

THE SECRET DOOR



co-operative memory game
1 to 8 players • age 5+ • duration about 15 minutes

Game overview

Last night, the thieves entered the house through the secret door. They have taken three valuables and they have hid them in the passage behind the secret door. At midnight they will return to collect their booty. We are detectives and try to find out what valuables the thieves want to steal. When the clock strikes 12, the secret door will open. All valuables that we figured out correctly are put in the safety deposit box. The rest are taken by the thieves!

The detectives' mission

Each valuable occurs two times. You are going to investigate the house together. You will find the valuables that are left by the thieves. Two equal valuables can be stored in the safety deposit box. Be attentive and help each other to recall which valuables you have encountered. Maybe then you will succeed in finding out which valuables are behind the secret door!

Contents

Game board, game rules, 24 cards with valuables (12 pairs), 12 cards with a clock, 2 spare cards and the secret door.

Preparations

- Look over the game board. The house has nine rooms and a dark secret passage on the left side. At the top you see the clock. The clock can strike twelve times. Notice that each picture shows the clock one hour later. When the clock strikes for the 12th time, midnight arrives. At the bottom you see the safety deposit box. Here you can safely store valuable things.
- Find the 12 cards with a clock and put them aside. All the other cards are spread face down beside the board and mixed really well. Now without peeking take 3 of them and stack them on the secret passage. Then put the door on top of the stack. No one knows, what three valuables are hidden there!
- Now add the 12 clock cards to the remaining cards and shuffle them again really well. Put the cards on the white dots in the chambers without peeking.
- Decide who may start the game, for example the player who is wearing the darkest clothes.

Playing

1. On your turn, you may turn up two cards.
2. Each time you turn up a clock card, the clock strikes. BONG, it is one hour later! Put the card on the clock at the top of the game board.
3. When you turn up a valuable, this card stays on its place.
4. If you found a pair of valuables, you may stack them on top of each other in the safety deposit box. Whatever happens, these valuables are safe!
5. If you only found one valuable, or two different valuables, then try to memorize them. After a few moments, turn them face down again.
6. Now is the next player's turn.

Game end

7. When the clock strikes for the 12th time, it is midnight. The game stops immediately. No more cards can be turned up. Not even your turn's second card!
8. Now you can make a team guess about what valuables are behind the secret door. Which pairs have been put in the safety storage box and what other valuables have you seen?
9. Only one guess is allowed. When you agree about the three valuables, you may open the secret door to see if you are right!
10. Each valuable that you have guessed right may be put in the

safety deposit box. The remaining valuables in the secret passage are taken by the thieves!

Short game

For younger children, the game can be shortened and simplified. Prepare the game as follows:

- Put 6 pairs of valuables (12 cards in total) in the safety deposit box. These are already safe for the thieves.
- Put 6 clock cards at the top of the game board. As the game begins, the clock has already struck six times!
- Mix the 12 remaining valuables and put 2, instead of 3, in the secret passage.
- Mix the other valuables and the 6 clock cards and distribute them over the rooms. Each room gets 1 or 2 cards.

Colophon

© 2013 Zonnepes/Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Behind the Secret Door' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnepes) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnepes).

Illustrator: Jennifer Ring and Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Zonnepes / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

Some other co-operative games by Sunny Games

Princess

2-4 players, age 4+

How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

Mount Everest - Mountaineering

2-6 players, age 7+

Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.

Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.

Archipel - Somewhere in China

2-5 players, age 11+

The players go fishing in a Chinese archipelago. The fish are abundant, but each customer wants particular fish species! Catch the right fish before the stormy season comes up...



coöperatief geheugenspel
1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

Vannacht zijn de dieven door de geheime gang het huis binnengekomen, op zoek naar kostbare voorwerpen. Ze hebben drie voorwerpen verstopt in de geheime gang. Om middernacht komen de dieven terug om hun buit op te halen. Wij zijn detectives en proberen te ontdekken welke voorwerpen de dieven willen meenemen. Als de klok twaalf uur slaat, gaat de deur naar de geheime gang open. Alle kostbare voorwerpen die we goed geraden hebben, gaan veilig naar de kluis. De rest wordt meegenomen door de dieven!

Opdracht voor de detectives

Van elk kostbare voorwerp zijn er twee. Jullie gaan samen het huis doorzoeken. Zo komen jullie erachter, welke voorwerpen de dieven hebben laten liggen. Elke keer als jullie twee dezelfde voorwerpen vinden, kunnen jullie die in de kluis opbergen. Let goed op en onthoud samen alle voorwerpen die jullie tegenkomen. Misschien lukt het jullie dan om erachter te komen welke voorwerpen er in de geheime gang liggen!

Inhoud

Spelbord, spelregels, 24 kaartjes met kostbare voorwerpen (12 paren), 12 kaartjes met een klok, 2 blanco reservekaartjes en de deur van de geheime gang.

Vorbereiding

- Bekijk het spelbord. Het huis heeft negen kamers en aan de linkerkant een donkere geheime gang. Bovenaan het bord is de klok. De klok kan twaalf keer slaan. Zie je dat het op elk plaatje een uur later is? Als de klok voor de twaalfde keer slaat is het middernacht. Helemaal onderaan is de kluis. Een plek om kostbare voorwerpen veilig in op te bergen.
- Zoek de 12 kaartjes met een klok uit en leg ze even apart. Leg alle andere kaartjes ondersteboven en hussel ze door elkaar. Pak er nu 3, zonder ze te bekijken, en stapel ze op in de geheime gang op het spelbord. Daarna leg je de deur er bovenop. Niemand weet, welke drie voorwerpen het zijn!
- Leg nu de 12 klok-kaartjes ondersteboven bij de andere kaartjes en hussel ze allemaal goed door elkaar. Leg de kaartjes, zonder ze te bekijken, op de witte stippen in de kamers.
- Bedenk samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die de donkerste kleren aanheeft.

Spelen

1. In je beurt mag je twee kaartjes omdraaien.
2. Draai je een kaartje met een klok om, dan slaat de klok. BOING, het is nu een uur later! Leg het kaartje op de klok bovenaan het bord.
3. Draai je een voorwerp om, dan blijft dat kaartje in de kamer liggen.
4. Heb je twee dezelfde voorwerpen gevonden, dan mag je die op elkaar in de kluis onderaan het bord leggen. Deze zijn in ieder geval veilig voor de dieven!
5. Heb je maar één voorwerp gevonden, of twee verschillende, probeer dan samen te onthouden welke het zijn. Draai ze daarna weer terug.
6. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

7. Als de klok voor de twaalfde keer slaat, is het middernacht. Het spel stopt meteen; er mogen geen kaartjes meer omgedraaid worden. Ook niet het tweede kaartje van je beurt!
8. Nu gaan jullie samen raden welke voorwerpen er achter de

deur naar de geheime gang liggen. Welke paren hebben jullie in de kluis kunnen opbergen en welke voorwerpen hebben jullie nog meer gezien?

9. Jullie mogen maar één keer raden. Wanneer jullie het eens zijn over de drie voorwerpen, mogen jullie de deur openmaken om te kijken of het klopt!
10. Alle voorwerpen die jullie goed geraden hebben, mogen in de kluis gelegd worden. Tel samen hoeveel voorwerpen jullie gered hebben. De rest van de voorwerpen in de geheime gang wordt meegenomen door de dieven!

Korter spel

Voor jongere kinderen kan het spel korter en eenvoudiger gemaakt worden. De voorbereiding gaat dan als volgt:

- Leg 6 keer twee dezelfde voorwerpen (in totaal 12 kaartjes) in de kluis. Deze zijn al veilig voor de dieven.
- Leg 6 kaartjes met een klok bovenaan het spelbord. Als het spel begint heeft de klok al zes keer geslagen!
- Hussel de 12 overgebleven voorwerpen en leg er 2 in de geheime gang in plaats van 3.
- Hussel de rest van de voorwerpen en de 6 andere klok-kaartjes door elkaar en verdeel ze over de kamers. Elke kamer krijgt 1 of 2 kaartjes.

Colofon

© 2013 Zonnespel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Behind the Secret Door' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustrator: Jennifer Ring en Jim Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt door Twanneke Dijkstra.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Zonnespel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Mount Everest - Bergbeklimmen

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

DIE GEHEIME TÜR



kooperatives Gedächtnisspiel
für 1 - 8 Spieler • ab 5 Jahren • Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielidee

Gestern Nacht sind die Diebe durch die geheime Tür in das Haus eingedrungen. Sie haben drei wertvolle Gegenstände mitgenommen und hinter der geheimen Tür versteckt. Um Mitternacht kommen sie, um ihre Beute zu holen. Wir sind die Detektive und versuchen gemeinsam herauszufinden, welche Gegenstände die Diebe stehlen wollen. Wenn die Uhr Mitternacht schlägt, wird sich die geheime Tür öffnen. Die wertvollen Gegenstände, die wir richtig herausgefunden haben, sind in Sicherheit. Alle anderen werden von den Dieben gestohlen.

Unser Auftrag

Ihr erkundet gemeinsam das Haus und sollt herausfinden, welche drei Gegenstände die Diebe versteckt haben. Jeder Gegenstand ist zweimal im Spiel vorhanden. Es kann somit sein, dass zwei gleiche Gegenstände versteckt wurden. Findet ihr auf eurer Suche Paare gleicher Gegenstände, könnt ihr diese in den Tresor legen. Schlägt es Mitternacht, sollt ihr mit Hilfe der entdeckten Gegenstände herausfinden, welche Gegenstände die Diebe hinter der geheimen Tür versteckt haben. Seid aufmerksam und helft euch gegenseitig, die Orte der bereits entdeckten Gegenstände zu erinnern.

Inhalt

Spielplan, Spielregeln, 24 Karten mit wertvollen Gegenständen (12 Paare), 12 Karten mit Uhren, 2 leere Karten und die geheime Tür.

Vorbereitung

- Auf dem Spielplan seht ihr ein Haus. Es hat neun Räume und auf der linken Seite einen geheimen Gang, der später von der geheimen Tür verschlossen wird. Am oberen Spielfeldrand seht ihr die Uhr. Die Uhr kann zwölfmal schlagen. Beachtet, dass jedes Bild die Uhr eine Stunde später zeigt. Schlägt die Uhr das 12. Mal ist es Mitternacht. Am unteren Spielrand seht ihr den Tresor. Hier könnt ihr die Gegenstände sicher verwahren.
- Sucht die zwölf Karten mit der Uhr und legt sie vorerst beiseite. All die anderen Karten legt ihr verdeckt neben das Spielfeld und mischt sie gut durch. Nun wählt ihr 3 der verdeckten Karten aus - ohne sie anzusehen, und legt diese verdeckt auf den geheimen Gang. Oben auf die drei Karten legt ihr die geheime Tür. Niemand weiß jetzt, welche 3 wertvollen Gegenstände versteckt sind.
- Nun fügt den verdeckten Karten die 12 Karten mit Uhren verdeckt hinzu und mischt alle gemeinsam gut durch. Legt nun eine nach der anderen verdeckt auf die weißen Felder des Spielfeldes bis jedes Feld von einer Karte bedeckt ist.
- Entscheidet, welcher Spieler das Spiel beginnen soll. Vielleicht der mit den meisten Erfahrungen als Detektiv?

Spielverlauf

1. Ist ein Spieler am Zug, dreht er zwei Karten um.
2. Jedes mal, wenn ein Spieler eine Uhr umdreht, schlägt die Uhr. GONG, es ist eine Stunde später. Legt die Uhr auf die Uhr am oberen Spielfeldrand, beginnend auf der linken Seite.
3. Wenn ihr einen Gegenstand umdreht, dann verbleibt er vorerst offen auf dem Feld.
4. Findet ihr ein Paar gleicher Gegenstände, dann könnt ihr sie übereinander auf das entsprechende Bild im Tresor ablegen.
5. Wenn ihr nur einen Gegenstand oder zwei verschiedene Gegenstände gefunden habt, versucht sie euch zu merken und dreht dann diese Karten wieder um.
6. Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende

7. Schlägt die Uhr zum zwölften Mal, ist es Mitternacht. Das Spiel stoppt sofort. Es können keine weiteren Karten umgedreht werden. Nicht einmal die zweite Karte des Zuges!
8. Nun könnt ihr gemeinsam raten, welche Gegenstände sich hinter der geheimen Tür verbergen. Kombiniert aus den abgelegten Kartenpaaren und den im letzten Zug aufgedeckten Karten die richtige Lösung.
9. Nur ein Rate-Versuch ist möglich. Wenn ihr euch entschieden habt, welche Gegenstände es sind, dann öffnet die geheime Tür und seht ob ihr richtig liegt.
10. Jeden richtig herausgefundenen Gegenstand könnt ihr in den Tresor legen. Die anderen werden leider von den Dieben gestohlen.

Kurze Version

Für jüngere Kinder kann das Spiel verkürzt und vereinfacht werden:

- Legt 6 Paare gleicher Gegenstände (12 Karten) in den Tresor. So sind sie bereits jetzt vor den Dieben geschützt.
- Legt 6 Karten mit Uhren auf die Uhren am oberen Spielfeldrand. Wenn das Spiel beginnt hat die Uhr bereits 6 mal geschlagen.
- Mischt die zwölf verbliebenen Karten mit Gegenständen und wählt nur zwei anstatt drei aus und legt diese hinter die geheime Tür.
- Nun mischt ihr alle verblieben Karten mit den restlichen Uhrenkarten verdeckt durch. Und verteilt sie auf die Räume, so dass jeder Raum wenigstens eine Karte bekommt.

Impressum

© 2013 Zönnessel/Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Behind the Secret Door' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zönnessel) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzer: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.

Illustrator: Jennifer Ring und Jim Deacove (Family Pastimes).

Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Herausgeber:

Zönnessel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Die Niederlande

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

Einige weitere kooperative Spiele von Sunny Games

Prinzessin

2-4 Spieler, Alter 4+

Wie können wir die zu 100 Jahren Schlaf verzauberte Prinzessin befreien? Mit viel Phantasie können die Spieler es gemeinsam schaffen.

Max der Kater

1-8 Spieler, Alter 4+

Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

Sandburgen

1-8 Spieler, Alter 5+

Am Strand bauen wir Sandburgen! Ein spannendes Strategiespiel welches dazu einlädt, verschiedene Spielvarianten auszuprobieren.

Mount Everest - Bergsteigen

2-6 Spieler, Alter 7+

Bildet ein Bergsteigerteam und besteigt zusammen den Gipfel! Ein gutes Team kann alle Hindernisse bezwingen. Ein spannendes Abenteuerspiel.

DERRIÈRE LA PORTE SECRÈTE



jeu de mémoire coopératif
1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

Cette nuit, les cambrioleurs sont entrés dans la maison par la porte secrète. Ils ont pris 3 objets précieux qu'ils ont cachés dans le passage, derrière cette porte. A minuit, ils reviendront chercher leur butin. Nous sommes des détectives, et allons essayer de découvrir quels sont les objets qui risquent d'être volés. Quand sonnera minuit, la porte secrète s'ouvrira. Les objets que nous avons deviné seront mis en sécurité dans un coffre, tandis que les autres seront emportés par les voleurs.

La mission des détectives

Chaque objet est représenté 2 fois. Vous allez explorer la maison ensemble et retrouver ceux qui y sont restés. Deux objets identiques seront mis en sécurité au coffre. Soyez attentif et essayez de vous souvenir de ceux que vous avez rencontrés et de leur emplacement. Vous parviendrez peut-être ainsi à découvrir lesquels sont cachés derrière la porte secrète.

Contenu

Plateau de jeu, règles, 24 cartes « objets précieux » (12 paires), 12 cartes « horloge », 2 cartes de rechange, la porte secrète.

Préparation

- Regardez le plateau. La maison comprend 9 pièces, et un passage secret, sombre, sur la gauche. En haut, il y a l'horloge, qui peut sonner 12 fois: noter que chaque image la montre à une heure d'intervalle. Quand elle sonnera pour la douzième fois, il sera minuit. En bas, les cases représentent le coffre, où les objets retrouvés seront mis en sécurité.
- Trouvez les 12 « cartes horloge », et mettez les de côté. Toutes les autres cartes sont mélangées, face cachée. Prenez-en 3 au hasard (sans les regarder!), et placez-les sur le passage sombre. Par dessus sera posée la porte secrète. Personne ne sait donc quels sont ces 3 objets!
- Mélangez maintenant ensemble, face cachée, les cartes « objet » et les cartes « horloge » et placez les sur les cercles blancs répartis dans la maison, toujours sans les regarder.
- Décidez qui commence, par exemple celui qui a les habits les plus sombres...

Le jeu

1. A votre tour, vous pouvez retourner 2 cartes.
2. Chaque fois que vous retournez une carte « horloge », l'horloge sonne. BONG! Une heure est passée! Posez la carte sur l'horloge en haut du plateau.
3. Si vous retournez un des objets, la carte reste en place.
4. Si vous en retournez une paire (2 cartes « objet » identiques), vous pouvez les placer au coffre, en bas du plateau, à l'endroit prévu. Quoi qu'il arrive, ils sont maintenant en sécurité.
5. Si vous n'en trouvez qu'un, ou 2 différents, observez-les tous ensemble, puis remettez-les où ils étaient. Rappelez-vous où ils se trouvent.
6. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Fin du jeu

7. Quand l'horloge sonne pour la douzième fois, il est minuit. Le jeu cesse immédiatement. Aucune carte ne peut plus être retournée.
8. Vous pouvez maintenant faire des propositions quant aux objets dissimulés: lesquels sont retirés, quels autres avons nous vu?
9. Une fois tout le monde d'accord sur les 3 objets cachés, vous pouvez ouvrir la porte secrète et voir si vous avez deviné!
10. Ceux que vous avez effectivement deviné rejoignent le coffre, les autres sont emportés par les voleurs.

Version courte

Pour les plus petits, le jeu peut être raccourci et simplifié

- 6 paires d'objets (soit 12 cartes) sont mises dans le coffre, en bas du plateau dès le début. Ceux-là sont déjà en sécurité.
- 6 cartes « horloge » sont déjà posées sur les 6 premières images. La pendule a donc déjà sonné 6 fois quand commence le jeu.
- Mélangez les 12 cartes « objet » restantes, et n'en mettez que 2 derrière la porte secrète.
- Mélangez les 10 cartes et les 6 cartes « horloge » restantes, et répartissez-les dans les différentes pièces (1 ou 2 par pièce).

Colofon

© 2013 Zönnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Behind the Secret Door» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zönnespel) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.

Illustrateur: Jennifer Ring et Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Zönnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans

Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest - Alpinisme

2-6 joueurs, à partir de 7 ans

Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

Archipel - Dans les Mers de Chine

2-5 joueurs, à partir de 11 ans

Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...