Petit - Volant



6 qui prend ! Le Chop'



2 à 10 joueurs



Environ 30 minutes



A partir de 10 ans

Débarrassez-vous de vos cartes sans récolter les bêtes à cornes ?



Description

6 Qui Prend ! est un jeu de cartes aux règles simples dont les parties sont rapides et s'enchaînent avec plaisir. Accessible et léger, il se révèle délirant et parfois hasardeux si vous êtes nombreux et devient très tactique à moins de 5 joueurs avec des joueurs habitués et expérimentés.

Votre but : réussir à placer vos 10 cartes préalablement distribuées en récoltant le moins possible de « têtes de bœufs ».

À chaque tour, vous choisissez une carte numérotée parmi votre jeu pour tenter de la placer dans une des 4 suites posées devant les joueurs. Tout le monde révèle la carte choisie en même temps. On place alors les cartes dans la suite qui peut l'accueillir selon l'ordre et certaines conditions. Mais attention ! Si votre carte se retrouve en 6e position d'une suite, vous devez récupérer cette suite ... et les têtes de bœufs représentées sur les cartes viennent s'accumuler dans votre troupeau ... Une nouvelle suite démarre alors.

Une fois les 10 cartes de chaque joueur placées, celui qui possède le plus petit troupeau gagne la partie.



Love letter Le Chop'



2 à 6 joueurs



Environ 20 minutes



A partir de 14 ans

**Soyez le plus malin pour faire parvenir votre lettre d'amour à votre bienaimée!
L'inaccessible Princesse!**



Description

Love Letter est un petit jeu de cartes malin à base de bluff et de déduction.

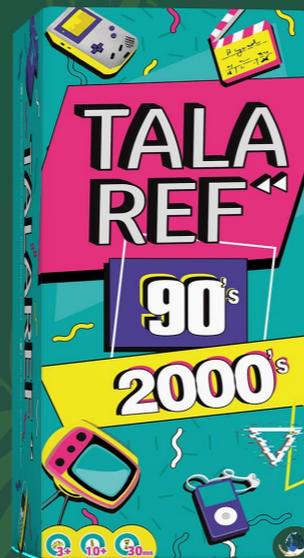
Dans le jeu Love Letter, votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Malheureusement, elle s'est enfermée dans le palais et vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message.

Vous débutez le jeu avec une carte: un personnage. Durant la partie, vous allez piocher une carte de la pioche à chaque tour et vous défausser d'une des deux cartes en main. La carte défaussée est révélée mais celle conservée en main reste secrète. Chaque carte engendre une action et l'action de la carte défaussée est automatiquement effectuée.

Lorsque la pioche est épuisée, la carte que vous détenez en main est celle du personnage qui est censé tenir votre billet doux pour la princesse. Il vous faudra faire en sorte que son pouvoir soit le plus élevé, représentant sa proximité envers votre bienaimée.



Talaref Le Chop'



3 joueurs minimum



Environ 30 minutes



A partir de 10 ans

Replongez dans les années 90 et 2000...
Talaref est un jeu de quizz et de défis qui va taquiner vos souvenirs...



Description

Au programme, de nombreuses questions sur la télé, la musique, le cinéma ou encore l'actu et autant de souvenirs mémorables!

Le but du jeu est d'accumuler le plus de Ref (points) seul ou en équipe en répondant correctement aux questions. Répondez à un maximum de questions et affrontez vos amis pour leur piquer leurs cartes !



Timeline Twist Pop Culture Le Chop'



2 à 6 joueurs



Environ 15 minutes



A partir de 8 ans

Défi collectif au coeur de la culture Geek...
Timeline Twist Pop Culture est un jeu de cartes coopératif !



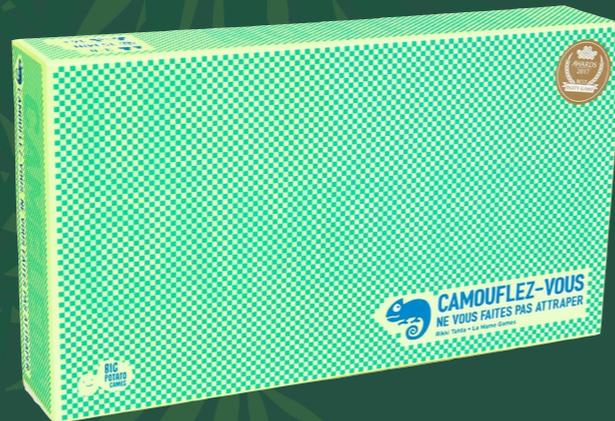
Description

Avec Timeline Twist Pop Culture , vous piochez 35 cartes à chaque partie, puis réfléchissez, communiquez et coordonnez-vous pour les poser dans le bon ordre, tout en défaussant les plus gênantes.

Essayez d'obtenir le meilleur score possible à chaque nouvelle partie. Variez les thématiques avec cette version 100% culture geek !



Le Caméléon Le Chop'



3 à 8 joueurs



Environ 15 minutes



A partir de 14 ans

Réussirez-vous à attraper le caméléon ?
Le Caméléon est un jeu d'ambiance, d'association d'idées et de déduction



Description

Six joueurs. Un mot chacun. Chaque joueur semble convaincant, mais une personne n'est pas celle qu'elle prétend être. Cette personne est le Caméléon.

À chaque tour, une carte "thème" est posée au milieu de la table et désigne un mot secret. Tous les joueurs savent quel est ce mot, sauf celui qui a la carte Caméléon... Mais qui est-il ? Analysez les comportements, utilisez la ruse et la déduction.

Chaque joueur dit un mot proche du mot secret pour prouver son innocence et tenter de démasquer l'imposteur. Une fois que chaque joueur est passé, le temps du vote et du moment de vérité est arrivé.

Afin de démasquer le joueur coupable, les joueurs devront utiliser le travail d'équipe et se lancer dans une véritable chasse aux sorcières. Cependant, si vous êtes le Caméléon, les règles sont bien plus simples. Ne. Vous. Faites. Pas. Attraper.