

GUIDE | JEUX 2018 | DE SOCIÉTÉ



PLUS DE 200 JEUX EXPLIQUÉS
DES CONSEILS d'experts et de passionnés
Des tas de **NOUVEAUTÉS!**

Picwic
Jouer, Rêver, Créer.

www.picwic.com

PLONGEZ DANS LE JEU

AVEC VRAIS PASSIONNÉS



À chaque âge, **le jeu de société est une source de plaisir infini** et l'occasion de partager des bonheurs simples, de s'éveiller, de cultiver sa réflexion ou s'animer autour de belles parties en famille ou entre amis. C'est donc avec plaisir que nous vous invitons à découvrir cette nouvelle édition 2018 **spécialement conçue par une équipe de vrais passionnés**. Joyeuse, pétillante, ludique, à l'image de l'enfance, mais aussi favorisant l'apprentissage, la coopération et surtout la convivialité, **elle vous promet de grands moments de joie partagés !**
Belle découverte et bon amusement !



L'équipe Picwic



P. 4 à 6



P. 7 à 12



P. 13 à 17



P. 18 à 27

Comment ça marche ?

Pour chaque jeu, des symboles pour vous guider :



DÈS 6 ANS

Âge minimum recommandé



2-8 JOUEURS

Nombre de joueurs



15 MIN

Durée d'une partie



15-20

Fourchette de prix

Rapidité

Compétences utilisées et intérêt du jeu

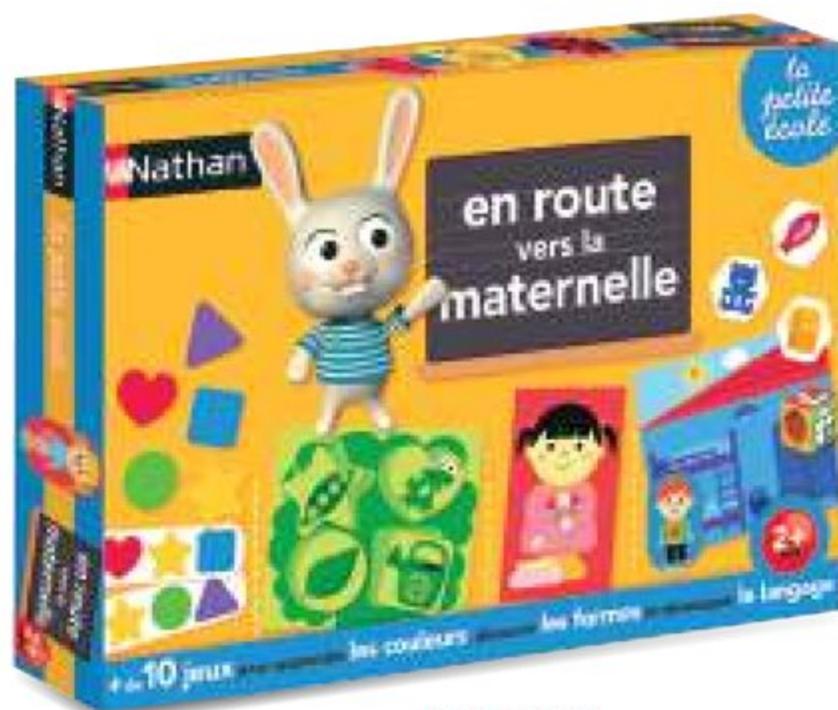



éducatifs

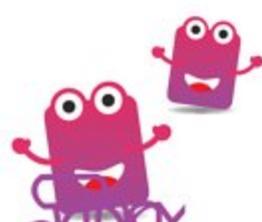
1, 2, 3... JOUEZ !

C'est fou ce qu'on apprend en jouant ! Et pour Zélie, chaque partie de jeu lui donne autant d'opportunités de travailler son vocabulaire, sa mémoire et sa motricité... sans en avoir l'air ! Pour tous les apprentis joueurs comme elle, Picwic propose des jeux éducatifs riches d'enseignements qui leur permettront d'éveiller et développer leurs richesses en s'amusant !

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.



Dès 2 ans



Apprentissage

En route vers la maternelle

1709571

Plus de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer à deux : le loto des couleurs, le jeu de tri couleurs et formes, le jeu des 4 amis, et le grand jeu de la maison pour jouer à deux. Un grand coffret des premières découvertes autour de l'univers familial du tout-petit. Des illustrations tendres et colorées.





 DÈS 2 ANS | 1-2 JOUEURS | 15 MIN | 15-20

PICWIC vous recommande aussi :

 Mon grand coffret Petite section 1660182	Mon grand coffret Moyenne section 1660183	Mon grand coffret Grande section 1660184
--	---	--

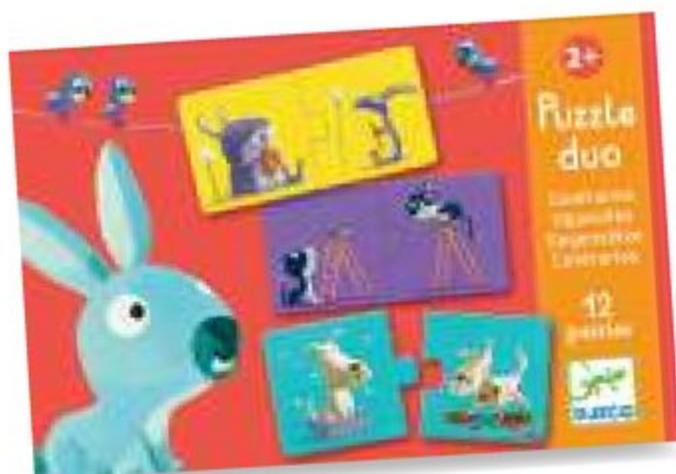


Dès 3 ans

Dès 5 ans

Dès 4 ans

2-4 ans



Observation, mémorisation

Puzzle Duo

1633910

Un magnifique puzzle pour aborder la notion des contraires à travers des scènes rigolotes et amusantes.

😊 | 👤 | ⌚ | €
DÈS 2 ANS | 1 JOUEUR | 15 MIN | 5-10



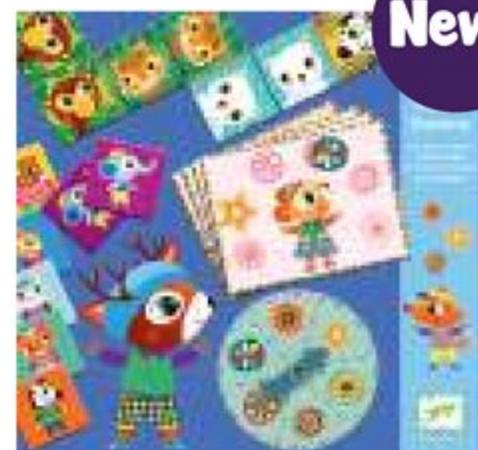
Observation, mémorisation

Loto de la maison

1617736

Un loto autour des éléments de la maison pour apprendre à votre enfant le nom des choses qui l'entourent au quotidien. Développe le vocabulaire et le sens de l'observation.

😊 | 👤 | ⌚ | €
DÈS 2 ANS | 1 JOUEUR | 15 MIN | 15-20



New!

Observation, mémorisation

Bingo Mémo Domino

1742420

Retrouvez trois célèbres jeux de mémoire, d'adresse et d'observation : le bingo, le mémo et le domino ! 28 pièces pour le mémo, 29 pièces pour le bingo et 32 pièces pour le mémo.

😊 | 👤 | ⌚ | €
DÈS 3 ANS | 1 JOUEUR | 15 MIN | 15-20



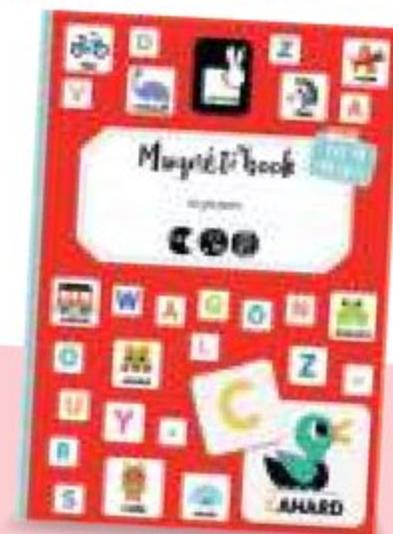
Motricité fine

Clic'educ Ferme

1733372

Un jeu de reconnaissance des couleurs, de manipulation fine, d'imagination et de création autour de l'univers de la ferme. L'enfant choisit une planche qu'il place sous la grille transparente et clique ses pions sur la couleur correspondante.

😊 | 👤 | ⌚ | €
DÈS 2 ANS | 1 JOUEUR | 10 MIN | 15-20



Motricité fine

Magnéti'book Alphabet

1617114

Un jeu pour apprendre l'alphabet avec 26 magnets illustrés et 105 magnets lettres. Une fois le livre ouvert, le but est d'écrire correctement sur la scène le mot indiqué sur chaque magnet illustré.

😊 | 👤 | ⌚ | €
DÈS 3 ANS | 1 JOUEUR | 10 MIN | 15-20

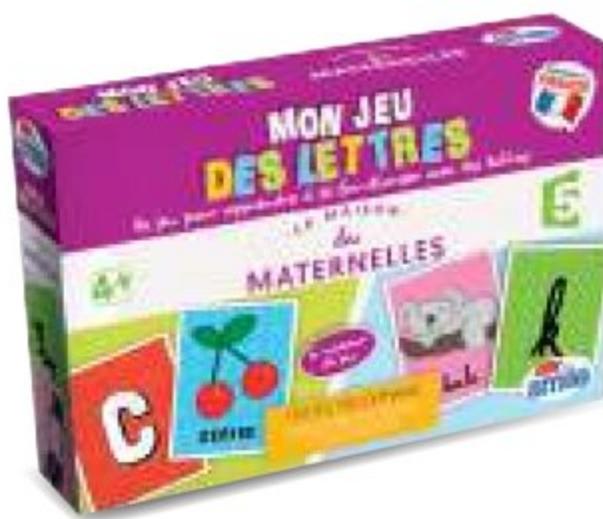
PICWIC vous recommande aussi :

→ Magnéti'book
Moduloform
1705378

Magnéti'book
Crazy Faces
1639523



Disponible
à partir du
20/04



Apprentissage

Mon jeu des lettres

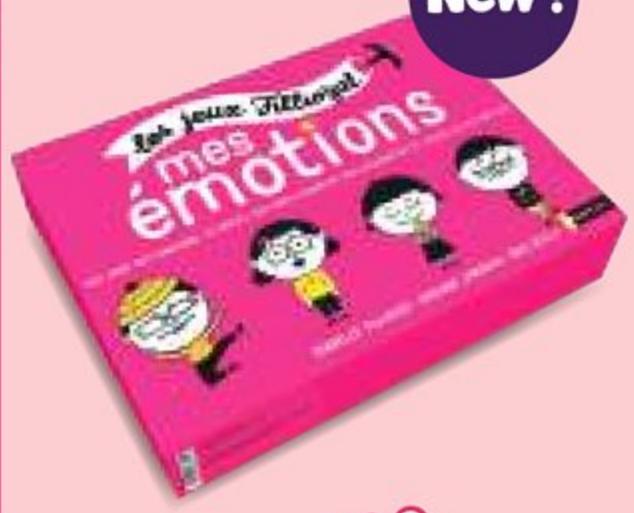
1743300

Votre enfant apprendra à maîtriser l'alphabet, découvrir les lettres majuscules, associer la lettre à l'image et reconnaître les mots. Jeu évolutif et activités modulables.

😊 | 👤 | ⌚ | €
DÈS 4 ANS | 1 JOUEUR | 15 MIN | 5-10

5-8 ans

New !



Partage et expression des émotions

Coffret les émotions

1742756

Un coffret de jeux pour apprendre à s'exprimer sur les émotions ressenties en famille, qui contient une roue des émotions, 14 cartes personnages où chacun piochera une carte et parlera de l'émotion en question. Contient également un bloc de 100 bons à remplir et à offrir en famille et un livre de 16 pages pour découvrir la pensée d'Isabelle Filliozat sur les émotions.

DÈS 5 ANS |
 1 JOUEUR |
 20 MIN |
 10-15

PICWIC vous recommande aussi
Les cahiers d'activités Filliozat sur :

- La colère 1739261
- Les peurs 1739260
- La confiance 1739259



Apprentissage

Coffret complet Tiptoi Ferme

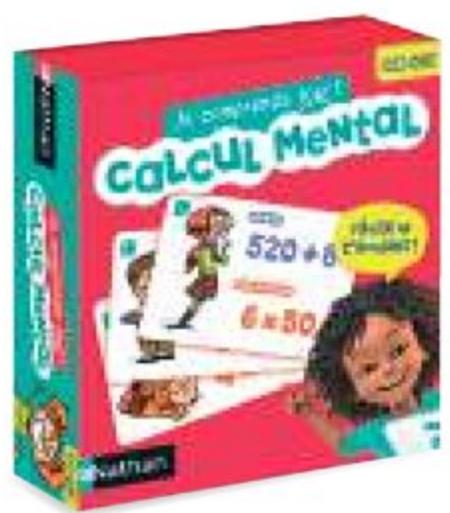
1738302

Plus de 1500 sons, informations, jeux et chansons qui permettront à votre enfant de s'initier aux coutumes et aux langues des autres pays et de connaître les nombreux animaux qui peuplent notre Terre. Exclusif : 1 planisphère interactif inclus.

DÈS 5 ANS |
 1 JOUEUR |
 15 MIN |
 45-50

PICWIC vous recommande aussi :

- Coffret complet Tiptoi Atlas 1738303



Apprentissage

Je comprends tout ! Calcul mental

1733375

Un jeu pour apprendre les maths de manière simple et amusante en se lançant des défis autour des chiffres et des nombres. On peut jouer tout seul ou à plusieurs.

DÈS 7 ANS |
 1-2 JOUEURS |
 15 MIN |
 5-10

PICWIC vous recommande aussi :

- Je comprends tout ! Vocabulaire 1733376
- Je comprends tout ! Orthographe 1733378



- Je comprends tout ! Conjugaison 1733377



Conjugaison

Les Conjugos CM1-CM2

1718357

Apprendre la conjugaison en s'amusant ! Les familles sont remplacées par des verbes. Le père, la mère... deviennent les pronoms je, tu, il... 2 niveaux : le 1^{er} jeu concerne le présent de l'indicatif, le 2^{ème} jeu tous les autres temps.

DÈS 6 ANS |
 2 JOUEURS |
 15 MIN |
 5-10

PICWIC vous recommande aussi :

- Les Conjugos CE1-CE2 1718356





dès
2 ans

CASE DÉPART !

2 ans à peine et pourtant si curieuse, Ana se régale de moments partagés autour de jeux de société. Alors, quand ses parents font équipe avec elle, c'est l'occasion pour elle d'apprendre, d'explorer et de savourer pleinement le plaisir de gagner, comme de perdre. Ici, tout le monde trouvera le meilleur choix de jeux pour ravir et divertir les tout-petits !

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.



Adresse

Ma première pêche

1673227

Un premier jeu de pêche tout en bois. Les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur du dé pour récupérer un jouet et le poser sur leur plaquette. Un jeu d'adresse qui favorise la motricité fine et la coordination main-œil.

 **DÈS 2 ANS** |
  **1-4 JOUEURS** |
  **5-10 MIN** |
  **20-25**



Coopération

Premier Verger

1616099

Le dé indique le fruit à cueillir ou fait avancer le corbeau. Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le corbeau n'arrive dans le verger, ils gagnent la partie tous ensemble.

 **DÈS 2 ANS** |
  **1-4 JOUEURS** |
  **10 MIN** |
  **20-25**





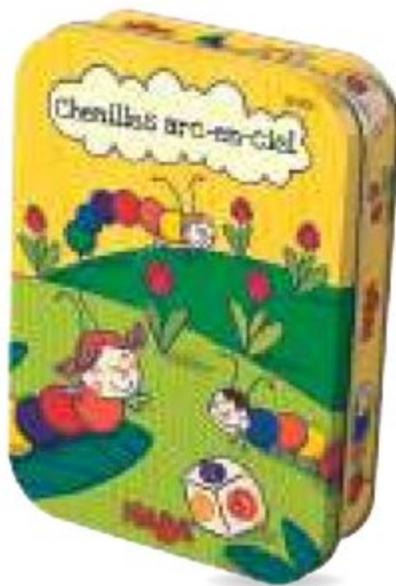
Mimes

Pantomime

1718191

Un grand classique où il faut deviner le plus de mots possibles mimés par un autre joueur par des gestes, des mimiques !

DÈS 4 ANS |
 4 JOUEURS/+ |
 10-15 MIN |
 5-10



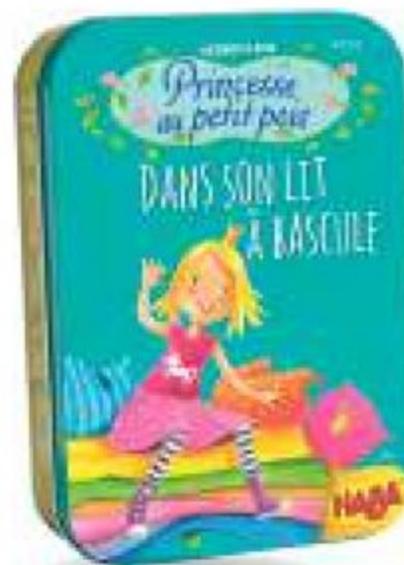
Observation, chance

Chenilles arc-en-ciel

1705083

Un jeu de dé multicolore où il faut être le premier à reconstituer sa chenille.

DÈS 3 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 5-10



Adresse

Princesse au petit pois

1733286

Un jeu d'adresse original dans une belle boîte métal facile à emmener partout avec soi.

DÈS 4 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15



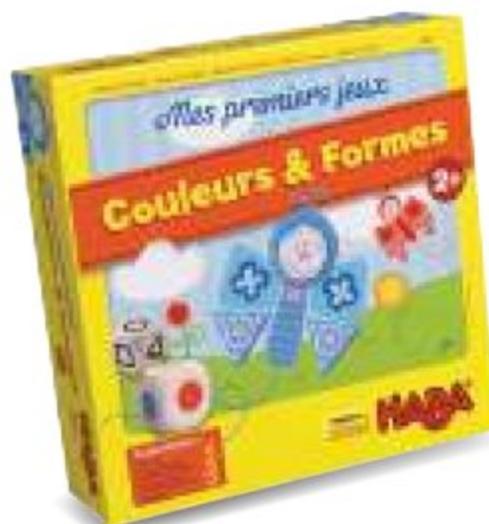
Mémoire

Une cuillère pour Martin

1708953

Le petit ours a une faim de loup ! En lançant le dé et à l'aide de la cuillère, l'enfant donnera le bon aliment à Martin.

DÈS 2 ANS |
 1-3 JOUEURS |
 5-10 MIN |
 10-15



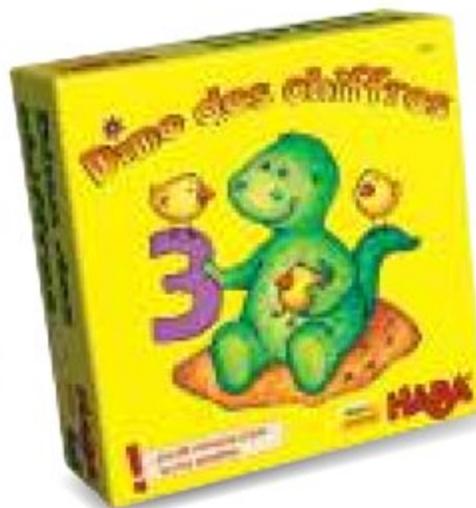
Observation

Couleurs & Formes

1616100

Ce jeu est idéal pour éveiller votre enfant tout en s'amusant. D'abord lancer le dé, ensuite chercher la forme ou la couleur correspondante et la poser au bon endroit sur le plateau de jeu.

DÈS 2 ANS |
 1-3 JOUEURS |
 5 MIN |
 20-25



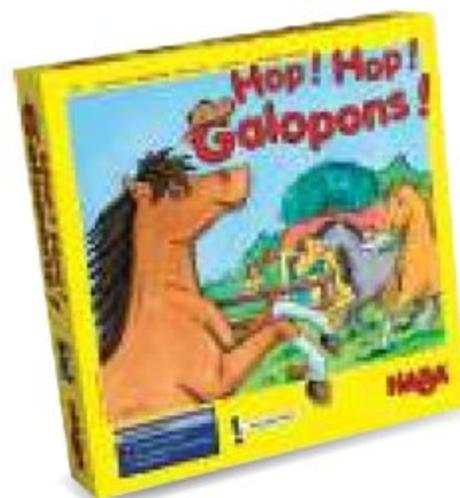
Mémoire, observation

Dino des chiffres

1660245

Un jeu de mémoire où il faut former des paires de chiffres et d'objets de la même quantité.

DÈS 3 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 10 MIN |
 5-10



Stratégie

Hop ! Hop ! Galopons !

1660249

Un jeu simple et de stratégie qui ravira les fans de chevaux ! Pour gagner, il faut arriver le premier au bout de la piste tout en ayant complété son tableau des accessoires indispensables pour son cheval.

DÈS 3 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



Collecte

Cui-cui !

1733287

Quatre petits oisillons audacieux cassent la coquille de leur œuf et ont déjà très faim. Mais attention, c'est le dé qui déterminera les envies des oisillons et la vitesse à laquelle ils grandissent. Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ?

 **DÈS 3 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **10 MIN** |
  **5-10**



New !



Observation, rapidité

Outékaché

1743332

Un jeu d'observation et de rapidité où il faut être le premier à retrouver le dessin de la carte piochée. Attention aux pièges !

 **DÈS 3 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **15 MIN** |
  **20-25**

Notre coup de cœur

Hyper original !
Ce jeu change des jeux de parcours, de dés ou de questions : il faut reconnaître des formes grâce au toucher et compléter sa plaquette. Rires garantis avec des petits quand on confond un poireau et un croco !

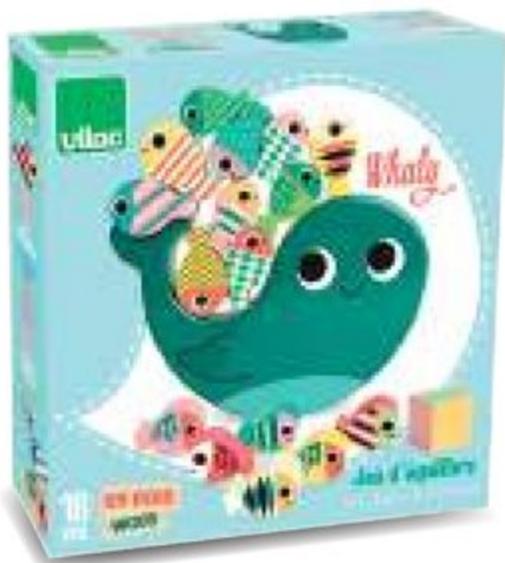


Toucher

Touche et trouve

1733320

 **DÈS 2 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **15 MIN** |
  **20-25**



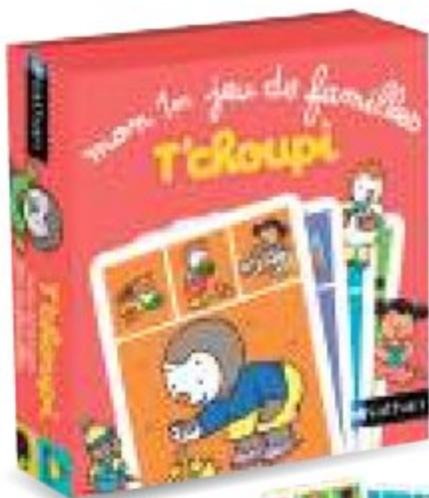
Adresse, équilibre

Jeu d'équilibre Baleine

1738401

Lance le dé et essaye d'empiler les 16 éléments en bois sur Whaly la baleine selon la couleur indiquée. Attention de ne pas tout faire tomber !

 **DÈS 4 ANS** |
  **1 JOUEUR/+** |
  **10 MIN** |
  **10-15**



Observation

Mon 1^{er} jeu de familles T'choupi

1718202

Voici le célèbre jeu de familles revisité pour les plus jeunes à l'effigie de T'choupi ! Pas besoin de savoir lire, toute la famille est représentée sur les cartes.

 **DÈS 3 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **10 MIN** |
  **5-10**



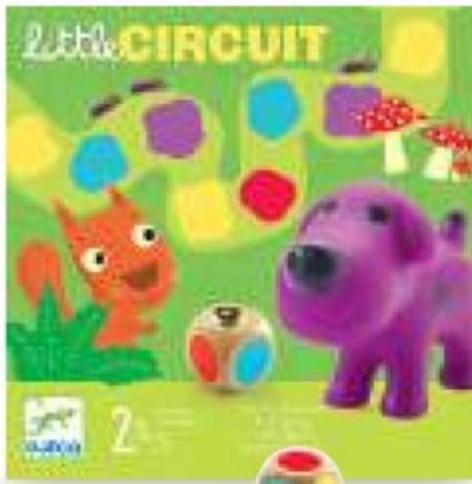
Coopération

Le Verger

702919

Les enfants essaient de cueillir ensemble tous les fruits en bois dans les arbres du verger avant que le puzzle du corbeau ne soit reconstitué. Un jeu coopératif pour apprendre à gagner ou perdre tous ensemble. Favorise aussi l'apprentissage des couleurs et des formes.

 **DÈS 3 ANS** |
  **1-8 JOUEURS** |
  **10 MIN** |
  **35-40**



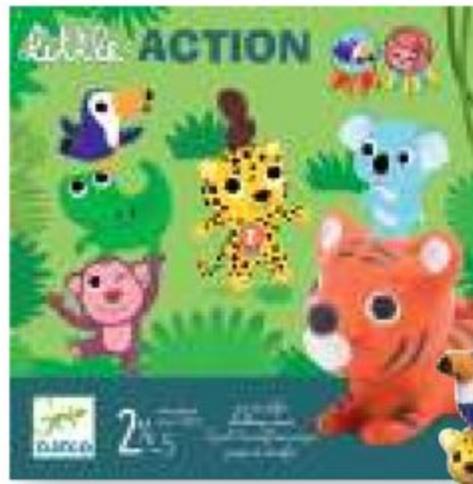
Observation

Little Circuit

1633877

De petits animaux se promènent tout au long du chemin. Le dé indique le rouge ! Le petit chien peut avancer jusqu'à la prochaine case rouge... Qui arrivera le premier au bout du chemin ? Un jeu qui favorise l'échange entre les tout-petits et leurs parents.

DÈS 2 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15



Adresse

Little Action

1733144

C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... Autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles. Un tout premier jeu d'action, de manipulation et d'adresse pour les petits.

DÈS 2 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



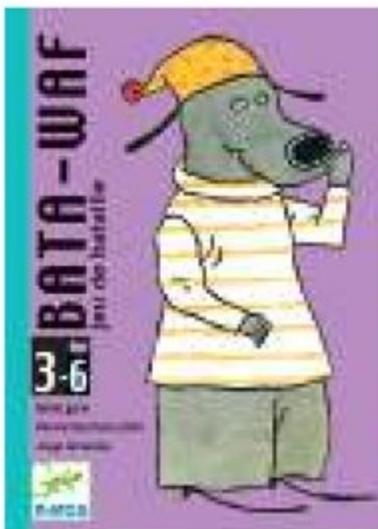
Coopération

Little Coopération

1672128

Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Attention, car le pont de glace menace de s'écrouler. Un jeu qui se joue en coopération pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.

DÈS 2 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



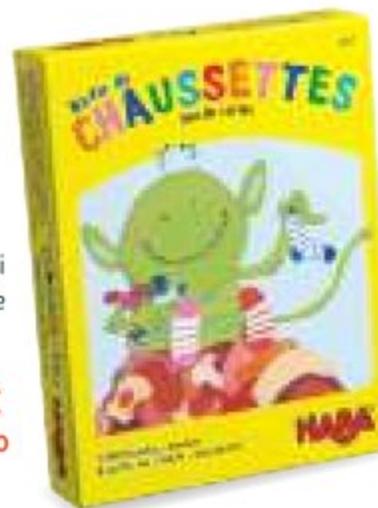
Rapidité, observation

Bata-waf

1565354

Jeu de bataille. C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention ! Il y a Bata-waf !

DÈS 3 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 5-10



Observation, rapidité

Rafle de chaussettes

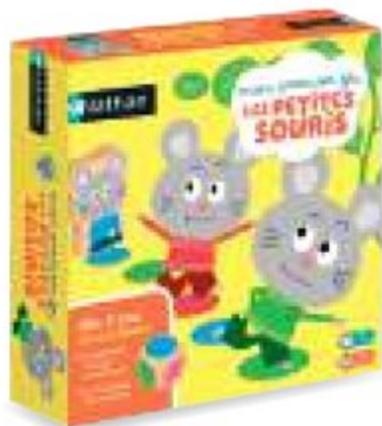
1616143

Un jeu de recherche rapide où il faut fouiller dans le tas coloré de chaussettes pour récupérer le plus de paires possible. Celui qui réussit doit aussi attraper le monstre en bois pour gagner des cartes monstres !

DÈS 4 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 10 MIN |
 5-10



New !



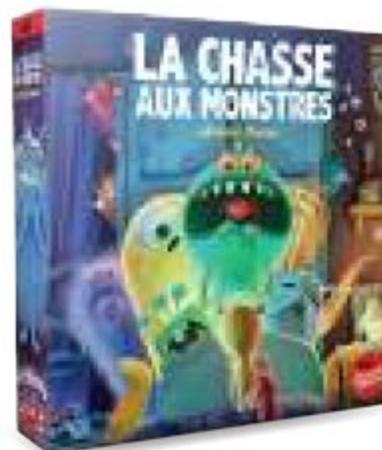
Observation

**Mon 1^{er} jeu
Les petites souris**

1743331

Vite, aide les petites souris à regagner leur maison avant que le chat n'ait fini son repas et n'arrive pour toutes les attraper ! Une course simple pour apprendre aux plus jeunes les règles du jeu et à se concentrer.

DÈS 2 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



Mémoire, coopération

La chasse aux monstres

1708186

Les joueurs vont essayer de trouver un jouet qui effraiera le ou les monstres autour du lit. Si le bon jouet est découvert, criez « Au placard, les monstres ! ». Sinon, ce sont les monstres qui progressent. Un jeu drôlement effrayant qui amusera les petits joueurs comme les plus grands.

DÈS 3 ANS |
 1-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



Observation, chance

Croque-carotte

1705327

Cette course passionnante est rythmée par la roue de la chance, qui indique jusqu'où vous pouvez bondir. Les ponts bougent et la taupe peut vous faire reculer. Attention, celui qui tombe dans un trou revient au départ.

DÈS 4 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15



Coopération

Trotte quenotte

1733290

Dans ce jeu coopératif, vous jouez les petits hamsters qui ont pour mission de préparer les provisions pour l'hiver. Toutes les carottes, le trèfle et les épis de blé doivent être stockés dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson.

DÈS 4 ANS |
 1-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



Adresse

Pyramide d'animaux

1559268

Un jeu d'adresse où il faut faire preuve de doigté pour être le premier à empiler correctement ses animaux sur la pyramide.

DÈS 4 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 20-25



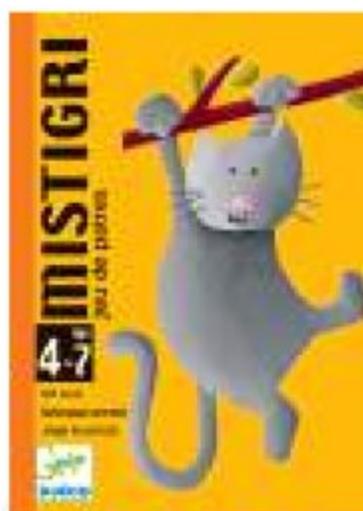
Jeu de parcours

L'île aux serpents

1707916

Sois le premier à finir la course en évitant tous les pièges sur ton chemin.

DÈS 3 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15



Observation, chance

Mistigri

1565353

Retrouvez un classique des jeux de cartes, associez des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat. Des règles connues et simples, associées à un graphisme plein d'humour pour les enfants.

DÈS 4 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 5-10



Adresse

Pique billes

1641635

DÈS 3 ANS |
 2-4

10 MIN |
 10-15



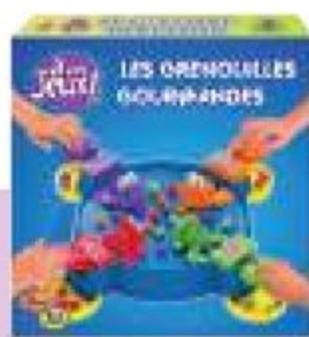
Adresse

Les asticots rigolos

1647263

DÈS 3 ANS |
 1/+

15 MIN |
 10-15



Rapidité

Les grenouilles gourmandes

283568

DÈS 3 ANS |
 2-4

10 MIN |
 10-15



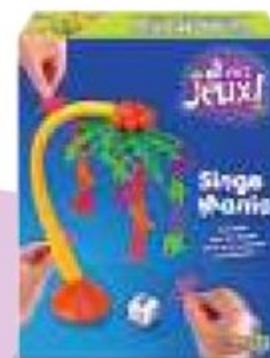
Adresse

Pêche à la ligne

1504676

DÈS 3 ANS |
 2-3

10 MIN |
 10-15



Adresse

Singe Mania

1707660

DÈS 3 ANS |
 2-4

10 MIN |
 10-15



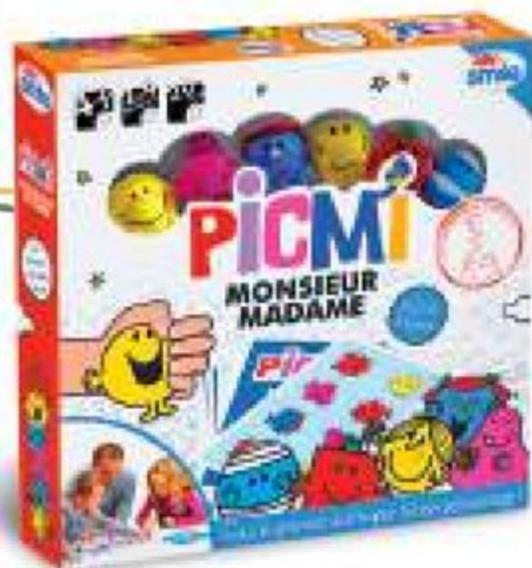
Adresse

Kikou le coucou

1730291

Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ? Un jeu d'adresse où il faut faire preuve de dextérité pour ne pas faire tomber les œufs au fond du nid.

 **DÈS 4 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **10 MIN** |
  **15-20**



Observation, rapidité

Picmi Monsieur Madame

1697396

Sois le premier à attraper le bon personnage Monsieur Madame en fonction des cartes tirées ! Le jeu s'adapte à l'âge de l'enfant grâce à ses 3 niveaux de difficulté avec plus ou moins de personnages sur une même carte.

 **DÈS 4 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **20 MIN** |
  **15-20**



New !

Ambiance, équipe, mimes

Time's Up ! Kids 2

1722552

Time's Up ! Kids 2 est le Time's Up ! des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images. Décrivez d'abord les images... Puis mimez-les !

 **DÈS 4 ANS** |
  **2-12 JOUEURS** |
  **20 MIN** |
  **20-25**

PICWIC vous recommande aussi :



Chance

Le cochon qui rit

227994

Chaque joueur lance les dés tour à tour et, en fonction du résultat, assemble son cochon. Le premier qui termine l'assemblage a gagné.

 **DÈS 4 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **15 MIN** |
  **20-25**



Observation

Pic Pirate !

409650

Le but du jeu : ne pas être celui qui l'aura trop chatouillé en plantant son épée, pour ne pas être éliminé et rester en course !

 **DÈS 4 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **5 MIN** |
  **20-25**



Ambiance

Yéti dans mes spaghettis

1738354

Enlève un à un les spaghettis. Mais attention, si tu fais tomber le Yéti dans le bol, tu as perdu ! Un jeu simple pour des parties délirantes !

 **DÈS 4 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **10 MIN** |
  **15-20**




dès
5 ans

UN VRAI JEU D'ENFANT !

Lucas adore jouer, rêver, apprendre plein de nouvelles choses et découvrir le monde ! Voici une sélection de jeux bien pensée pour nourrir sa curiosité, l'accompagner dans toutes ses découvertes et son épanouissement. De belles parties de plaisir en perspective !

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.

New !



Rapidité, observation

Smoothie

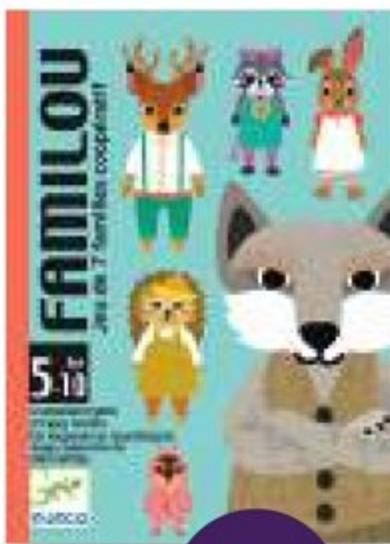
1743297

Un zest de mémoire, une pincée de chance et de nombreux fruits... En associant leurs cartes à celles du centre de la table, les joueurs réalisent de délicieux smoothies. Un jeu multivitaminé !





DÈS 6 ANS | 2-4 JOUEURS | 10 MIN | 10-15



New !

Tactique

Familou

1743296

Un jeu de 7 familles coopératif où tous les joueurs tentent ensemble de reconstituer les 7 familles avant l'arrivée du loup.





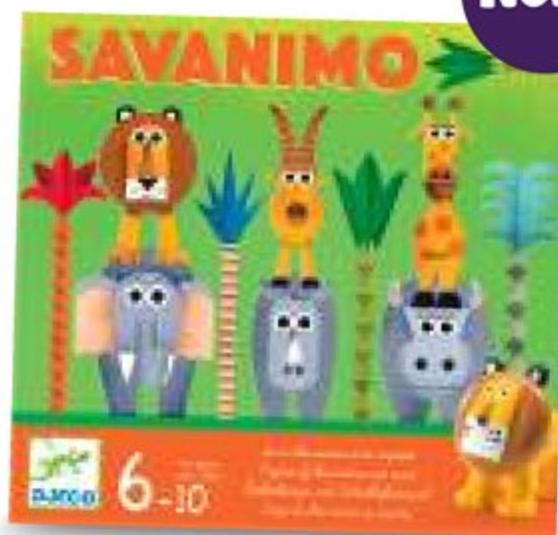
DÈS 5 ANS | 2-4 JOUEURS | 15 MIN | 5-10

PICWIC vous recommande aussi :


Piou Piou
 1617863



New !



Observation, rapidité

Savanimo

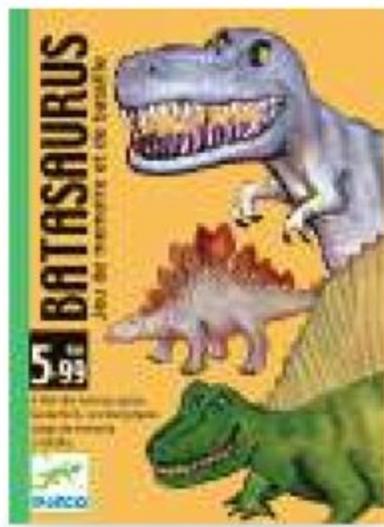
1743295

Comment ne pas perdre la tête quand il faut, soit attraper l'animal représenté, soit celui qui ne l'est pas ? Un jeu d'observation, de déduction et de rapidité pour les plus jeunes.





DÈS 5 ANS | 2-4 JOUEURS | 10 MIN | 25-30



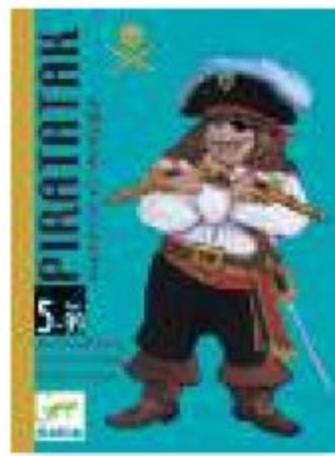
Mémoire

Batasaurus

1733145

Des attaques de dinosaures, des ripostes appropriées... Un jeu où se mêlent la stratégie et la mémoire.

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 5-10



Stratégie

Piratatak

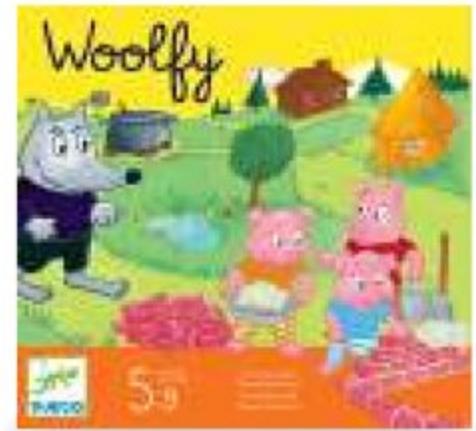
1614791

Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 5-10

PICWIC vous recommande aussi :

Diamoniak
1614807



Coopération

Woolfy

1614811

Les joueurs cherchent à construire la maison de briques afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les ait attrapés et mis dans la marmite !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 25-30



Initiation aux cartes

Rami junior

1738184

Un apprentissage facile du rami et de ses règles.

DÈS 6 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 20 MIN |
 5-10



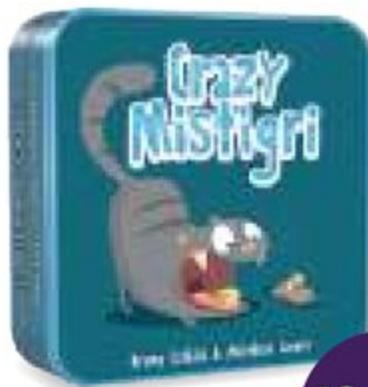
Initiation aux cartes

Belote junior

1738183

Un apprentissage adapté et progressif de la belote.

DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 5-10



New!

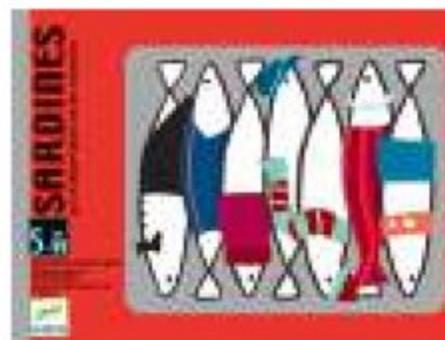
Ambiance

Crazy Mistigri

1743262

Le classique jeu du Mistigri revisité avec des effets fun et fous ! Piochez une carte dans le jeu de votre voisin, puis défaussez deux cartes de même valeur pour déclencher des effets amusants et embêter les adversaires ! Surtout, méfiez-vous du chat noir : la momistigri !

DÈS 7 ANS |
 3-5 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Observation, mémoire

Sardines

1571535

Les joueurs disposent de quelques secondes pour observer les sardines avant que la carte ne soit retournée. Les 5 cartes posées face cachée devant chaque joueur sont alors révélées. Si le joueur reconnaît dans son jeu des sardines habillées de la même façon que celles de la boîte, il remporte la carte.

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Ambiance, imitation

Pouet ! Pouet !

1571532

Pouet ! Pouet ! est un jeu de bruits et de mimes où les joueurs doivent deviner ce qui est illustré sur la carte en faisant un cri ou un mime. Un jeu idéal pour les plus petits qui n'ont pas besoin de lire. Fous-rires garantis !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Devinette

À toi de deviner !

1705087

Un grand classique des jeux de devinettes où il faut savoir poser les bonnes questions pour découvrir un personnage ou un objet !

DÈS 5 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 15 MIN |
 5-10

New !



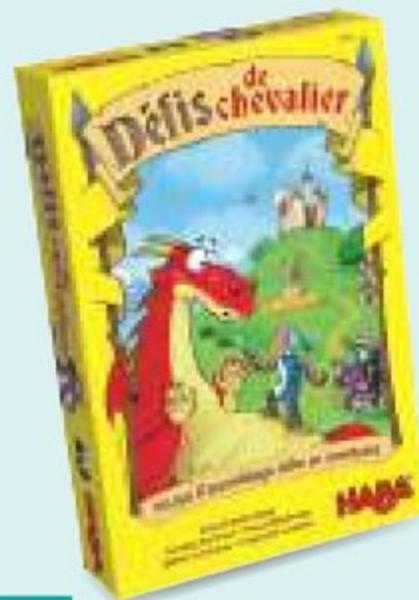
Collecte

Trésor de glace

1743707

Avec l'aide de papa dragon, les joueurs retirent les anneaux gelés et font fondre la colonne glacée. Voilà que les pierres étincelantes dégringolent ! Mais attention : ils ne peuvent pas tout ramasser. Qui aura le plus de pierres à la fin de la partie ?

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



Assemblage

Défis de chevalier

1692934

Vous devrez affronter des monstres, des dragons, des sorcières et autres dangers ! L'écuyer qui réussit à poser les plaquettes de paysage et à accomplir des actions chevaleresques est finalement déclaré vainqueur et adoube chevalier !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15

New !



Ambiance

Cro-Magnon

1743272

Redécouvrez vos aptitudes ancestrales (mime, langage primaire, modelage et dessin au charbon de bois) pour faire deviner des mots aux autres joueurs et avancer dans cette aventure rocambolesque. Seul l'Hominidé qui évoluera jusqu'à l'Homo Sapiens remportera la partie !

DÈS 8 ANS |
 3-12 JOUEURS |
 30 MIN |
 15-20

New !



Apprentissage

Bioviva junior

1743271

3 épreuves tout en images inspirées du jeu Bioviva original. À travers mimes, défis et épreuves de localisation, les plus jeunes découvriront en s'amusant les animaux qui peuplent la Terre et ses lieux emblématiques !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 15-20



Apprentissage, mémorisation

Défis des chats - Défis Animaux extraordinaires

1720757-1736819

Défis Nature vous emmène à la rencontre des animaux les plus surprenants et les plus insolites. Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

DÈS 7 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 20 MIN |
 5-10



Inscris-toi vite sur www.clubs-défis-nature.com

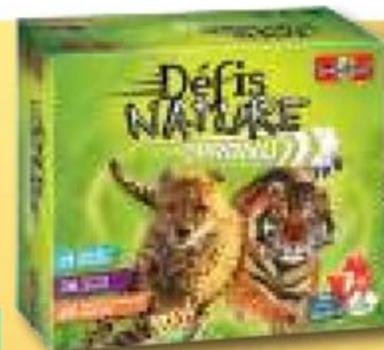
Rapidité

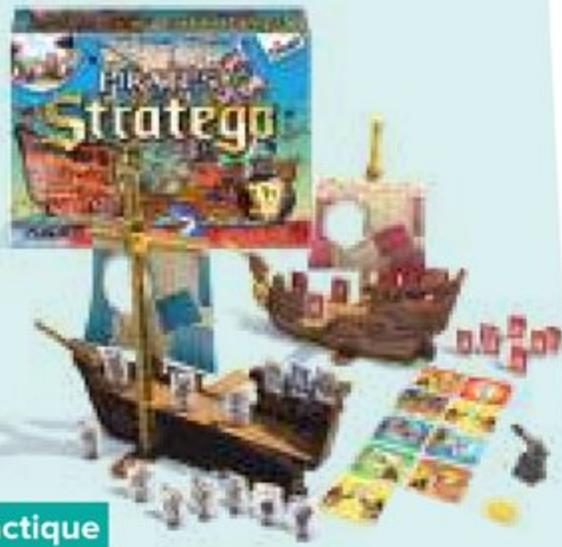
Défis Nature Chrono

1743270

Soyez le plus rapide pour l'emporter dans l'épreuve « Chrono » puis défiez les autres joueurs grâce aux nouveaux dés de force, vitesse et camouflage. Saurez-vous mener vos animaux à la victoire et tenir le rythme de « Défis Nature Chrono » ?

DÈS 7 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 15-20





Tactique

Stratègo Pirates

1738402

L'objectif est de partir à la conquête avec son équipage de pirates et de capturer le drapeau adverse. Il faut être habile pour tirer les boulets de canon !

DÈS 5 ANS |
 2 JOUEURS |
 30 MIN |
 30-35



Observation, rapidité

Crazy Cups

1692280

Reproduisez avec vos gobelets la même disposition de couleurs que celle de la carte en jeu. Attention de bien respecter l'ordre et le sens des couleurs !

DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



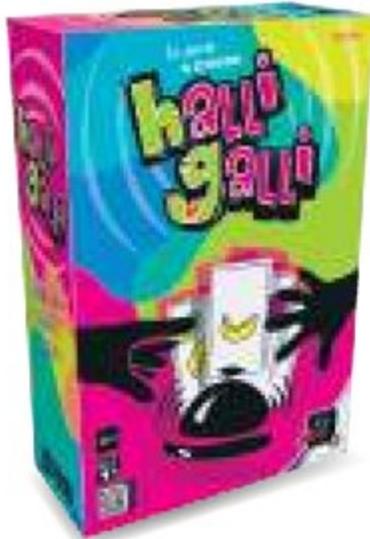
Rapidité, réflexion

Panic Cafard

1705326

Un cafard affamé fonce à travers la cuisine, et ce cafard c'est vous ! Lancez le dé et tournez astucieusement les couverts pour vous frayer un chemin vers de délicieux aliments. Dépêchez-vous, car les autres joueurs lancent frénétiquement le dé cuisotot pour vous arrêter et prendre votre place !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Observation, rapidité

Halli Galli

1514993

Dès qu'il y a 5 fruits identiques visibles en même temps, il faut être le premier à appuyer sur la sonnette pour gagner toutes les cartes déjà posées !

DÈS 6 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



Observation, rapidité

Clac Clac

1672600

Empilez vite, et sans erreur, les bons disques en n'utilisant qu'une seule main. Soyez plus vif et agile que vos adversaires et à vous la victoire !

DÈS 4 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 10 MIN |
 20-25



Observation, rapidité

Le Lynx

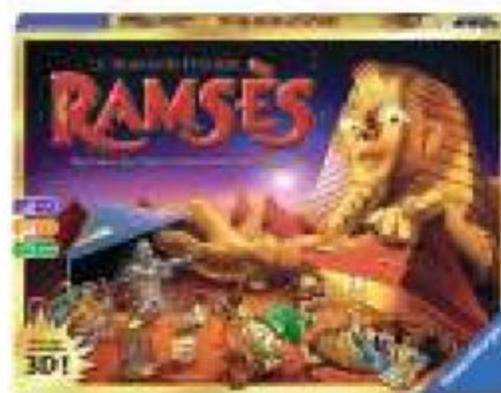
108197

Il faut vraiment un œil perçant pour retrouver l'objet pioché parmi les 400 images du grand plateau de jeu. Celui-ci est modulable, ce qui renouvelle l'intérêt à chaque partie. Un jeu d'observation et de langage qui plaît à tout âge.

DÈS 2 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 25-30

PICWIC vous recommande aussi :

Mon premier lynx
1705492



Mémoire

Ramsès

1724957

Déplacez les pyramides, mémorisez les passages et retrouvez les fabuleux trésors de Ramsès.

DÈS 7 ANS |
 1-5 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30



Observation, vocabulaire

Le petit bac Motordu

1733373

Tourne la roue qui t'indiquera une lettre et trouve tous les mots possibles commençant par cette lettre.

DÈS 5 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 15 MIN |
 15-20



Ambiance

Délir'o Toilettes

1732287

Tourne le rouleau de papier toilette et appuie sur la chasse d'eau, mais attention, elle pourrait t'arroser !

DÈS 4 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 10 MIN |
 20-25



Ambiance

Tête d'œuf

1732288

Ces œufs peuvent vous surprendre en atterrissant sur votre tête ! Un jeu de roulette russe surprenant et surtout hilarant !

DÈS 5 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 10 MIN |
 20-25



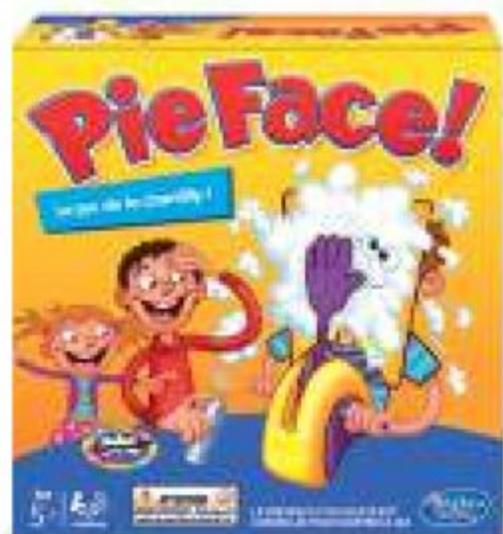
Observation, précision

Badaboule

1738352

À tour de rôle, les joueurs placent une boule blanche sur la grappe de boules de couleurs. Le poids va créer un écartement des boules. Il faudra avoir des gestes précis, sinon BADABOULE !

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 20-25



Ambiance

Pie Face !

1715467

Qui va recevoir la main pleine de chantilly en plein visage ? Combien de tours faudra-t-il effectuer avec les manettes pour le savoir ?

DÈS 5 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 15 MIN |
 20-25

PICWIC vous recommande aussi :

Pie Face Super Duel !
1724449



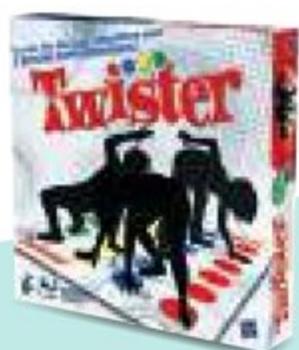
Mimes

Devine ce que je mime !

1637827

Un jeu drôle où la roulette détermine la catégorie à mimer. Actions, personnages, animaux, objets...

DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 20-25



Ambiance, adresse

Twister

1668844

DÈS 6 ANS |
 2/+

15 MIN |
 20-25



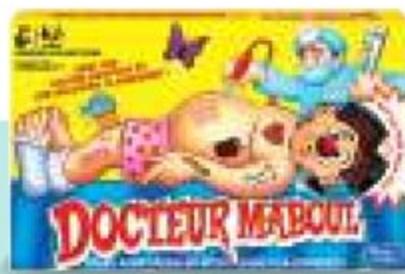
Réflexion

Puissance 4

1692274

DÈS 6 ANS |
 2

5 MIN |
 10-15



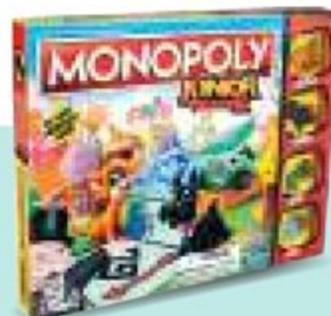
Adresse

Docteur Maboul

1724450

DÈS 6 ANS |
 1/+

10 MIN |
 25-30



Stratégie, argent

Monopoly Junior

1732290

DÈS 5 ANS |
 2-4

20 MIN |
 15-20



Réflexion, déduction

Qui est-ce ?

1743103

DÈS 6 ANS |
 2

15 MIN |
 15-20



GÉNÉRATION PLAISIR !

Si comme Camille, vous aimez les grandes parties qui rassemblent tout le monde autour de la table, voici toute une gamme de jeux incontournables qui vous garantissent de joyeux moments d'échange et de divertissement. Pour le bonheur des petits et des grands, de 4 à 99 ans !

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.



Vocabulaire, rapidité

Tic Tac Boom

1554089

Un jeu d'ambiance explosif ! Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe !





 DÈS 8 ANS | 2-12 JOUEURS | 15 MIN | 20-25



Connaissance

Défie tes parents

1705418

Un jeu super convivial où l'équipe des parents affronte celle des enfants. Les adultes sauront-ils répondre aux questions sur des thèmes bien connus des enfants ? Les enfants maîtriseront-ils les questions de culture générale ?





 DÈS 6 ANS | 2 JOUEURS /+ | 30 MIN | 20-25



Rapidité

Color Smash

1736179

Il y a bien longtemps que vous connaissez vos couleurs non ? Pas si sûr ! Color Smash risque de légèrement vous dérouter... Gardez-vous le contrôle de vos nerfs ?





 DÈS 6 ANS | 2 JOUEURS /+ | 15 MIN | 10-15

Adresse, réflexion

Gagne ton papa !

1565364

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, réalisez même des figures en 3D !

 **DÈS 3 ANS** |
  **1-2 JOUEURS** |
  **15 MIN** |
  **30-35**



Connaissance

Grand jeu des incollables

1726239

Le jeu de questions-réponses adapté à toute la famille. 7 niveaux différents.

 **DÈS 6 ANS** |
  **2-6 JOUEURS** |
  **20 MIN** |
  **30-35**



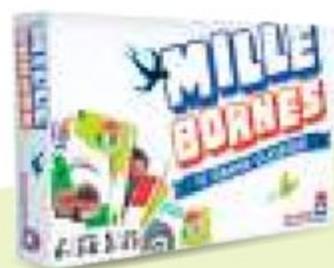
Observation, mémoire

Déjà vu ?!

1743318

Des cartes sont retournées sur lesquelles figurent des objets identiques aux tuiles étalées sur la table. Chaque objet apparaît deux fois dans toute la pile de cartes. Si vous pensez qu'un objet est dévoilé pour la seconde fois, précipitez-vous pour prendre sa tuile. Mais attention : si vous vous êtes trompé et qu'une carte le dévoile à nouveau par la suite vous serez éliminé !

 **DÈS 8 ANS** |
  **2-6 JOUEURS** |
  **15 MIN** |
  **15-20**



Cartes

Mille bornes

1692298

 **DÈS 6 ANS** |
  **2-8**
 **20 MIN** |
  **15-20**

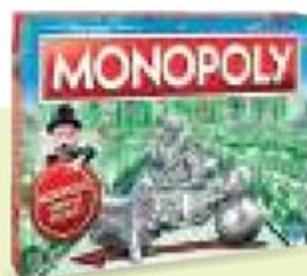


Ambiance, défausse

Uno Deluxe

1704960

 **DÈS 7 ANS** |
  **2-10**
 **30 MIN** |
  **15-20**



Stratégie

Monopoly

1736566

 **DÈS 8 ANS** |
  **2-6**
 **60 MIN** |
  **20-25**



Réflexion

Labyrinthe

1733727

 **DÈS 7 ANS** |
  **2-4**
 **20 MIN** |
  **30-35**



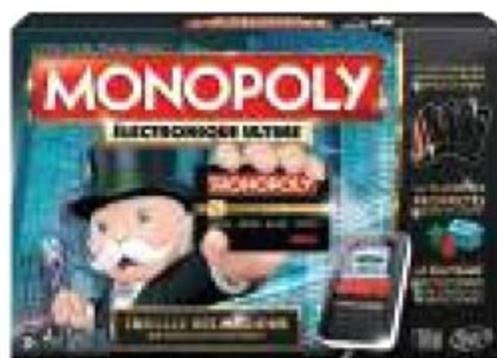
Réflexion

Rummikub chiffres

326992

Réalisez des séries ou des suites de chiffres (brelans, carrés et suites) et soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos plaquettes. Pour cela, on modifie les combinaisons de ses adversaires et on gagne la partie.

DÈS 8 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 30-35



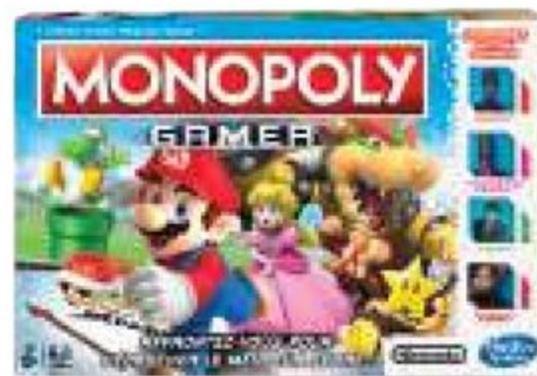
Stratégie

Monopoly Ultimate Banking

1724455

Un Monopoly interactif, grâce à sa carte bancaire et à son unité électronique qui permettent d'enregistrer toutes les transactions ! Et dorénavant le coût de vos transactions tient compte de son environnement.

DÈS 8 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 60 MIN |
 35-40



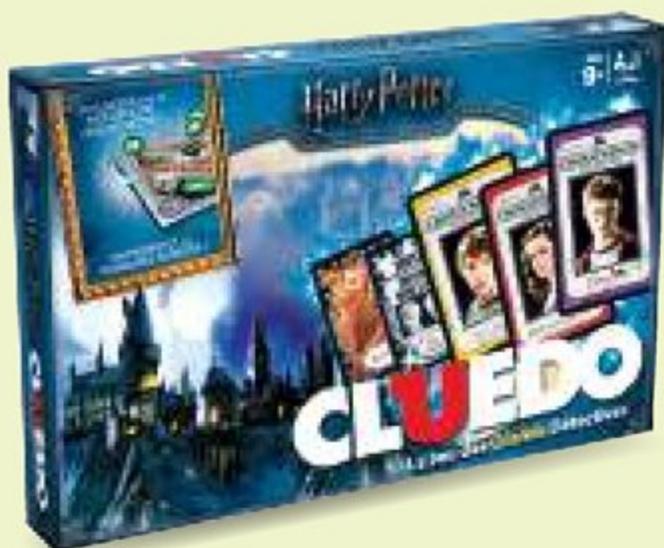
Stratégie

Monopoly Gamer

1736567

Monopoly Gamer s'empare de la plus célèbre des marques de jeux vidéo : Mario ! Retrouvez les personnages de l'univers imaginé par Myamoto sur le plus célèbre jeu de plateau !

DÈS 8 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 60 MIN |
 30-35



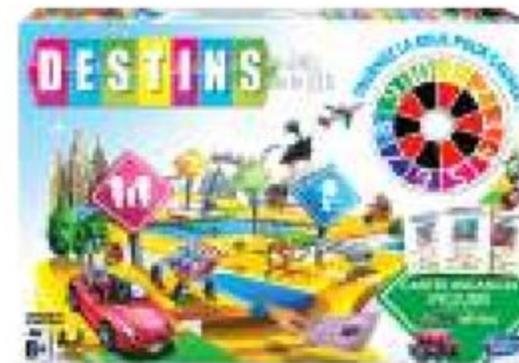
Déduction

Cluedo Harry Potter

1738239

Un étudiant a brusquement disparu. Sous les traits d'Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna ou Neville, vous devez découvrir qui est responsable de sa disparition, quel objet a été utilisé et où cet étudiant a été enlevé.

DÈS 9 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 30 MIN |
 35-40



Ambiance

Destins

1736564

Destins, le célèbre jeu de la vie : tournez la roue du destin et découvrez la vie qui vous attend !

DÈS 8 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 25-30



Déduction

Mastermind

1550239

DÈS 8 ANS |
 2-5

30 MIN |
 25-30



Argent, ambiance

La bonne paye

18686

DÈS 8 ANS |
 2-6

30 MIN |
 20-25



Déduction

Cluedo

1724457

DÈS 8 ANS |
 2-6

30 MIN |
 25-30



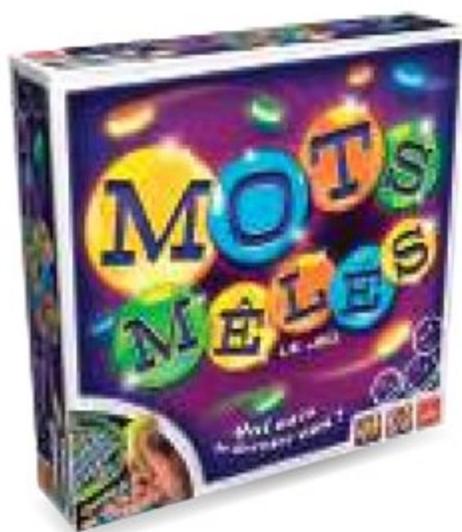
Connaissances

Trivial Pursuit Famille

1668851

DÈS 8 ANS |
 2-6

45 MIN |
 35-40



Observation, rapidité

Mots mêlés

1724785

Qui n'a jamais joué aux mots mêlés pour se détendre ? Voici une version plateau, pour pouvoir enfin y jouer à plusieurs. Trouvez le plus vite possible le mot recherché et appuyez sur le pouët-pouët pour le gagner ! La couleur dominante remporte la partie !

DÈS 7 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 25-30



Observation, rapidité

Color Addict

1653125

Le mot « bleu » écrit en rouge, ou « vert » écrit en bleu... Color Addict ou comment devenir fou avec de simples cartes en couleurs ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse !

DÈS 7 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 10 MIN |
 5-10



Observation, rapidité

Bellz !

1723492

Pour gagner, récupérez tous les grelots de votre couleur à l'aide du stick aimanté. Mais soyez vif pour déjouer le magnétisme qui attire les grelots adverses et vous fait perdre votre tour.

DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



Stratégie, réflexion

Triominos Deluxe

607592

Retrouvez ce grand classique qui reprend le principe des dominos, mais avec des pièces triangulaires. Placez vos Triominos stratégiquement et essayez de réaliser des combinaisons pour gagner un maximum de points !

DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30

PICWIC vous recommande aussi :

Triominos Color
1736505



New !

Ambiance

Hein ? Culture populaire

1743273

Essayez de décrire des personnalités, animaux, lieux... de façon étrange et amusante (parole, mime, chanson...). Votre but est simple : que le moins de joueurs possible comprennent de quoi vous parlez ! Mais au moins un joueur doit comprendre.

DÈS 10 ANS |
 3-17 JOUEURS |
 20 MIN |
 15-20



Rapidité, observation

Ligretto bleu

1511862

Tout le monde joue en même temps ! Le but : être le premier à se débarrasser de ses cartes en constituant des séries de 1 à 10, tout en respectant les couleurs !

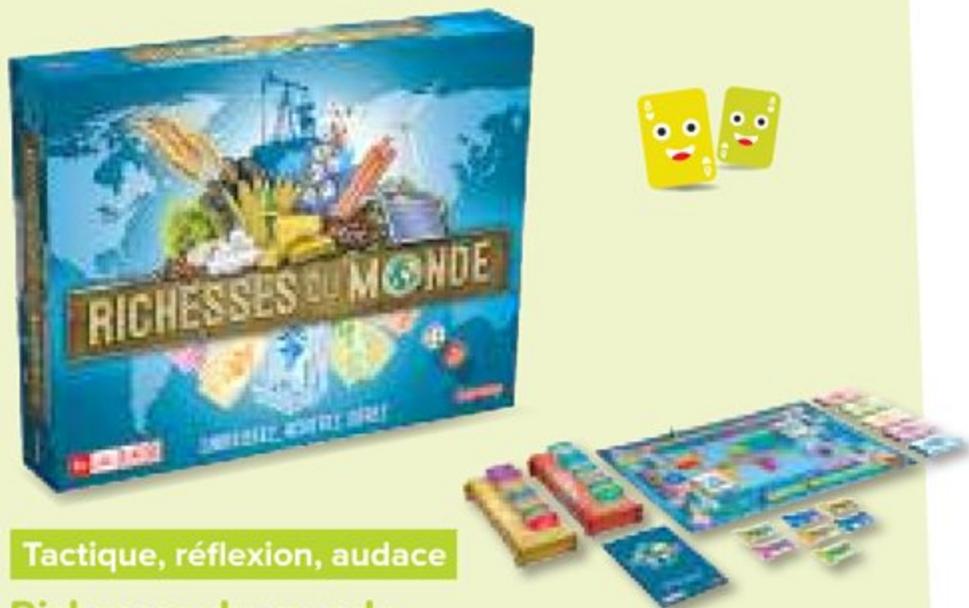
DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 5-10

PICWIC vous recommande aussi :

Ligretto rouge
1511864

Ligretto vert
1511863





Tactique, réflexion, audace

Richesses du monde

1724505

Acquiers le plus vite possible les productions de blé, aluminium, coton, café, cuivre etc. dans tous les pays du monde pour gagner ! Tactique, réflexion, audace sont de rigueur pour gagner la partie ! Choisis, achète et gère tes productions dans le monde. Un jeu de famille, d'argent et de pouvoir.

DÈS 8 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 45 MIN |
 30-35



Stratégie

Match Star Wars

1743709

Joue avec tes héros préférés de l'univers Star Wars. Le but du jeu est d'aligner 5 personnages identiques en diagonale, à l'horizontale ou à la verticale. Un jeu simple et ludique, alliant observation et stratégie.

DÈS 4 ANS |
 2 JOUEURS |
 10 MIN |
 20-25

PICWIC vous recommande aussi :

Match Disney Princesses
1733379

New!

Disponible à partir du 19/02

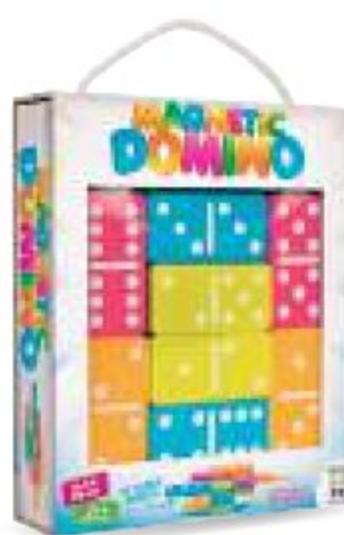
Observation, réflexion

Dés mots dingues

1743317

Les dés sont lancés au milieu de la table. Un joueur propose un mot à concevoir tel que « Gâteau » additionné de l'adjectif rose. Dépêchez-vous, celui qui a réussi à réaliser le mot le premier crie « Dés mots dingues » ! La partie s'arrête. Si le mot est correct, il gagne 1 point sinon il le perd. Attention, le mot devra contenir au moins 2 dés roses.

DÈS 5 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



Observation, adresse, dextérité

Magnetic Domino

1733553

Un classique revisité, coloré et aimanté ! Jouez de façon classique à plat ou en hauteur façon tour magnétique ! Soyez le premier à avoir posé tous vos dominos. Pratique, la boîte aimantée sert de rangement.

DÈS 4 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15

PICWIC vous recommande aussi :

Magnetic Mikado
1733552



Déduction

Les mystères de Pékin

1670732

DÈS 8 ANS |
 2-6
 40 MIN |
 25-30

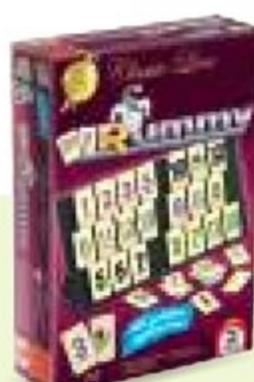


Adresse

Jenga

1726251

DÈS 6 ANS |
 1/+
 10 MIN |
 15-20



Réflexion

My Rummy

1694442

DÈS 8 ANS |
 2-4
 30 MIN |
 15-20



Tactique

Skip-Bo

1645542

DÈS 7 ANS |
 2-6
 30 MIN |
 10-15



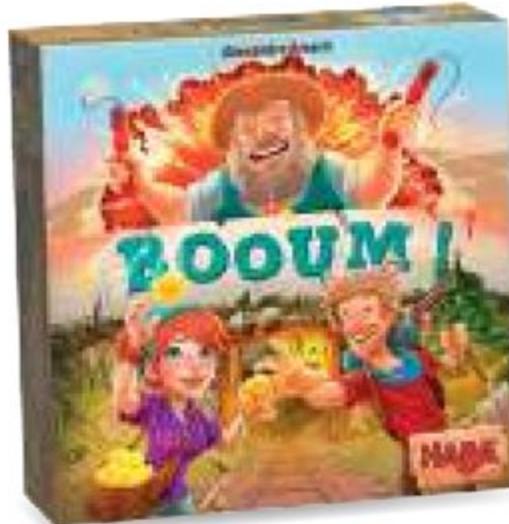
Ambiance

Devine tête

1565376

Saurez-vous deviner l'illustration qui est sur votre tête ?

DÈS 6 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 25-30



Stratégie

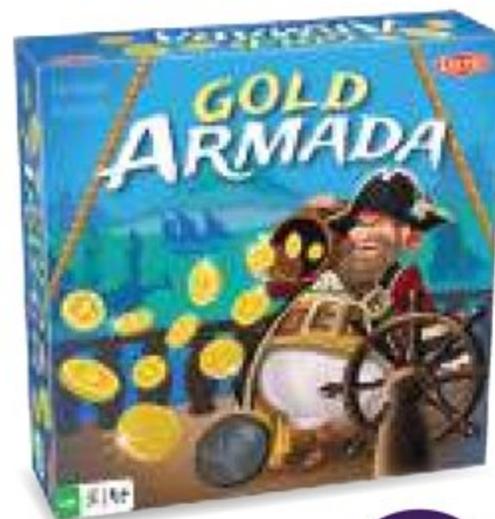
Booom !

1743708

On a trouvé de l'or dans le paisible village d'Old Town. Depuis, c'est vraiment la pagaille ! Gagné par la fièvre de l'or, tout le monde s'empare d'un bâton de dynamite et le jette dans la mine. Soyez bons observateurs et très rapides... c'est le seul moyen de repartir les mains pleines !

DÈS 7 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 20 MIN |
 20-25

New !



Stratégie

Gold Armada

1743278

Lancez les dés et essayez de réaliser une des combinaisons du plateau de jeu afin de gagner le plus de pièces d'or possible. Si vous réussissez, vous gagnez un jeton « trésor », et un nouveau symbole de combinaison sera révélé. Si vous perdez, vous prenez un jeton « tête de mort ». Attention, ces jetons sont des points négatifs !

DÈS 7 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 30 MIN |
 20-25

New !



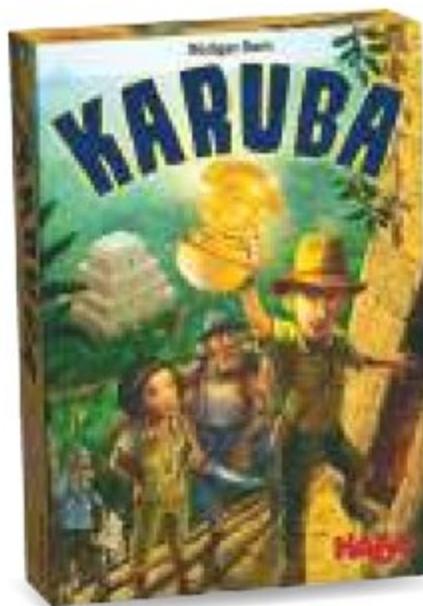
Ambiance

Lapins crétiens en furie !

1712669

Sois le plus rapide à ventouser les cartes ! Celui qui a le plus de cartes « lapins » en fin de partie gagne.

DÈS 7 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



Placement, stratégie

Karuba

1718188

Enfin ! Après un voyage en bateau, les chasseurs de trésors arrivent sur l'île de Karuba. Ils peuvent se lancer à la recherche des trésors cachés... Qui fera traverser correctement la jungle à son équipe d'expédition, gardera à l'œil les autres joueurs et surtout, récoltera l'or et les cristaux tout au long du chemin ? Mais il faudra aussi se déplacer à temps ! Seuls les premiers à arriver aux temples pourront récupérer les trésors les plus précieux !

DÈS 8 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 40 MIN |
 30-35

New !



Coopération

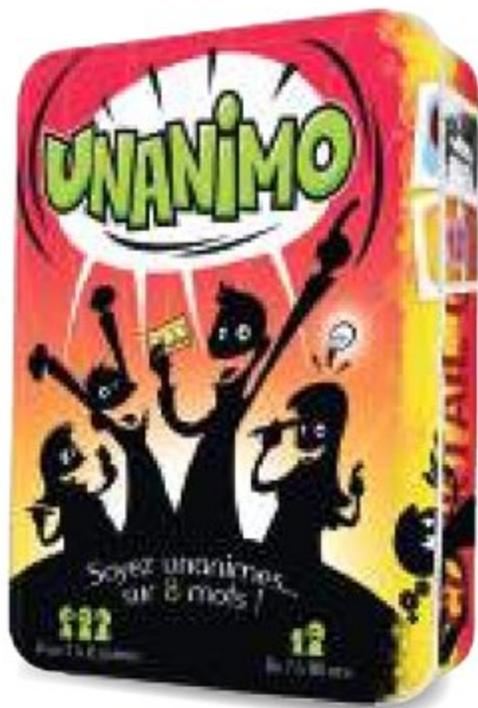
Course contre le crime

1743277

Unissez vos forces pour résoudre les crimes ! Déplacez-vous dans la ville, rassemblez des preuves et résolvez des énigmes. Mais faites-vite, ou les bandits s'échapperont.

DÈS 7 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 20 MIN |
 15-20

Disponible à partir du 19/03



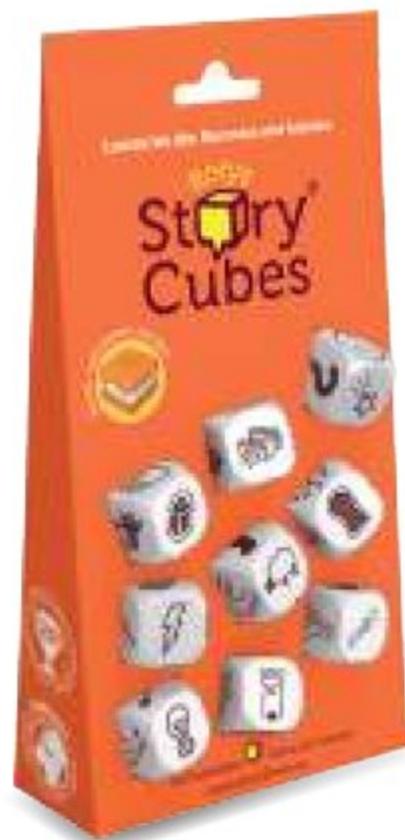
Ambiance, vocabulaire

Unanimo

1533633

Trouvez 8 mots se rapportant à une illustration donnée mais ne soyez surtout pas originaux car seuls les mots que les autres joueurs auront aussi notés rapporteront des points !

DÈS 7 ANS |
 3-12 JOUEURS |
 20 MIN |
 10-15



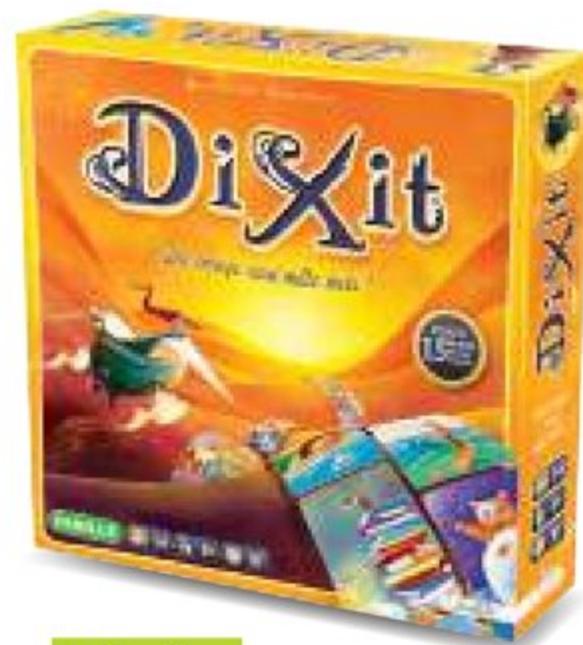
Imagination

Story Cubes

1701784

Inventez des histoires à partir des dés tirés.

DÈS 12 ANS |
 1-7 JOUEURS |
 20 MIN |
 10-15



Déduction

Dixit

1615241

Parmi plusieurs illustrations, trouvez celle qui correspond à une phrase, un nom propre ou un mot clé.

DÈS 8 ANS |
 3-6 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30

PICWIC vous recommande aussi :

Dixit Extension Harmonie
 1743265

New !



Connaissance

Timeline multi-thèmes

1677733

Timeline multi-thèmes propose des cartes aux thèmes variés (musique, événements, découvertes, inventions, etc.) à placer dans l'ordre chronologique.

DÈS 8 ANS |
 2-8 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



New !

Ambiance, équipe, mimes

Time's Up ! Party 2

1742553

Faites deviner un maximum de films, de livres et de chansons à votre partenaire en temps limité.

DÈS 12 ANS |
 4-12 JOUEURS |
 40 MIN |
 20-25

PICWIC vous recommande aussi :

Time's Up ! Party
 1724709



New !

Ambiance, équipe, mimes

Time's Up ! Family 2

1738103

Faites deviner le plus d'objets, de métiers et d'animaux possible à votre partenaire, en temps limité.

DÈS 8 ANS |
 4-12 JOUEURS |
 30 MIN |
 20-25

PICWIC vous recommande aussi :

Time's Up ! Family
 1724708



Mémoire

Perlinpinpin

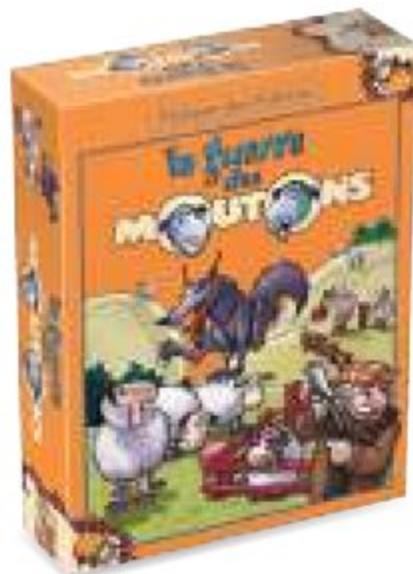
1718284

Collectez plein de princesses grâce aux fabuleux pouvoirs des cartes de votre main. D'abord endormies, les princesses seront au cours de la partie réveillées par de charmants princes et collectées par les joueurs.





DÈS 6 ANS | **2-5 JOUEURS** | **15 MIN** | **10-15**



Stratégie, placement

La guerre des moutons

1523035

Imaginez-vous de vertes prairies dans lesquelles vont paître de beaux gros moutons... Un paysage idyllique... C'est sans compter sur la guerre que se mènent les bergers pour accroître la taille de leur domaine, ni sur les loups qui rôdent à l'affût de la moindre parcelle de terre sans enclos...





DÈS 7 ANS | **2-4 JOUEURS** | **30 MIN** | **15-20**



New!

Ambiance, mémoire

Face de bouc

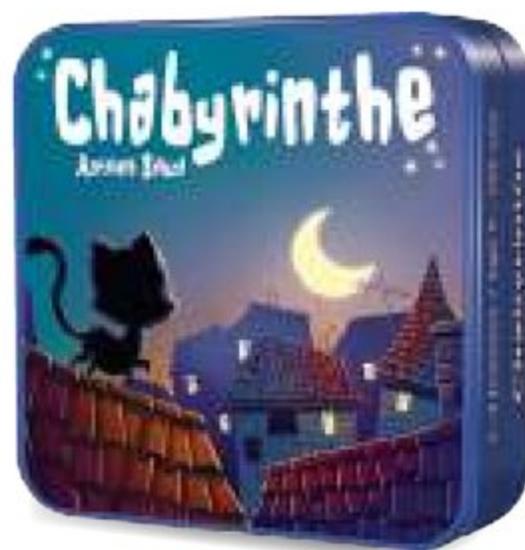
1743266

Inventez un nom aux monstres au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous de son nom et criez-le en premier !





DÈS 6 ANS | **2-7 JOUEURS** | **15 MIN** | **10-15**



Réflexion, parcours

Chabyrinthe

1623696

Remettez un peu d'ordre dans la ville en déplaçant ses gouttières et éliminez les obstacles qui séparent les chats d'un toit accueillant.





DÈS 6 ANS | **1-4 JOUEURS** | **10 MIN** | **10-15**



Stratégie

Manchots Barjots

1732613

Dans le jeu Manchots Barjots, votre mission est d'envoyer vos manchots conquérir des zones stratégiques et saboter les plans de vos adversaires. Pour cela, sachez rassembler les plus costauds et expédiez vos mauvaises recrues désorganiser les rangs adverses.





DÈS 7 ANS | **2-5 JOUEURS** | **30 MIN** | **10-15**



Stratégie, placement

**Les Aventuriers du Rail
Mon Premier Voyage**

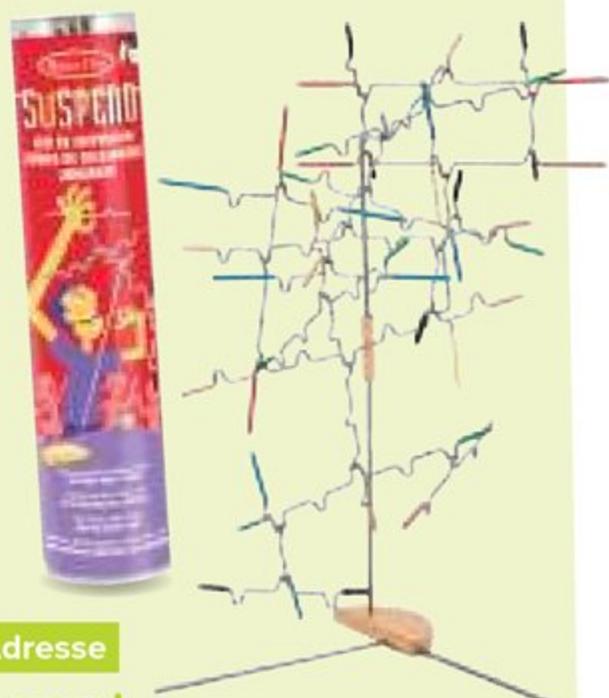
1732612

Facile à apprendre, rapide à jouer, les Aventuriers du Rail : Mon Premier Voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur la série des Aventuriers du Rail. Collectez des cartes « Wagon », investissez dans les chemins de fer et reliez les villes listées sur vos cartes « Destination » pour remporter la victoire. À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Europe !





DÈS 6 ANS | **2-4 JOUEURS** | **30 MIN** | **25-30**



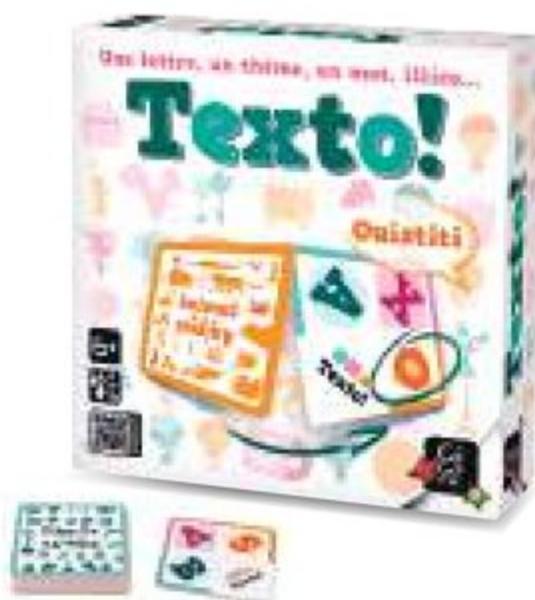
Adresse

Suspend

1733467

Ce jeu d'équilibre en suspension est passionnant. Chaque pièce ajoutée met en péril l'équilibre de la structure. Le premier qui réussit à placer toutes ses tiges sans faire tomber une pièce a gagné. Et une fois que la structure est montée, on peut commencer une deuxième partie : enlever une à une chaque tige sans faire tomber le reste du montage.

DÈS 8 ANS |
 1-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



Observation, rapidité

Texto !

1726970

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie gagne.

DÈS 6 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 10 MIN |
 10-15

New !



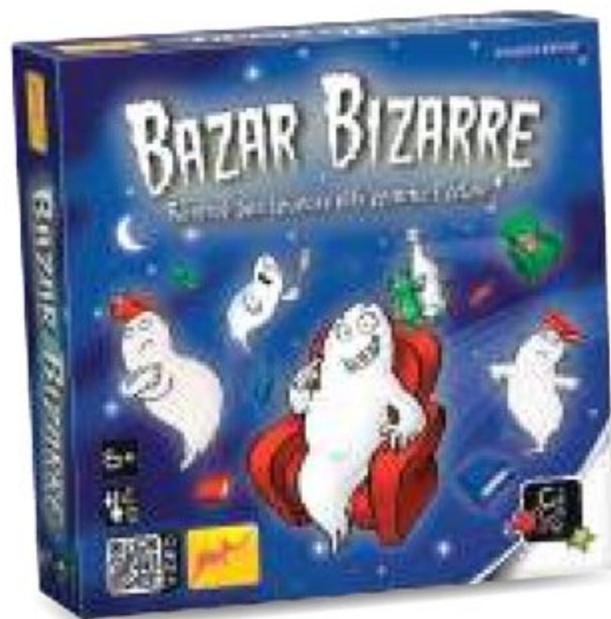
Ambiance, mémoire

Tropico

1743264

Explorez la jungle tropicale et observez la faune pour ne pas vous perdre : caméléons, grenouilles, perroquets, papillons... Mémorisez les animaux qui ont été piochés, et après 5 cartes accumulées, essayez de répondre aux questions.

DÈS 8 ANS |
 2-8 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



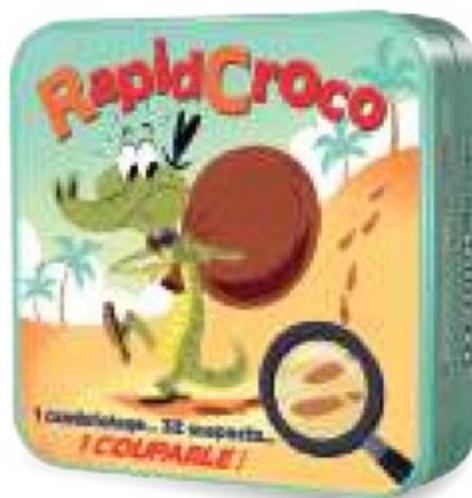
Observation, rapidité

Bazar Bizarre

1646679

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la ! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur !

DÈS 6 ANS |
 2-8 JOUEURS |
 20 MIN |
 10-15



Observation, rapidité

RapidCroco

1617850

Un cambriolage a été commis et 32 crocodiles sont suspects. La police diffuse une liste de critères qui va vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable.

DÈS 6 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Ambiance, stratégie

2 sans 3

1733100

À leur tour, les joueurs posent une carte dans l'une des rangées communes en respectant les règles de placement. Si la carte d'un joueur est la 5^{ème} de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes. Prendre une carte d'une couleur c'est bien, en prendre deux c'est encore mieux... Mais en prendre trois c'est la cata : les trois cartes sont converties en points négatifs ! Visez juste pour poser vos cartes au bon endroit au bon moment.

DÈS 10 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 25 MIN |
 10-15

New!



Rapidité, réflexion, observation

Cortex Challenge 2

1743268

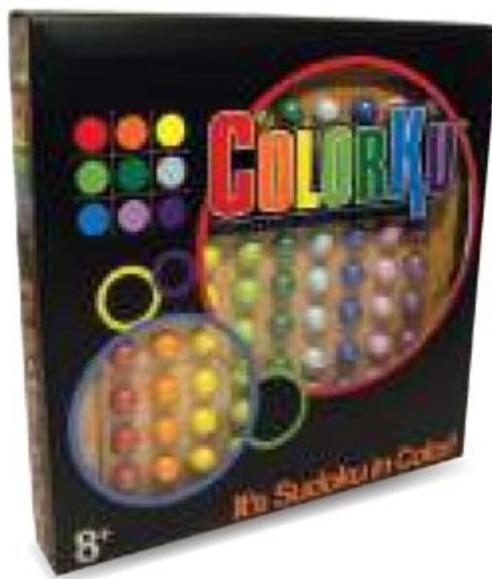
Cortex Challenge met au défi toutes les formes de l'intelligence ! 7 épreuves différentes pour s'amuser avec la mémoire, le sens de l'observation, la coordination et la logique des joueurs. Le titre propose aussi un challenge tactile.

DÈS 8 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15

PICWIC vous recommande aussi :



Cortex Challenge
1728112



Stratégie, déduction

Colorku

1733607

Composé d'un plateau de bois et de 81 billes de couleurs, le Colorku est un nouveau défi pour les neurones des champions de sudokus. Il est aussi possible de « transformer » n'importe quel sudoku en colorku grâce à la carte de conversion des couleurs.

DÈS 8 ANS |
 1-2 JOUEURS |
 30 MIN |
 30-35



Langue

Memotep

1716582

Accumulez un maximum de richesses et de savoirs en donnant les traductions avant les autres joueurs. Mais prenez garde aux cartes « mystère » qui peuvent changer le cours du jeu ! 5000 mots essentiels, 500 phrases du quotidien et 2 niveaux de difficulté compatibles pour jouer ensemble. Le jeu propose une application mobile gratuite pour tester sa prononciation grâce à la reconnaissance vocale !

DÈS 7 ANS |
 2-35 JOUEURS |
 45 MIN |
 35-40



New!

Rapidité, réflexion, observation

Cortex Kids 2

1743267

Jeu de défis faisant appel aux différentes zones du cerveau en version junior avec des cartes adaptées aux enfants. Chaque joueur, à son tour, retourne une carte. Il y a 8 sortes de défis. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la réponse, il pose sa main sur la carte. Si sa réponse est bonne, il gagne la carte.

DÈS 6 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15

PICWIC vous recommande aussi :



Cortex Kids
1728111

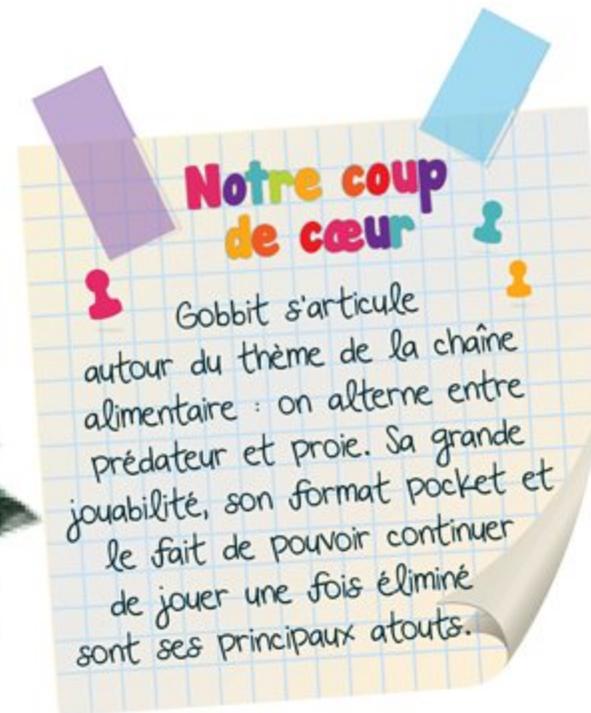


Observation, rapidité

Gobbit

1733606

DÈS 6 ANS |
 2-8 JOUEURS |
 15 MIN |
 15-20



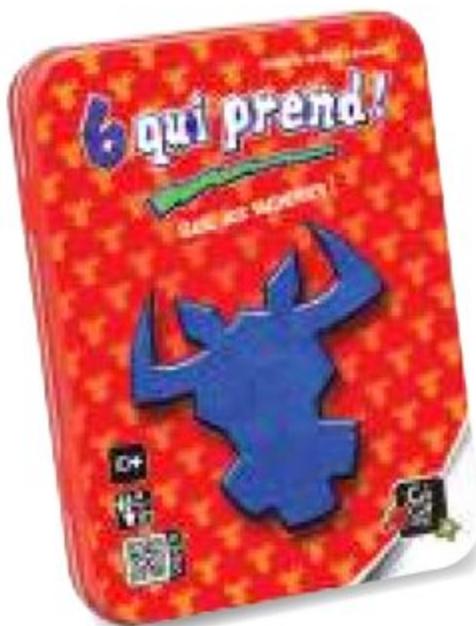



entre amis

UNE BONNE PARTIE DE FUN !

Pour Nina, une bonne soirée entre amis c'est toujours une occasion de se rassembler autour d'une partie de jeu endiablée. En grande fan de jeux d'ambiance, elle aura l'embarras du choix dans l'offre de jeux funs et multi-joueurs que Picwic lui réserve !

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.



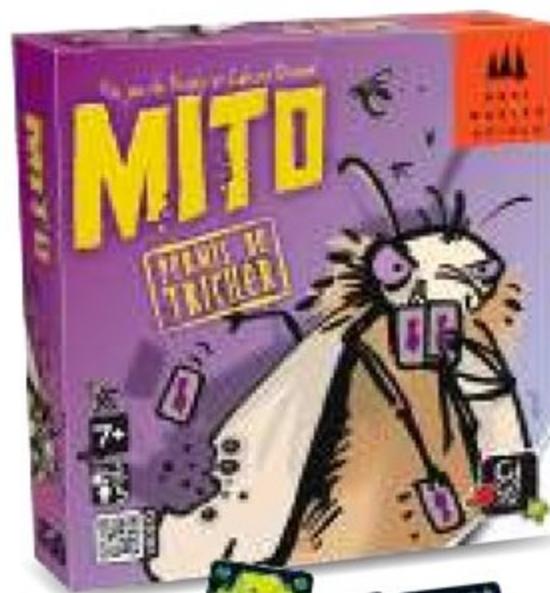
Défausse

6 qui prend !

1521954

Gare aux vacheries ! Dans ce jeu de défausse déjà culte, il vous faudra placer vos cartes à tête de bœuf dans les différentes rangées sans jamais poser la 6^{ème} ! Les choix de cartes étant secrets et simultanés, il vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir une rangée et ramasser le tas de têtes de bœuf et ses pénalités. Un jeu énormeuuh !

 DÈS 10 ANS |
  2-10 JOUEURS |
  45 MIN |
  10-15



Défausse, bluff

Mito

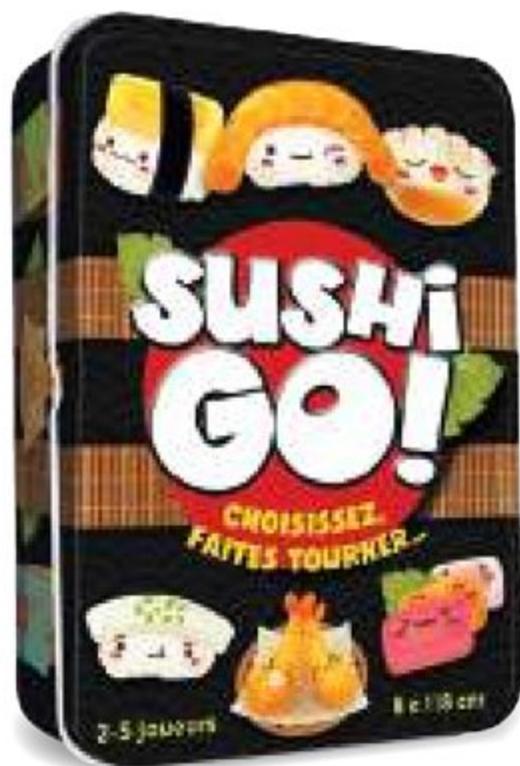
1660191

 DÈS 7 ANS |
  3-5 JOUEURS |
  25 MIN |
  10-15



Notre coup de cœur

 Les plus malhonnêtes vont adorer ! Ambiance garantie avec ce jeu où la triche est le seul moyen de gagner. Néanmoins, la discrétion reste indispensable : il faut faire preuve d'imagination pour ne pas se faire repérer !



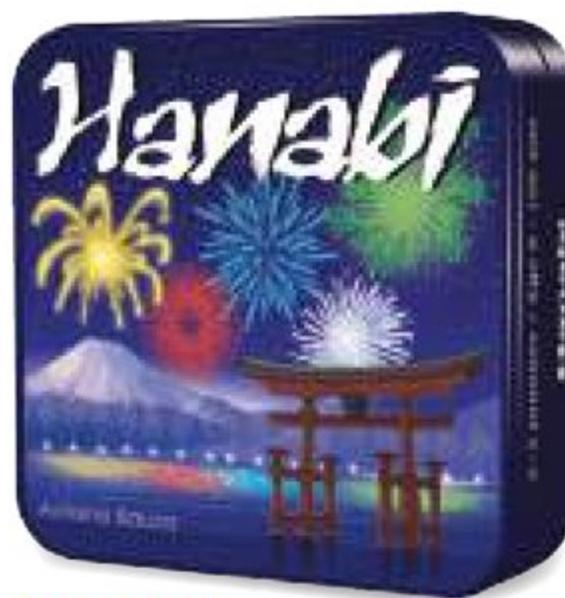
Tactique

Sushi Go !

1720755

Pendant que les cartes Sushi passent de mains en mains entre les joueurs, choisissez les cartes que vous placerez devant vous. Collectionnez-vous les raviolis ou tenterez-vous d'avoir le plus grand nombre de desserts ?

DÈS 8 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Coopératif

Hanabi

1688632

Les joueurs sont des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifices de couleurs différentes. Les joueurs ne peuvent pas consulter leurs cartes, tournées vers leurs camarades. Pour l'emporter, ils devront constituer en s'entraînant 5 suites croissantes de cartes de même couleur.



DÈS 8 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 30 MIN |
 10-15



Ambiance, observation, dessin

Duplik

1724710

Un joueur décrit une illustration rigolote à ses camarades qui dessinent cette image le temps d'un sablier.

DÈS 8 ANS |
 3-10 JOUEURS |
 45 MIN |
 20-25



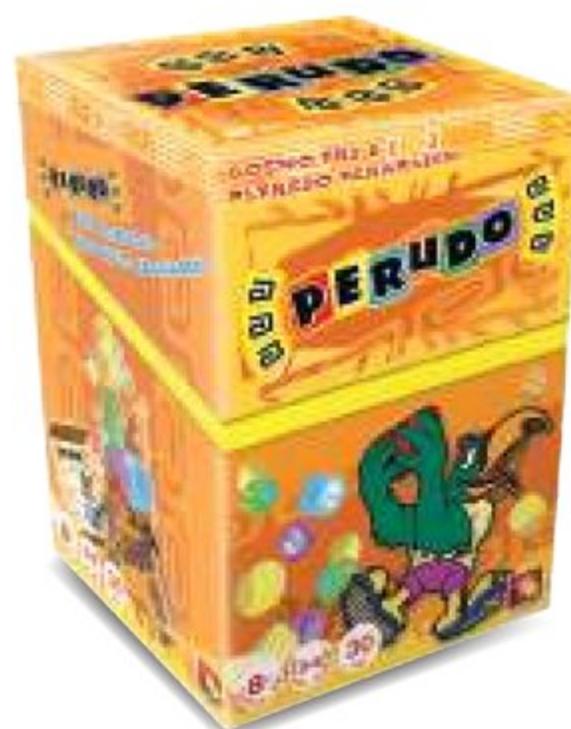
Ambiance, déduction

Contrario !?

1724727

Devinez les expressions, titres de films et chansons détournés en retrouvant les mots qui se cachent derrière les synonymes, contraires ou termes de la même famille. « Les 69 lévriers », cela vous dit quelque chose ? Alors, ruez-vous sur le « pouet » pour l'emporter !

DÈS 12 ANS |
 3-10 JOUEURS |
 20 MIN |
 20-25



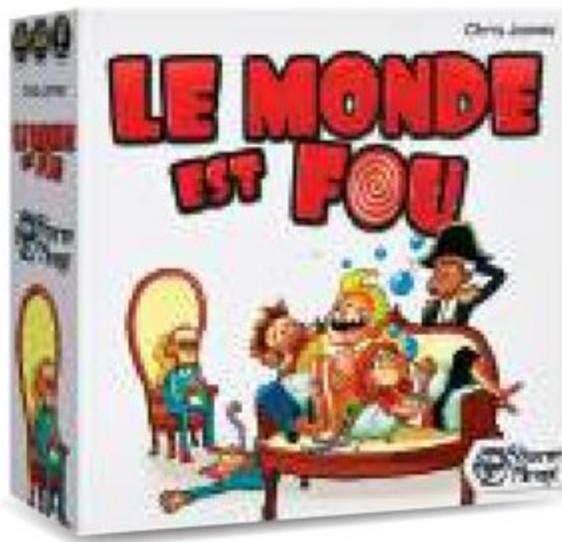
Ambiance, bluff, pari

Perudo

1732610

Devinez combien de dés de même valeur se trouvent sous les gobelets des joueurs !

DÈS 8 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 30 MIN |
 20-25



Improvisation

Le monde est fou

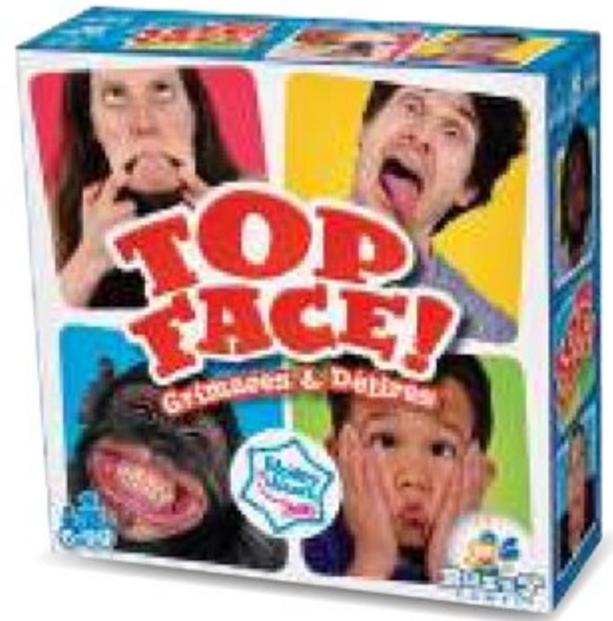
1718346

Tous les joueurs, sauf vous, souffrent d'un mystérieux trouble de la personnalité. Se croient-ils prisonniers d'une bouteille de vin ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? À vous de les interroger adroitement, faire les bonnes déductions et dresser le bon diagnostic !

 |
  |
  |
 
DÈS 12 ANS | **4-12 JOUEURS** | **40 MIN** | **10-15**

PICWIC vous recommande aussi :

 **C'est pas faux !**
 1692931



Observation, rapidité

Top Face !

1718351

Imite une grimace, sois le plus rapide à trouver celle des autres mais surtout évite les pièges ! Réunissez petits et grands autour de 3 jeux différents à la difficulté croissante : « Le grand concours », « La course infernale » et « Tous fous ! ».

 |
  |
  |
 
DÈS 6 ANS | **3-8 JOUEURS** | **15 MIN** | **15-20**

PICWIC vous recommande aussi :

 **Top lapins crétins**
 1740564



Ambiance, équipe, mimes

Mim Too

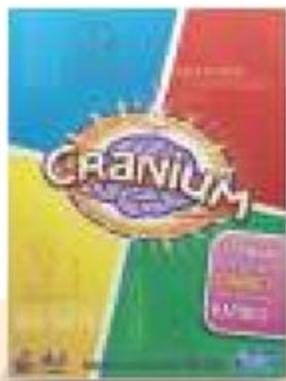
1667823

Mimez des scènes insolites entre amis !

 |
  |
  |
 
DÈS 7 ANS | **4-10 JOUEURS** | **30 MIN** | **10-15**

PICWIC vous recommande aussi :

 **Mim Too Famille**
 1732618



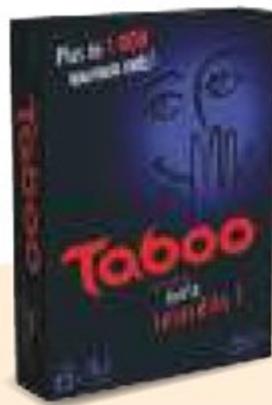
Ambiance, imagination

Cranium

1736559

 |
 
DÈS 16 ANS | **4**

 |
 
30 MIN | **20-25**



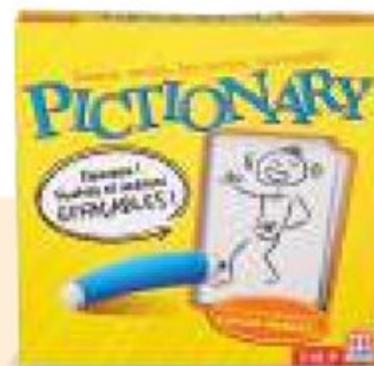
Imagination

Taboo

1684552

 |
 
DÈS 13 ANS | **4**

 |
 
30 MIN | **20-25**



Dessin

Pictionary

1724513

 |
 
DÈS 8 ANS | **4/+**

 |
 
30 MIN | **40-45**



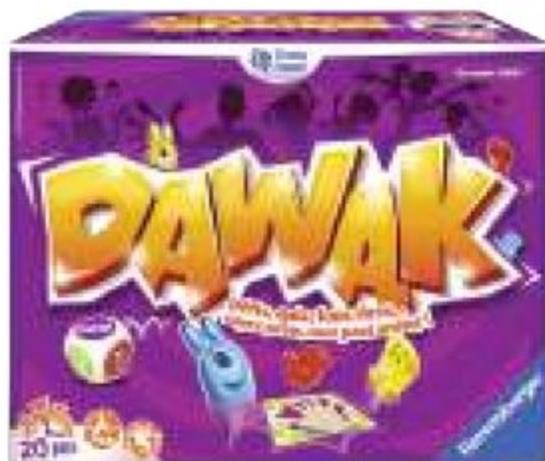
Rapidité, ambiance

Jungle Speed

1724706

 |
 
DÈS 7 ANS | **2-10**

 |
 
15 MIN | **20-25**



Rapidité, ambiance

Dawak

1712398

Défis, quiz, fous rires... Des situations délirantes, des figurines à attraper, une macédoine de challenges drôles et variés. Un jeu d'ambiance simple et rapide, pour rire en famille ou entre amis.

 **DÈS 8 ANS** |
  **3-7 JOUEURS** |
  **20 MIN** |
  **20-25**



Rapidité

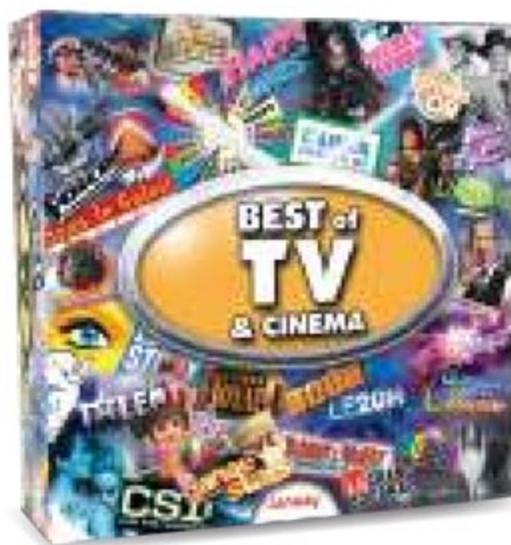
New!

Burger Party

1743324

La bataille des chefs a commencé... Lequel réussira le plus prestigieux des hamburgers ? Mettez la main sur les meilleurs ingrédients mais gare à respecter les règles de la grande cuisine !

 **DÈS 6 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **15 MIN** |
  **15-20**



Observation, rapidité, mémoire

Best of TV & Cinéma

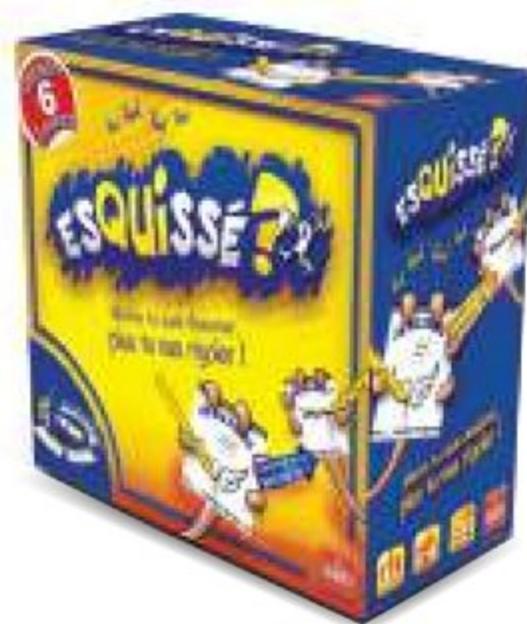
1683263

Affrontez-vous en famille ou entre amis pour voir qui a la plus grande culture télévisuelle et cinématographique d'hier et d'aujourd'hui. Nostalgie et rires garantis ! Près de 1 600 questions pour petits et grands.

 **DÈS 12 ANS** |
  **2-6 JOUEURS** |
  **40 MIN** |
  **35-40**

PICWIC vous recommande aussi :

 **Best Of Logo** 1724506 |
 Best Of Célébrités 1738145



Dessin

Esquissé ?

1724782

Le principe du téléphone arabe mais en dessin ! 30 secondes pour deviner, 1 minute pour dessiner !

 **DÈS 8 ANS** |
  **4-6 JOUEURS** |
  **30 MIN** |
  **15-20**

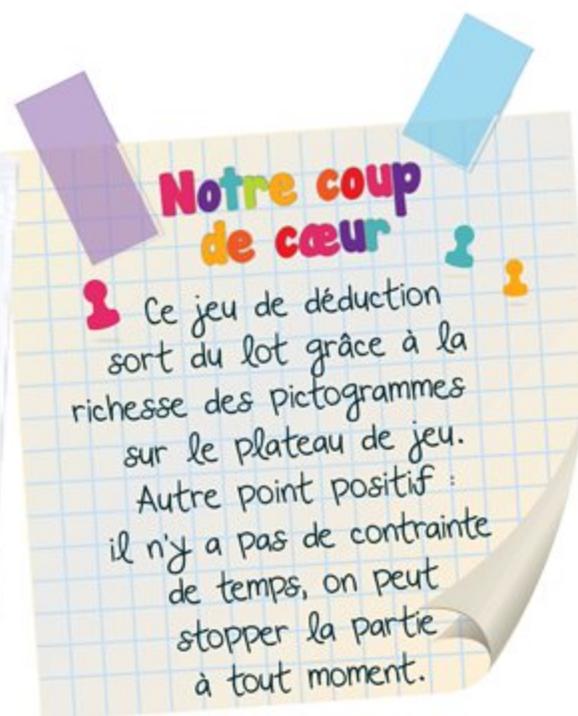


Déduction

Concept

1697898

 **DÈS 10 ANS** |
  **4-12 JOUEURS** |
  **40 MIN** |
  **25-30**





New!

Ambiance, dextérité

Yogi

1743320

Le jeu tordant des poses tordues ! Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. À leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. À la fin, il n'en restera qu'un !

DÈS 8 ANS |
 3-10 JOUEURS |
 20 MIN |
 10-15



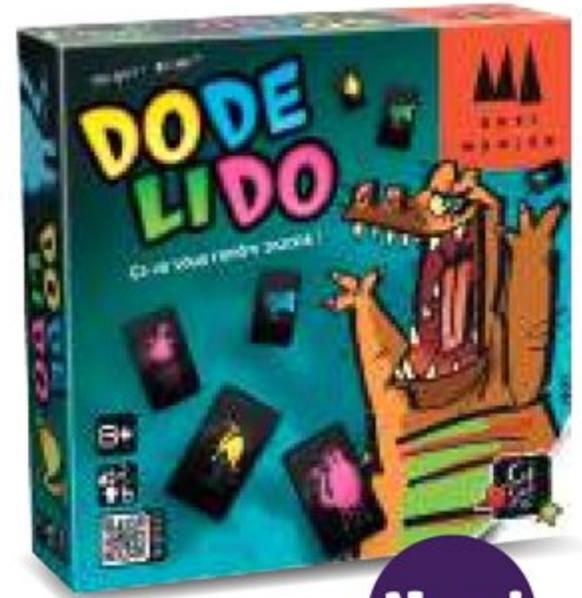
Dés

Wazabi

1599075

Un jeu qui arrache ! Un seul but : se débarrasser de tous ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Lancez les dés et selon le tirage, donnez des dés à vos adversaires, piochez des cartes et posez de machiavéliques cartes "Action". Wazabi est un jeu très simple mêlant hasard et tactique : à essayer d'urgence !

DÈS 8 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 20 MIN |
 15-20



New!

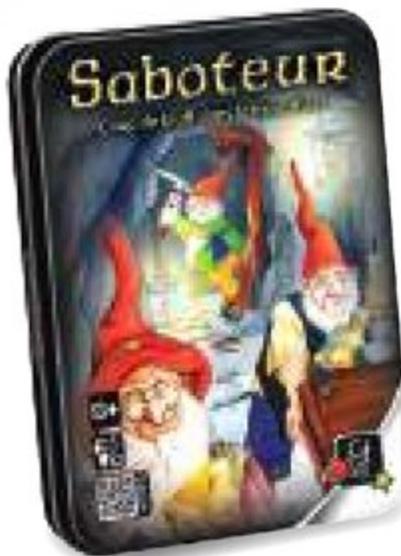
Réflexe, rapidité

Dodelido

1743319

Soyez réactif pour vous débarrasser au plus vite de vos cartes ! À son tour, chaque joueur pose sa première carte sur l'une des trois piles et doit donner instantanément la bonne réponse : une majorité d'animaux, de couleurs, ou en cas d'égalité Dodelido ! À moins qu'il n'y ait « rien » à dire ?

DÈS 8 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 15 MIN |
 10-15



Bluff, stratégie

Saboteur

1580197

Une véritable pépite ! De fourbes saboteurs entravent la prospection des mineurs pour rafler les pépites. Mais qui sont-ils parmi les joueurs ? Quel que soit votre rôle, construisez vos chemins et jouez astucieusement vos cartes « Action » pour remporter le butin. Entre stratégie, bluff et complicité, le suspens reste entier jusqu'au dénouement !

DÈS 8 ANS |
 3-10 JOUEURS |
 30 MIN |
 10-15



New!

Ambiance

Défizz!

1743274

Quelle est la couleur du slip de Superman ? Avec Défizz, venez affronter vos amis dans un cocktail de bluff et de questions en tous genres. Choisissez vos adversaires, misez, répondez et empêchez les jetons. Vous préférez que tout le monde soit de la partie ? Prenez une question « Multi » !

DÈS 10 ANS |
 3-12 JOUEURS |
 20 MIN |
 20-25



Dés, stratégie

King of Tokyo

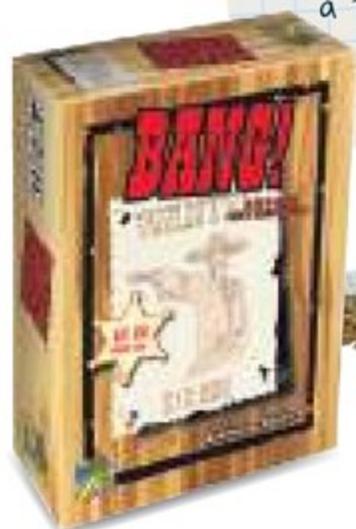
1654729

Incarnez des monstres gigantesques qui se battent pour devenir le seul et unique roi de Tokyo. Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter de nouveaux pouvoirs ou de gagner des points de victoire. Le premier qui totalise 20 points de victoire remporte la partie ! Le dernier à rester en vie aussi...

DÈS 8 ANS |
 2-6 JOUEURS |
 30 MIN |
 30-35

Notre coup de cœur

Jeu de cartes et de rôles dans une ambiance Le bon, la brute et le truand ! Ses règles simples et sa rapidité en font un jeu accessible à tous : parfait pour les joueurs occasionnels.



Ambiance, jeu de rôle, bluff

BANG !

1617591

DÈS 8 ANS |
 4-7 JOUEURS |
 40 MIN |
 15-20



Ambiance, observation

Loony Quest

1724340

Un jeu basé sur une mécanique unique de calque, qui mettra à mal vos repères dans l'espace. Sur leurs feuilles transparentes, les joueurs devront réaliser le meilleur tracé possible pour réussir un des 42 niveaux du jeu. Pensez à collecter les bonus, mais évitez les obstacles et esquiviez les coups tordus de vos adversaires pour l'emporter !

DÈS 8 ANS |
 2-5 JOUEURS |
 20 MIN |
 25-30



Dés

Zombie Dice

1692261

Zombie Dice est un jeu rapide et facile pour tout fan de zombie (ou pour une famille de zombies). Vous disposez de 13 dés, verts, jaunes ou rouges et chaque couleur correspond au danger que représente votre proie. Tentez votre chance pour manger leurs cerveaux, mais arrêtez-vous avant que le fusil à pompe ne mette fin à votre tour.

DÈS 10 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 20 MIN |
 5-10



New !

Réflexion

Codenames Duo

1743298

Un jeu coopératif 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 !

DÈS 12 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 15 MIN |
 15-20

PICWIC vous recommande aussi :



Ambiance, jeu de rôle, bluff

Loup-garou Best Of

1724719

Retrouvez 28 personnages qui ont marqué les centaines de milliers de parties de Loups-Garou de Thiercelieux. Vous trouverez dans cette extension exceptionnelle le jeu de base et du matériel de grande qualité, au design très... Loups-garou ! Un Best Of pour joueurs chevronnés ou pour commencer à jouer !

DÈS 10 ANS |
 8-28 JOUEURS |
 30 MIN |
 15-20

PICWIC vous recommande aussi :



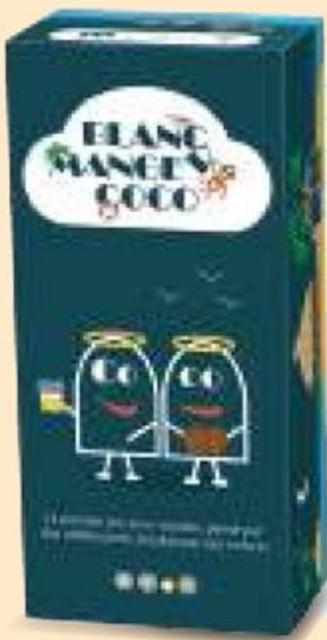
Ambiance, bluff, pari

Skull

1650298

Serez-vous capables de révéler le maximum de cartes parmi celles retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ? Placez votre Skull au bon moment, poussez vos adversaires à surenchérir et bluffez comme vous n'avez jamais osé le faire !

DÈS 10 ANS |
 3-6 JOUEURS |
 10 MIN |
 15-20



Notre coup de cœur

Sûrement le jeu le plus politiquement incorrect ! Si vous avez une bonne dose d'humour (noir), Blanc Manger Coco animera à coup sûr vos apéros entre amis. Conseil : tenir hors de portée des enfants.



Ambiance

Blanc-Manger Coco

1724687

DÈS 16 ANS |
 3-12 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30

PICWIC vous recommande aussi :

- Blanc-Manger Coco extension La pilule 1733475
- Blanc-Manger Coco extension Pot de départ 1740302



Ambiance

Munchkin

1565481

Vous rêvez de monstres à trucider et de donjons à piller ? Mais la dure réalité est là : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventure sont des pitres, et les monstres savent que vous êtes niveau 1. Munchkin a reçu le prix Origins du meilleur jeu de cartes en 2001 et on peut aussi lui décerner celui du plus drôle !

DÈS 10 ANS |
 3-6 JOUEURS |
 50 MIN |
 20-25



Ambiance

Shit happens

1736512

Un jeu d'ambiance à la limite de l'impertinence dans lequel vous allez rencontrer les pires galères qui soient ! À vous de les classer correctement sur l'échelle du Shit'O'Mètre graduée de 1 à 100. Rempotez 10 cartes « galère » pour gagner la partie !

DÈS 18 ANS |
 2 JOUEURS/+ |
 20 MIN |
 15-20



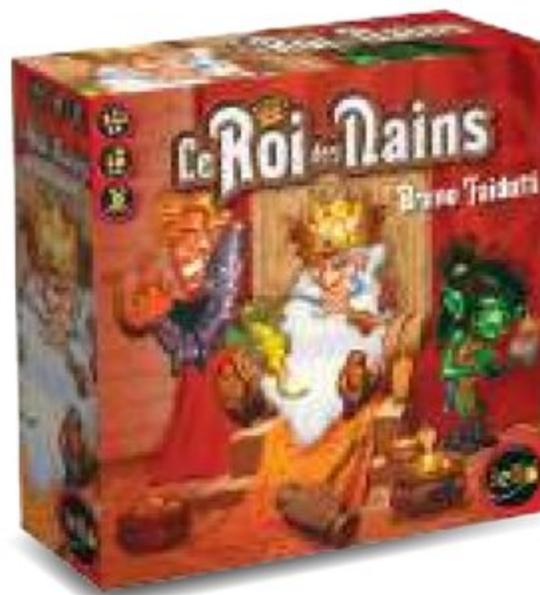
Ambiance

Taggle

1718361

Un joueur lit les cartes « réflexions », chacun lui répond du tac au tac avec sa carte « répliques ». Pour éviter de perdre le tour, mieux vaut choisir une réplique qui tue !

DÈS 16 ANS |
 3-8 JOUEURS |
 20 MIN |
 10-15



Jeu de plis

Le Roi des Nains

1654726

Dans ce jeu de plis délirant et plein de surprises, il est aussi important de gagner des points que d'en faire perdre aux autres !

DÈS 10 ANS |
 3-5 JOUEURS |
 40 MIN |
 10-15



Ambiance

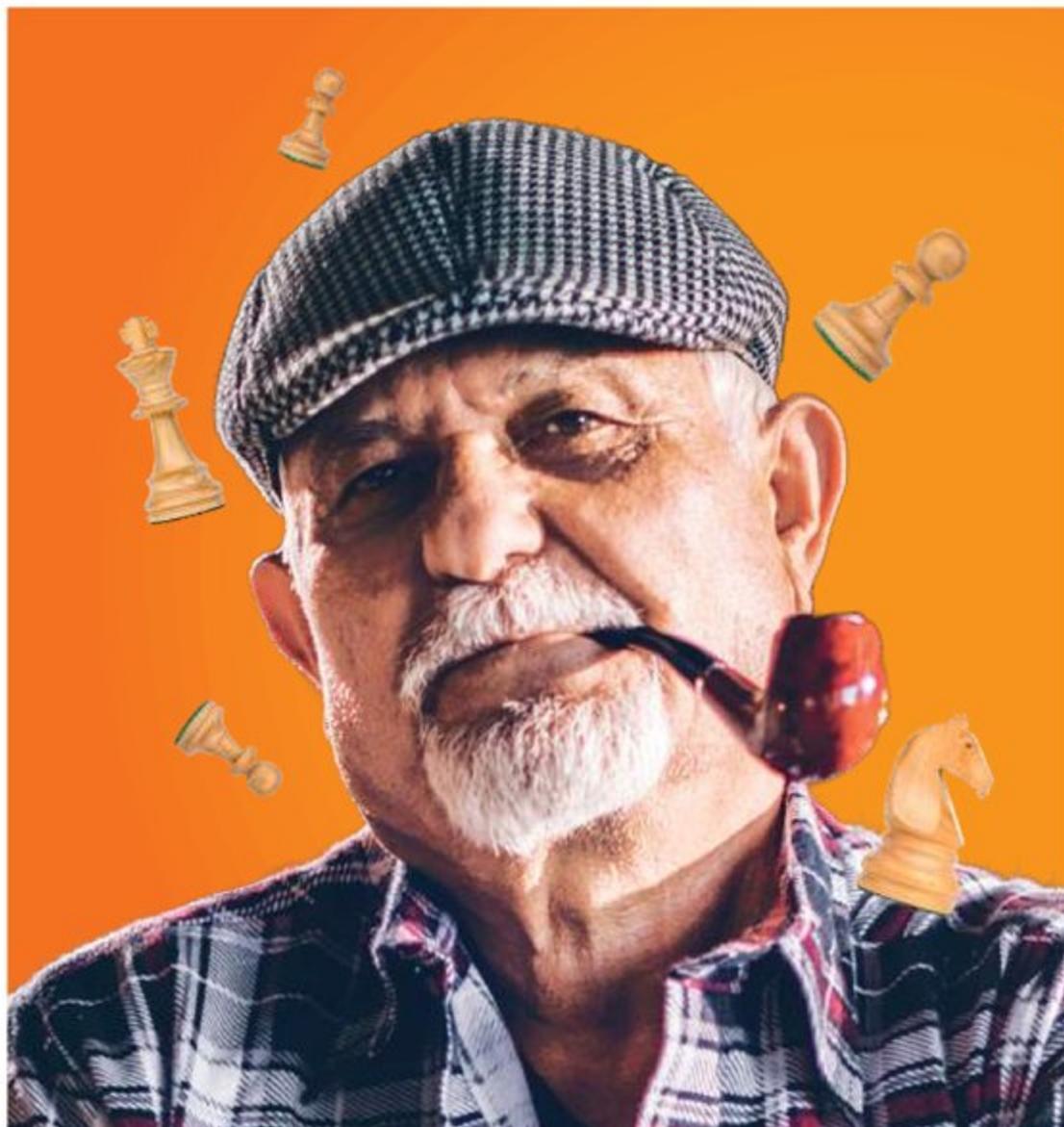
77

1743281

Le jeu de Doc Seven. Défiez vos amis dans des batailles épiques de culture générale ! Pour gagner, servez-vous de mimes, de dessins et de questions et soyez le premier à arriver au centre du plateau. Éclats de rire garantis.

DÈS 7 ANS |
 2-7 JOUEURS |
 35 MIN |
 25-30

New !



Jeux classiques

LES PIÈCES MAÎTRESSES !

Côté classiques et valeurs sûres, Georges en connaît un rayon et toutes les occasions sont bonnes pour livrer partie à deux, entre amis ou le dimanche en famille ! Il trouvera assurément son bonheur dans la sélection de jeux intergénérationnels compilée avec soin par Picwic qui lui promet de faire l'unanimité.

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.



Casse-tête

Rush Hour

1507425

Avec Rush Hour, découvrez 40 défis de niveau progressif, pour petits et grands. L'objectif est toujours le même : sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloquent. À vos méninges, prêts, partez !





DÈS 8 ANS | **1 JOUEUR** | **10 MIN** | **20-25**

PICWIC vous recommande aussi :

Rush Hour Junior

1718279



New !

Adresse

Déblok !

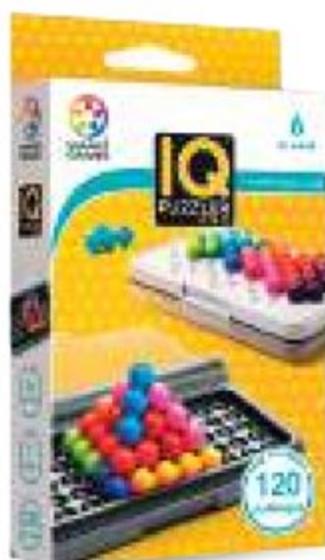
1743269

Déblok !, c'est un savant mélange d'observation, de rapidité, de logique... Et de frénésie ! Chaque joueur dispose de 5 blocs qui comportent chacun 8 symboles. Une carte est retournée, qui comporte un schéma. Soyez le premier à le reproduire avec vos blocs ! Déblok ! possède 2 modes de jeu, 60 défis et 5 niveaux de difficulté !





DÈS 7 ANS | **1-4 JOUEURS** | **20 MIN** | **20-25**



Logique

IQ Puzzler Pro

1740314

Trois plateaux de jeu pour des difficultés croissantes en 2D et 3D. Placez les pièces comme indiqué sur l'un des 120 défis choisis, encastrez les pièces restantes de manière à compléter le plateau ou former la pyramide.

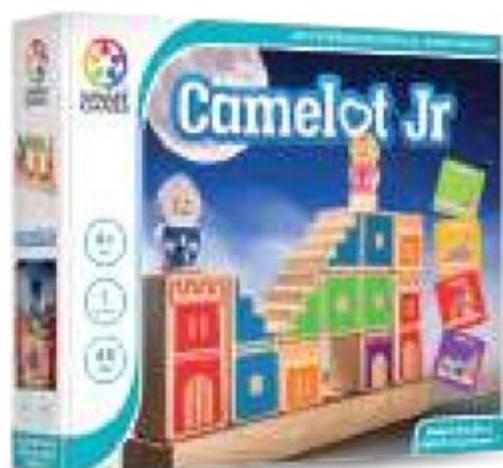




 DÈS 6 ANS | 1 JOUEUR | 10 MIN | 5-10

PICWIC vous recommande aussi :


 IQ Link
 1688724



Logique

Camelot Jr

1622539

Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger ! 48 défis répartis en 4 niveaux évolutifs raviront petits et grands selon leur âge et patience.





 DÈS 4 ANS | 1 JOUEUR | 5 MIN | 25-30



Logique

Lièvres et renards

1740306

Chaque lièvre doit arriver sain et sauf dans son gîte. Placez les pièces comme l'indique le défi choisi puis déplacez les lièvres en les faisant bondir par dessus leurs congénères, champignons ou renards jusqu'à ce que chacun soit à l'abri dans son gîte.

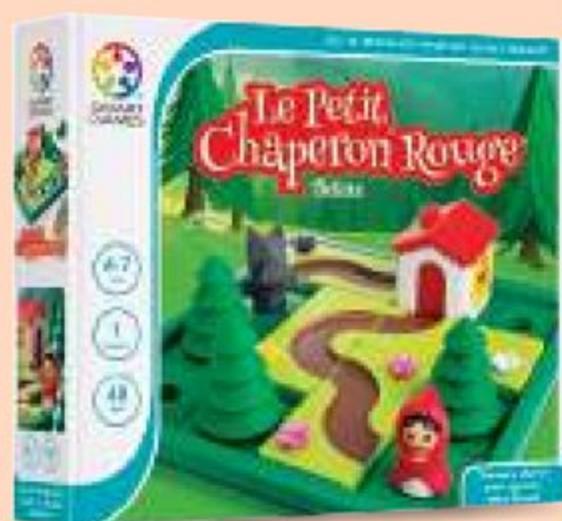




 DÈS 7 ANS | 1 JOUEUR | 5 MIN | 10-15

PICWIC vous recommande aussi :


 La nuit des fantômes
 1740307



Logique

Le Petit Chaperon Rouge

1725466





 DÈS 4 ANS | 1 JOUEUR | 5 MIN | 20-25



Notre coup de cœur

Ce jeu casse-tête extrêmement ludique propose des défis de difficulté croissante, sur le thème populaire du Petit Chaperon Rouge.

Le petit + :
une bande dessinée est incluse à l'intérieur.



Logique

L'archipel des dinosaures

1733478

Observe bien la forme des îles demandées par le défi choisi. Puis, pose toutes les tuiles de manière à reproduire l'archipel. Attention, carnivores et herbivores ne peuvent pas être sur la même île ! Contient 80 défis, 5 niveaux de difficulté.





 DÈS 6 ANS | 1 JOUEUR | 10 MIN | 20-25



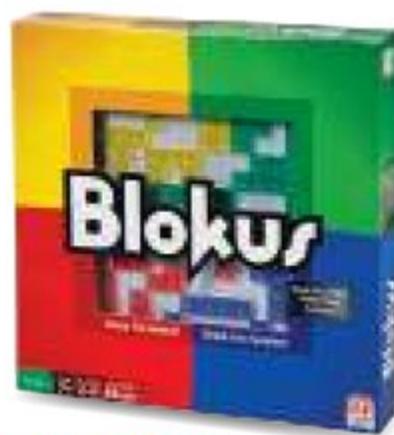
Tactique

Abalone

1738106

Abalone vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal 6 billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres. Un jeu de capture et d'affrontement au succès planétaire.

DÈS 8 ANS |
 2 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30



Déduction, réflexion

Blokus

1698069

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 !

DÈS 7 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 35-40



Création

Tangram

1617893

Sept pièces seulement : un carré, un parallélogramme et cinq triangles permettent de suggérer des milliers de formes et de silhouettes différentes. Tangram vous permet de recréer un monde à la mesure de votre imagination et de votre inspiration.

DÈS 8 ANS |
 1 JOUEUR |
 10 MIN |
 5-10



Tactique

Chromino

1712381

Dès que 2 joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent ensemble au centre de la table. Cette action suspend le jeu, et si, après vérification, c'est bien le cas, les joueurs gagnent chacun leur carte respective.

DÈS 6 ANS |
 1-8 JOUEURS |
 30 MIN |
 20-25



Adresse

Perplexus original

1654725

Cette sphère contient un incroyable labyrinthe en 3D. Manipule-la avec précaution pour faire progresser la bille et atteindre l'arrivée. 100 obstacles à franchir. Attention, la moindre erreur est fatale !

DÈS 8 ANS |
 1 JOUEUR |
 15 MIN |
 25-30



Casse-tête

Tantrix

1508493

Les tuiles hexagonales ont chacune des bandes de couleurs différentes qu'il faut connecter en respectant la correspondance des couleurs entre elles. En solitaire, il s'agit d'un casse-tête évolutif qui vous promet de nombreuses heures de réflexion. En collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser la ligne la plus longue tout en contrant celles des adversaires.

DÈS 6 ANS |
 1-4 JOUEURS |
 15 MIN |
 20-25



Observation, logique

Qwirkle

1635260

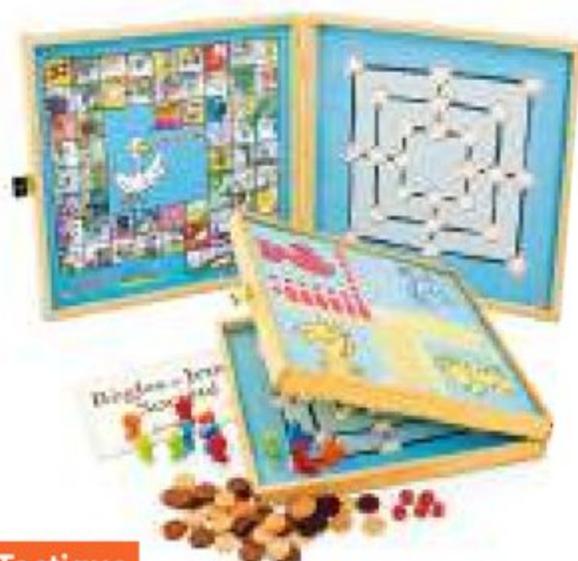
Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de formes ou de couleurs identiques. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec 6 formes et 6 couleurs différentes.

DÈS 6 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 40 MIN |
 30-35

PICWIC vous recommande aussi :

Qwirkle voyage
1687211

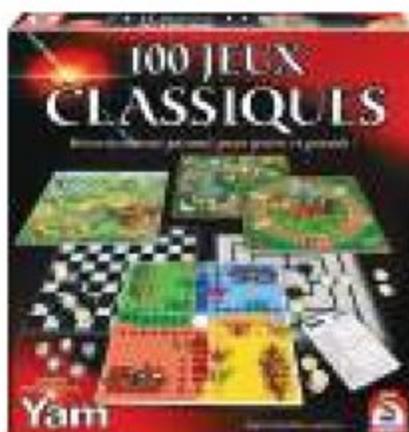


**Tactique****Coffret 50 jeux en bois**

453765

Dans ce coffret en bois, il y a tout pour passer un moment convivial entre amis ou en famille : petits chevaux, jeu de l'oie, dames, yams, 421...

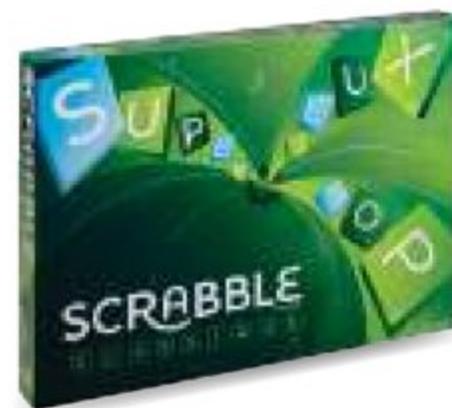
 **DÈS 3 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **20 MIN** |
  **25-30**

**Convivial****100 jeux classiques**

1637684

Ce recueil de jeux offre 100 options aux joueurs, comme les jeux classiques : l'en fais pas, yam's, marelle et dames, mais aussi 96 autres jeux !

 **DÈS 6 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **20 MIN** |
  **10-15**

**Réflexion, vocabulaire****Scrabble classique**

23930

Scrabble est le plus célèbre des jeux de lettres. Créez des mots à partir de 7 lettres en votre possession et en vous aidant de ceux présents sur le plateau. Servez-vous des cases « Bonus » pour augmenter votre score ! Gagnez plus de points que vos adversaires pour remporter la partie !

 **DÈS 10 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **60 MIN** |
  **35-40**

PICWIC vous recommande aussi :

 **Scrabble Junior**
65218

**Tactique****Coffret 200 jeux**

1557706

Jeu des petits chevaux, jeu de l'oie, jeu de dames, marelle, mikado, tangram, dominos, jeu de 54 cartes...

 **DÈS 3 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **20 MIN** |
  **30-35**

Tactique**Coffret 120 jeux**

1671724

Un joli coffret en bois laqué avec les grands classiques : jeu de l'oie, jeu des petits chevaux...

 **DÈS 3 ANS** |
  **2 JOUEURS/+** |
  **20 MIN** |
  **15-20**

**Casse-tête****Rubik's Snake**

1683716

Reproduire des formes imposées et/ou créer ses propres formes. Ce casse-tête est constitué de 24 prismes triangulaires qui pivotent. Chaque prisme peut adopter 4 positions par rotation à 90°. Le Rubik's Snake peut prendre 70 mille milliards de formes, de la ligne droite au canard, en passant par la boule.

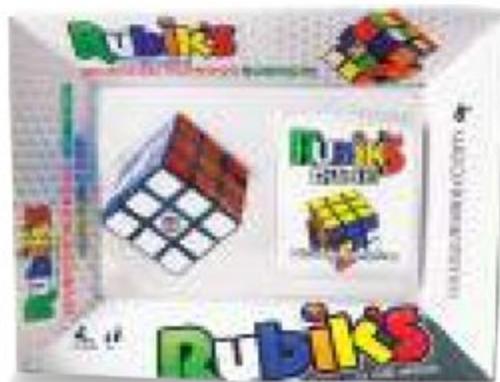
 **DÈS 8 ANS** |
  **1 JOUEUR** |
  **5 MIN** |
  **15-20**

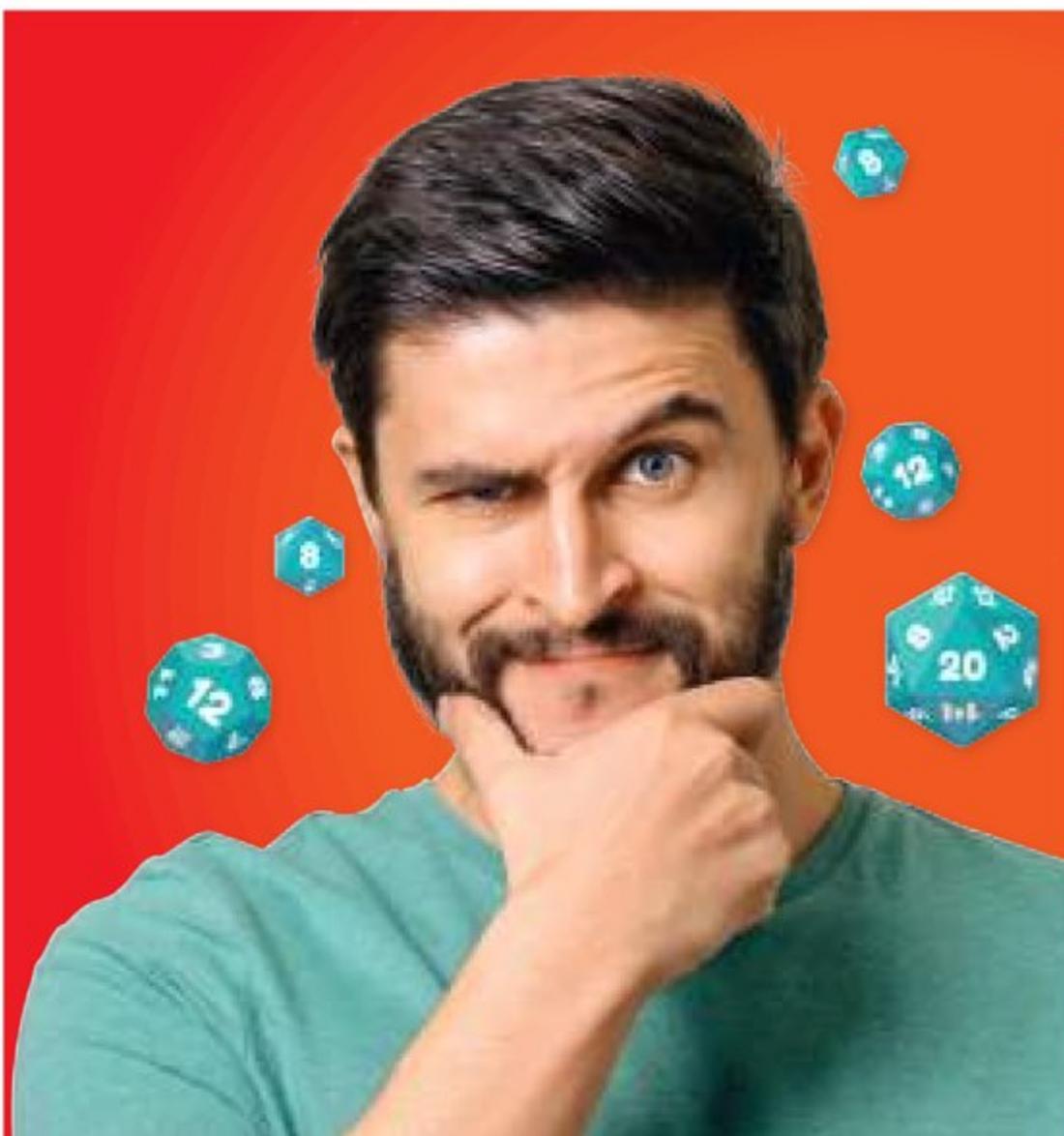
Casse-tête**Rubik's 3x3**

1683717

Le meilleur temps réalisé pour reconstituer le Rubik's Cube 3x3 est de 5,25 secondes. Ce record n'a toujours pas été égalé !

 **DÈS 8 ANS** |
  **1 JOUEUR** |
  **5 MIN** |
  **15-20**





Pour les passionnés

OBJECTIF STRATÉGIQUE

Accro aux jeux de stratégies, Franck adore faire travailler ses méninges pour mener sa quête et remporter la victoire face à ses adversaires. Voici une sélection de pépites, triées sur le volet, où logique et tactique sont les maîtres mots ! Prêt à relever tous les défis ?

Pour plus de choix, rendez-vous sur picwic.com.



Ambiance, déduction

Mysterium

1738105

Vous faites partie d'une équipe de médiums venus au Manoir de Warwick, afin de dialoguer avec le fantôme d'une personne assassinée et découvrir l'identité du tueur. Malheureusement, il ne peut livrer directement le nom de son meurtrier. Il faut reconstituer les événements (les suspects, les lieux, les armes possibles...) à travers les visions que vous envoie le fantôme. Vous avez 7 tours de jeu pour relever le défi, éclaircir le mystère et désigner le coupable avec la vision de la dernière heure.





DÈS 14 ANS | **2-7 JOUEURS** | **45 MIN** | **35-40**





Stratégie, placement

Carcassonne

1632247

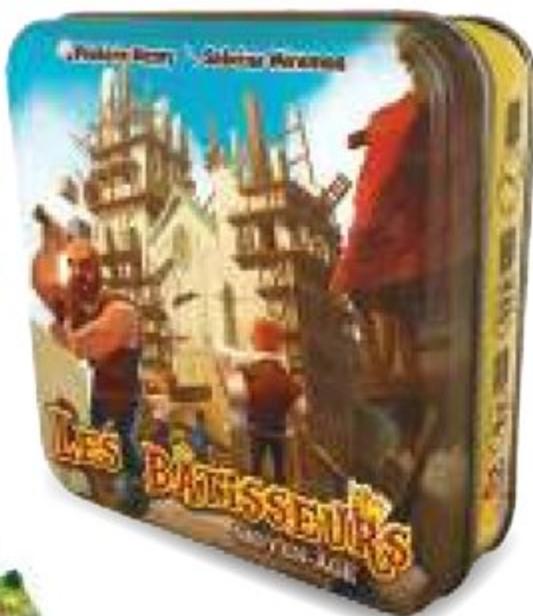
Placez vos partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible. Découvrez une toute nouvelle édition avec des illustrations inédites.






PICWIC vous recommande aussi :


Mon premier Carcassonne
 1617888



Stratégie, gestion

Les bâtisseurs du Moyen-âge

1705048

Devenir le premier bâtisseur du royaume... Un rêve qui semble enfin à votre portée ! Seul l'artisan le plus efficace pourra prétendre à ce titre prestigieux. Mais vous n'êtes pas le seul postulant et vos confrères maîtres d'œuvre sont aussi déterminés que vous !








Stratégie

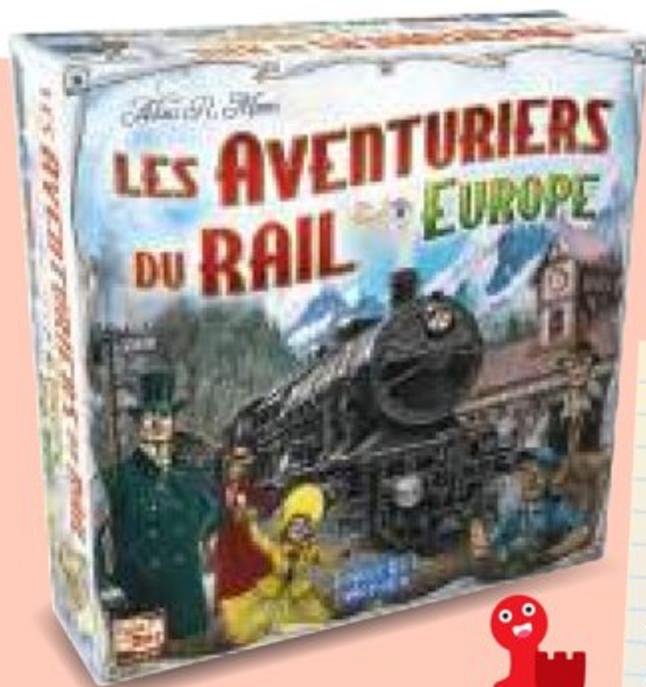
Kingdomino

1733474

Développez le plus prestigieux des Royaumes ! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Au sein de son royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.





Stratégie

Aventuriers du Rail Europe

1559437






Notre coup de cœur



 Un incontournable à avoir chez soi ! Accessible à tous, ce jeu promet de longues soirées entre amis ou en famille. Il devient presque addictif : difficile de ne pas lancer une "dernière" partie...



Ambiance

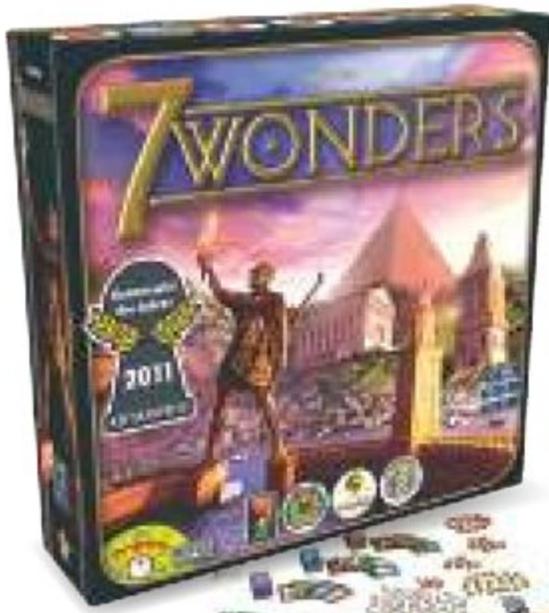
Fantasy

1611300

Dryades, elfes, farfadets, fées, gnomes, korrigans et lutins se livrent une lutte farouche pour le titre de Grand Chef Sylvestre. Utilisez les pouvoirs spéciaux, volez des cartes et remportez les élections !





Stratégie

7 wonders

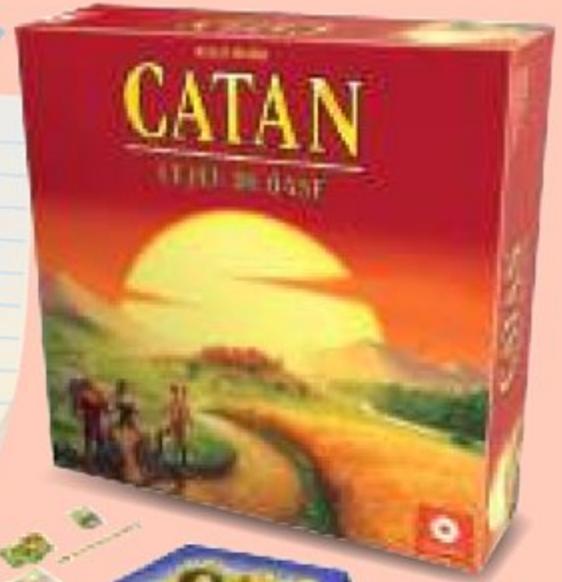
1646516

À la tête d'une grande Cité du monde antique, exploitez les ressources naturelles de vos terres, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire.

DÈS 10 ANS |
 2-7 JOUEURS |
 30 MIN |
 35-40

Notre coup de cœur

Les parties se suivent mais ne se ressemblent pas grâce à la mise en place aléatoire du jeu. On apprécie le "troc" possible entre les joueurs en cours de partie.



Stratégie, gestion

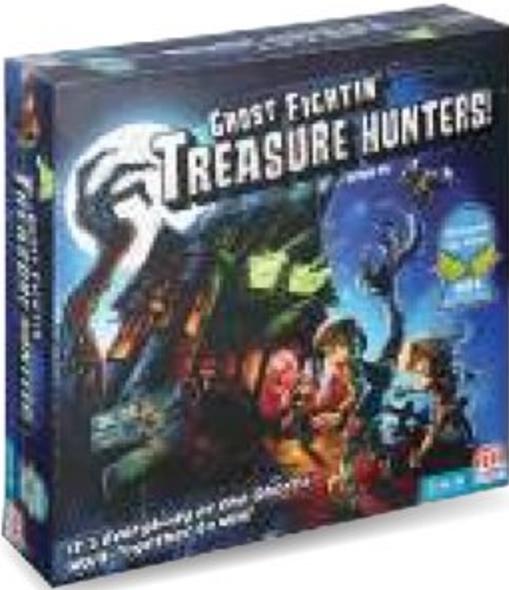
Catan

1632774

DÈS 10 ANS |
 3-4 JOUEURS |
 75 MIN |
 35-40

PICWIC vous recommande aussi :

7 wonders duel
1732617



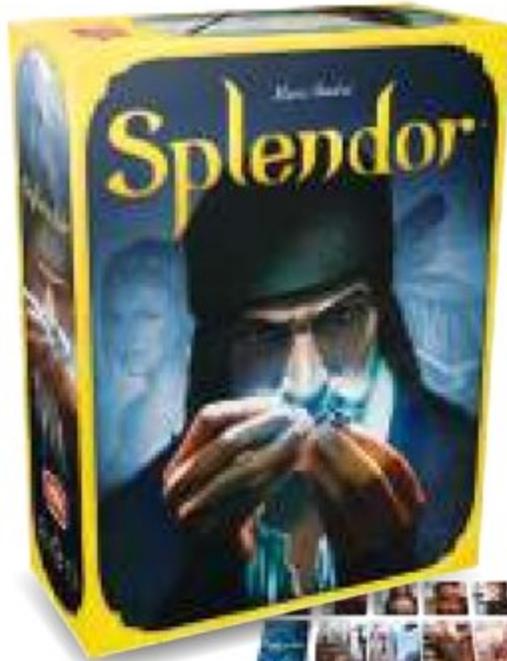
Stratégie, coopératif

Trésor caché

1738195

Les joueurs travaillent en équipe et cherchent à s'échapper de la maison après avoir récupéré les 8 joyaux. Il va falloir collaborer car les joueurs perdent ou gagnent en équipe.

DÈS 8 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30



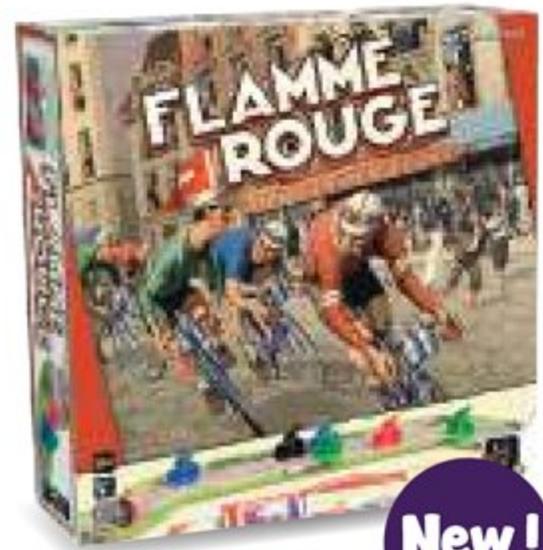
Stratégie

Splendor

1728110

Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands. À l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

DÈS 10 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 25-30



New !

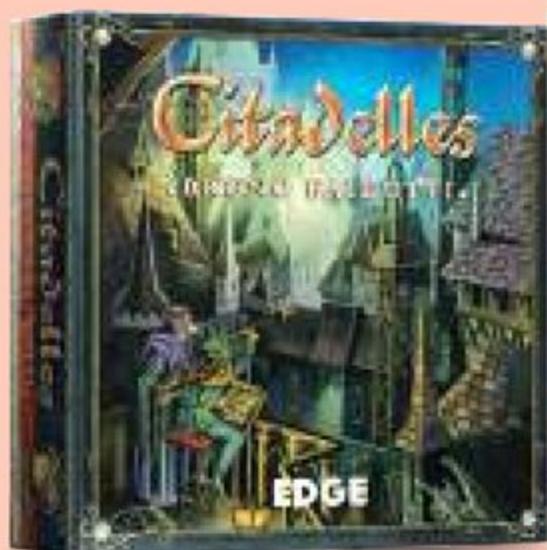
Stratégie, course

Flamme rouge

1743322

Un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs.

DÈS 8 ANS |
 2-4 JOUEURS |
 30 MIN |
 35-40



Notre coup de cœur

Un jeu pocket à emmener partout ! Les parties sont très animées grâce au système de tour par tour, aux bluffs et aux stratégies de chacun : tensions assurées lors de la révélation des personnages !

Stratégie, gestion

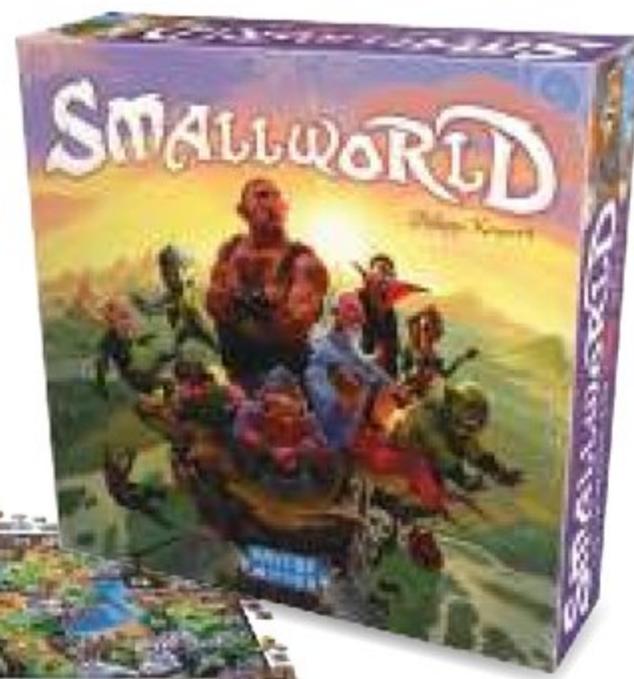
Citadelles

1724716






DÈS 10 ANS | 2-7 JOUEURS | 60 MIN | 10-15



Stratégie, conquête

Smallworld

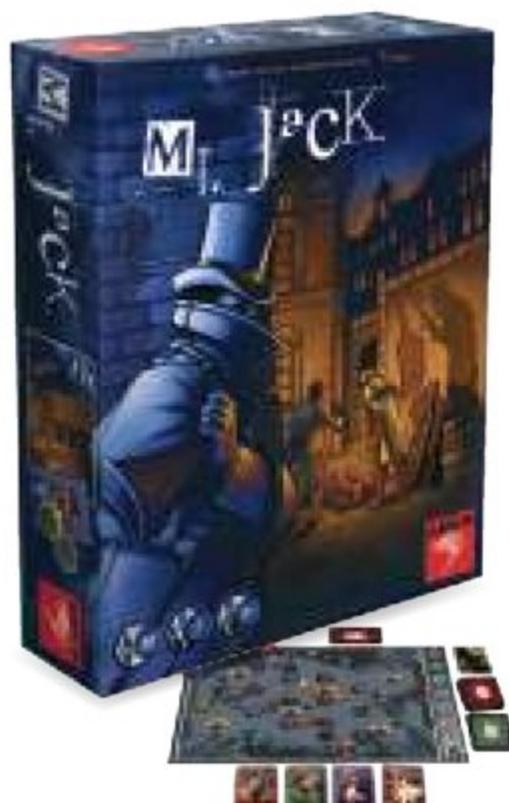
1617838

Nains, mages, amazones et autres géants luttent pour conquérir les régions du monde.






DÈS 8 ANS | 2-5 JOUEURS | 90 MIN | 45-50



Stratégie, déduction

Mr Jack

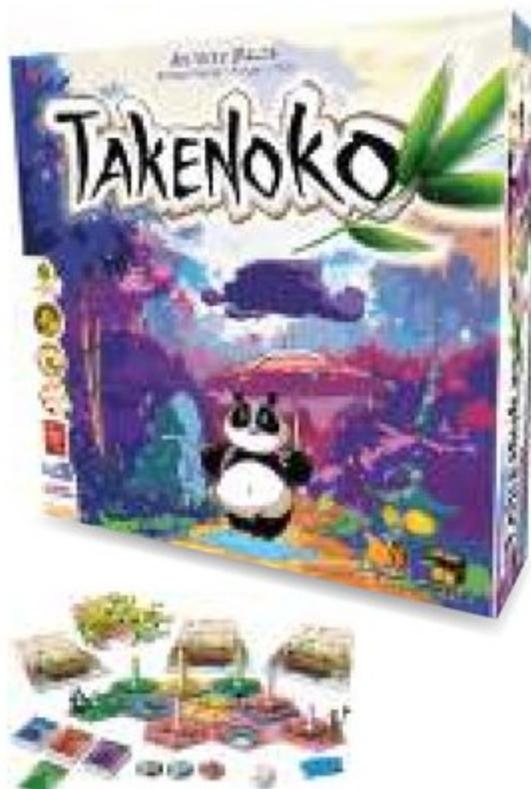
1589189

Mr Jack propose à l'un des joueurs de se glisser dans la peau des enquêteurs. Par déductions successives et en plaçant les personnages dans l'ombre ou dans la lumière, le joueur doit trouver sous quelle identité se dissimule l'infâme Jack et tenter de le capturer.






DÈS 9 ANS | 2 JOUEURS | 30 MIN | 25-30



Stratégie, gestion

Takenoko

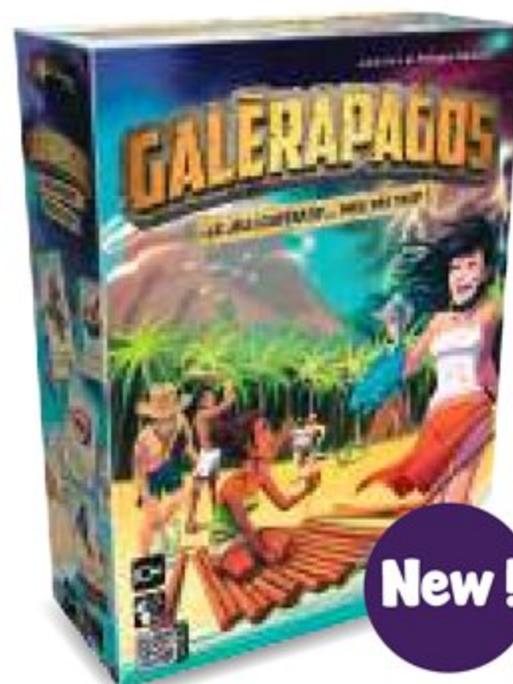
1667827

Les joueurs incarnent les courtisans de l'empereur Nippon. Ils prennent soin de son Grand Panda en aménageant une bamboueraie. Leur mission : cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser du bambou vert, jaune ou rose.






DÈS 8 ANS | 2-4 JOUEURS | 45 MIN | 35-40



New!

Coopération, trahison

Galèrapagos

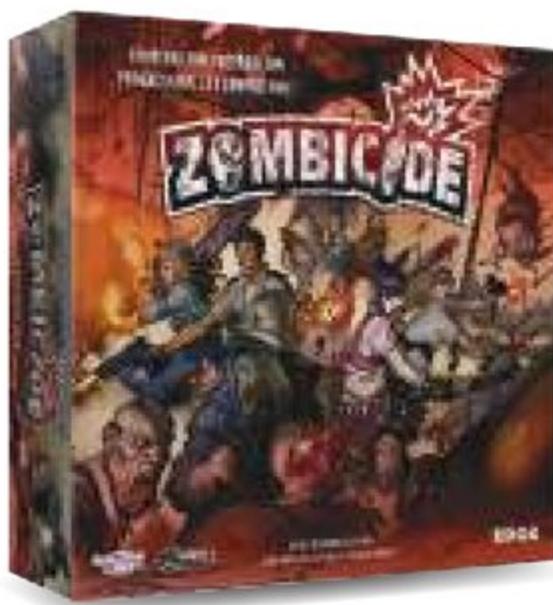
1743321

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...






DÈS 10 ANS | 3-12 JOUEURS | 20 MIN | 15-20



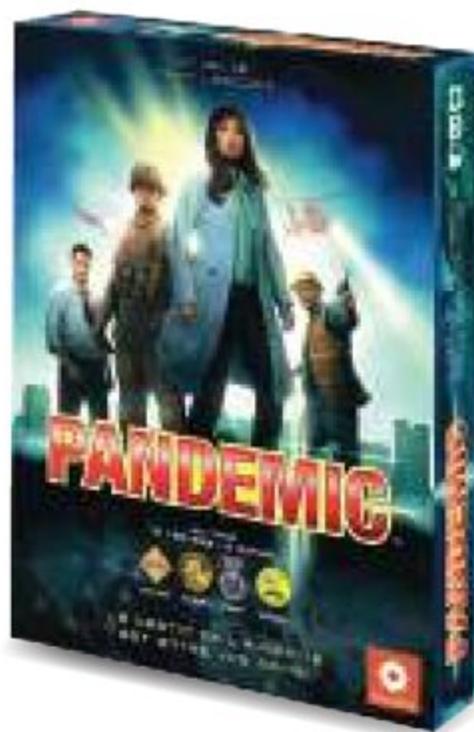
Stratégie, coopération

Zombicide

1692260

Un jeu de plateau coopératif où chaque joueur incarne un survivant doté d'une compétence spéciale. Les joueurs doivent coopérer s'ils veulent survivre aux attaques de zombies ! Les dalles modulaires du plateau de jeu permettent de jouer les dix scénarios proposés dans la boîte. Il est aussi possible de créer les siens ! La gamme Zombicide promet des heures de jeu et des dizaines d'épreuves à surmonter.

 **DÈS 14 ANS** |
  **1-6 JOUEURS** |
  **60 MIN** |
  **50 +**



Stratégie, coopération

Pandemic

1616611

 **DÈS 8 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **45 MIN** |
  **35-40**

Notre coup de cœur

Rien de tel que de pouvoir sauver le monde entre amis ! Coopération, organisation, challenge et suspense, tel sera le programme pour venir à bout de Pandemic !



Escape game, énigme

Unlock ! la formule

1738111

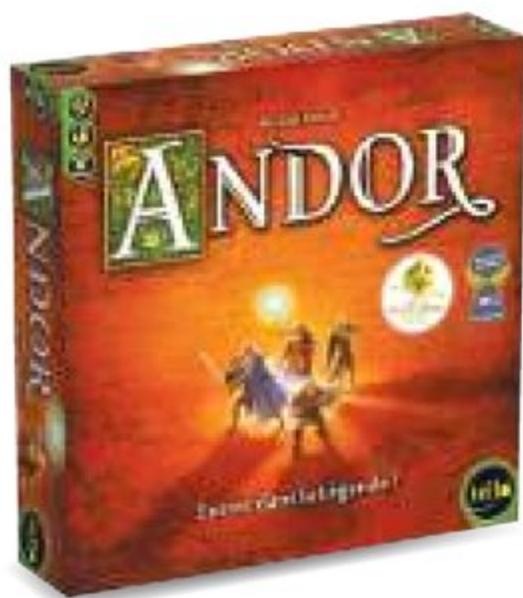
Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Unlock ! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Prenez connaissance du contexte du scénario et commencez votre aventure dans une pièce. Fouillez-la pour trouver des indices ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... Coopérez pour avancer et terminer dans les temps ! Dans ce scénario, vous entrez dans un laboratoire secret pour récupérer un mystérieux sérum élaboré par un scientifique.

 **DÈS 10 ANS** |
  **2-6 JOUEURS** |
  **1-2 H** |
  **10-15**

PICWIC vous recommande aussi :

 **Unlock ! Squeek and Sausage**
1738112

Unlock ! Docteur Goorse
1738113



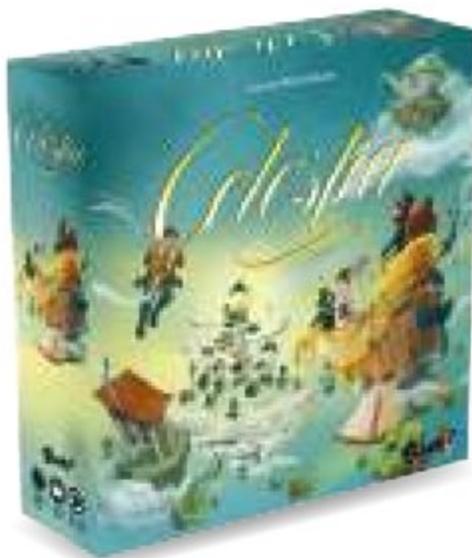
Stratégie, coopératif

Andor

1684394

Andor est un jeu d'aventure coopératif riche et facile d'accès qui vous plongera dans un univers de légendes épiques et de hauts faits héroïques. Exploration, combat, décision de groupe et course contre la montre. Surmonterez-vous tous ces défis ?

 **DÈS 10 ANS** |
  **2-4 JOUEURS** |
  **60 MIN** |
  **45-50**



Stratégie

Celestia

1718354

Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger, mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux !

 **DÈS 8 ANS** |
  **2-6 JOUEURS** |
  **30 MIN** |
  **20-25**



Ambiance, rapidité

1 Dobble Animaux

1742554

Une nouvelle version de Dobble, sur le thème des animaux. Repérez plus vite que vos adversaires l'animal en commun entre deux cartes !

 **DÈS 6 ANS** |
  **2-8 JOUEURS** |
  **10 MIN** |
  **10-15**

PICWIC vous recommande aussi :

- 

2 Dobble
1626021
- 3 Dobble Cars**
1724712
- 4 Dobble Challenge**
1738102
- 5 Dobble Chrono**
1685551
- 6 Dobble des marques**
1712387
- 7 Dobble Kids**
1660305
- 8 Dobble Party**
1697910
- 9 Dobble Star Wars**
1738696




www.picwic.com



ADRESSES COMPLÈTES ET PLANS D'ACCÈS SUR WWW.PICWIC.COM



Prix valables jusqu'au 31/12/2018. Dans la limite des stocks disponibles. La carte de fidélité PICWIC est gratuite et peut être obtenue sur simple demande à l'accueil de votre magasin. LUDERX INTERNATIONAL SAS - RC B 310 635 347 APE 524Z - Rue de Versailles - 59650 Villeneuve d'Ascq. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques - Ne pas jeter sur la voie publique - Création et réalisation M-AGENCY. Imprimé en Belgique.

PICWIC adhère à Ecofolio et soutient financièrement votre collectivité pour le recyclage de ce document. Merci de le déposer dans le bac approprié. En triant vos déchets, vous participez à la préservation de l'environnement. www.ecofolio.fr