## Catalogue Amicale du Centre Hospitalier 2025

En date du 04/11/25

Modes of Europe Control of the Contr	TWIN IT  À Twin it, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but: essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques!  Retrouvez vite les motifs strictement identiques, qu'ils soient au sommet d'une pile, tirés il y a plusieurs tours ou il y a quelques secondes à peine. Certains sont même en triple!  3 modes de jeu sont inclus.	J 2-6 <30' MIN 6+ ANS  15,00€ 12.75€
TERIO 2  7.5615	TRIO  Soyez le plus rusé pour déduire quels numéros sont dans les mains adverses et sur la table. Trouverez-vous les trios de cartes identiques ? Qui sera le plus rusé pour déduire quels numéros se cachent sous les cartes ?  Vous remportez la partie si vous avez 2 ou 3 Trios (en fonction du mode de jeu) ou si vous avez le trio de 7!	J 3-6 15' MIN 7+ ANS  13,00€ 11,05€
PAPAGO PAPAGO PAPAGO PAPAGO PAPAGO PAPAGO PAPAGO PAPAGO PAPAGO	PAPAYOO  Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer le moins de points possible ? En évitant de récolter ces fichus Payoos et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé!) à chaque manche Vous n'êtes pas satisfait de la donne ? Pas grave, vous donnez des cartes à votre gauche avant de commencer. Mais faites les bons choix, car elles seront remplacées par le « cadeau » venant de droite Pas sûr que le meilleur gagne!  Papayoo, une alternative vivifiante à tous les jeux de cartes traditionnels.	J 3-8 30' MIN 7+ ANS  15,00€ 12,75€



Skyle  Sk	SKULL KING  Skull King est un jeu de plis dans lequel vous pariez sur le nombre exact de plis que vous pensez réaliser à chaque manche. Tâchez de garder votre mise à flot tout en saisissant les occasions de couler vos adversaires	J 2-8 30 MIN 8+ ANS 16,00€ 13,60€
	TELIANI	10,000
	TEHAVI	J 2-6
TEHAVI TEHAVI TEHAVI TO THE THE TEHAVI TO TH	Dans ce jeu de cartes familial et rapide d'enchères simultanées au thème relaxant ; les auteurs nous transportent au coeur des iles du Pacifique.	20' MIN
	A chaque tour, une carte « objectif » sera mise en jeu. Les joueurs choisiront une carte de leur main qu'ils disposeront face cachée. La personne qui aura joué la carte de plus haute valeur remportera les points associés à la carte « objectif » en jeu. Cependant, sur chaque carte « objectif » est inscrite une valeur à ne pas dépasser au risque de voir son coup annulé. Il faudra user de stratégie, d'observation et d'anticipation pour remporter la mise, ou réduire à néant les efforts de leurs adversaires en jouant des cartes « modificateur ».  Tehavi offre de nombreux rebondissements et du suspens à chaque tour : le jeu parfait pour des parties uniques et amusantes.	8+ ANS
		15,00€ 12,75€
O DIVE	<b>EKKO</b> Ekko est un vrai jeu d'ambiance. Durant la	J 2-8 20' MIN
	partie, tous les joueurs doivent faire attention à ce qu'il se passe autour de la table. En effet, un joueur peut, à tout moment, jouer une carte Miroir et voler ainsi le tour de ses adversaires.	8+ ANS
	La carte Miroir d'une carte est celle dont les chiffres sont inversés par rapport à cette carte. Jouer une carte Miroir permet soit de faire piocher tous les joueurs soit de se	15.00€
3e 0 €	débarrasser d'une carte !	12,75€

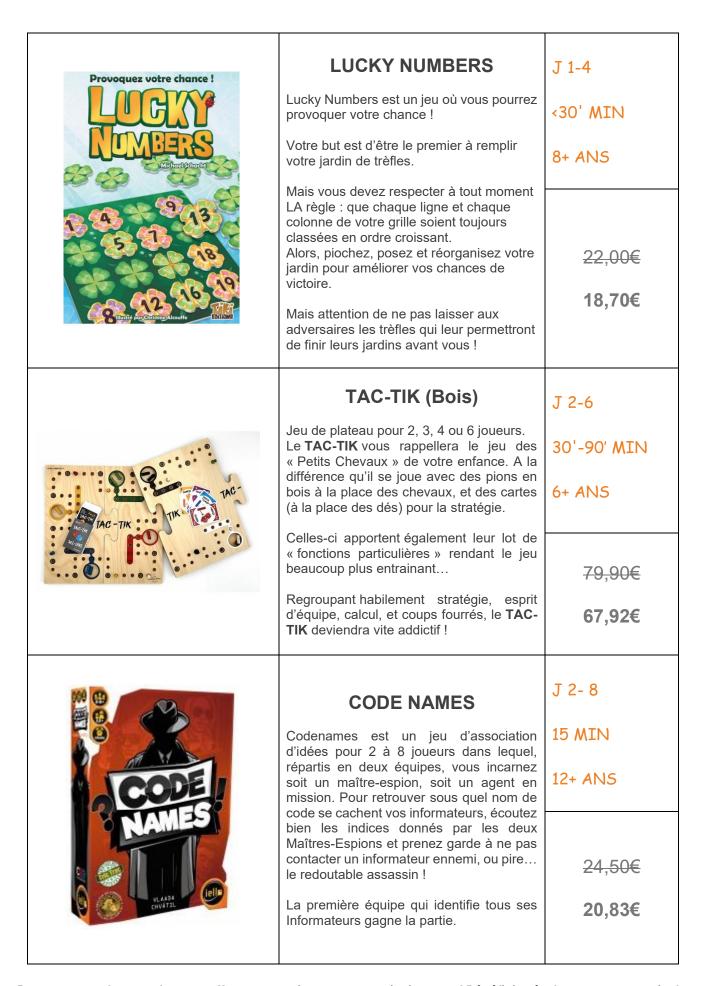


Lydoric Roudy - Bruno Sautter  Nouvelle Version :  Nouvelle Versio	JUST ONE  Un joueur doit deviner un mot sur une carte. Pour ce faire, les autres joueurs vont écrire un indice sur leur chevalet. Celui qui devine garde les yeux fermés pendant que les autres comparent leurs mots. Si deux mots sont identiques, on les efface!  Celui qui devine aura donc moins d'indices pour trouver le mot mystère. Gardez bien à l'esprit que le jeu est coopératif et qu'il faut essayer de trouver un maximum de cartes du paquet ensemble pour gagner!	J 3-7 20' MIN 8+ ANS  22,00€ 18,70€
Wolfgang Kramer  Coul prend  GARE AUX VACHERIES!  88- 256	SIX QUI PREND  Dans ce jeu de défausse culte, il vous faudra placer vos cartes dans les différentes rangées mais sans jamais poser la 6ème! Les choix des cartes étant secret et simultané, il vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir avec le plus gros troupeau. Alors gare aux vacheries!	J 2-10 45' MIN 10+ ANS  15,00€ 12,75€
DÉKAL S	DEKAL  Dans Dékal, agencez au mieux votre grille de cartes afin d'obtenir le moins de points possible. À chaque tour, jouez une carte puis reformez un carré parfait en poussant une ligne ou une colonne. En fin de partie, les cartes adjacentes de même valeur s'annulent, ce qui permet de marquer moins de points.	J 2-6 15' MIN 7+ ANS 15,00€ 12,75€



Chaque partie de votre grille correspond à un dé spécifique et à une façon de scorer particulière. Chaque lancé de dés sera donc l'occasion d'un choix stratégique, et vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires.  À vous de faire les bons choix pour bien remplir votre grille!  FLIP 7  Accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout! Saurez-vous dire stop à temps?  À chaque manche, collectionnez des cartes une par une pour marquer autant de points que le total de leurs valeurs. Mais vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche. Avec un peu de chance, vous pourrez également compter sur des cartes spéciales pour vous protéger.  LAS VEGAS  Hé, les flambeurs! Tentez votre chance	
vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires.  À vous de faire les bons choix pour bien remplir votre grille!  FLIP 7  Accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout! Saurez-vous dire stop à temps?  À chaque manche, collectionnez des cartes une par une pour marquer autant de points que le total de leurs valeurs. Mais vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche. Avec un peu de chance, vous pourrez également compter sur des cartes spéciales pour vous protéger.  LAS VEGAS  Hé, les flambeurs! Tentez votre chance	Un jeu de dés, de combinaison et de prise de risque pour les futés !  Chaque partie de votre grille correspond à un dé spécifique et à une façon de scorer particulière. Chaque lancé de dés sera
Accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout ! Saurez-vous dire stop à temps ?  À chaque manche, collectionnez des cartes une par une pour marquer autant de points que le total de leurs valeurs. Mais vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà ! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche. Avec un peu de chance, vous pourrez également compter sur des cartes spéciales pour vous protéger.  LAS VEGAS  Hé, les flambeurs ! Tentez votre chance	vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires.  À vous de faire les bons choix pour bien  12,75€
gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout ! Saurez-vous dire stop à temps ?  À chaque manche, collectionnez des cartes une par une pour marquer autant de points que le total de leurs valeurs. Mais vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà ! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche. Avec un peu de chance, vous pourrez également compter sur des cartes spéciales pour vous protéger.  LAS VEGAS  Hé, les flambeurs ! Tentez votre chance	FLIP 7 J 3+
vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà ! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche. Avec un peu de chance, vous pourrez également compter sur des cartes spéciales pour vous protéger.  12,  LAS VEGAS  Hé, les flambeurs ! Tentez votre chance	gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout ! Saurez-vous dire stop à temps ?
LAS VEGAS  Hé, les flambeurs ! Tentez votre chance	vous devrez savoir dire stop avant de recevoir un numéro que vous avez déjà! Sinon, vous sautez et quittez la manche sans gagner de point Et plus une carte a un numéro élevé, plus il y en a dans la pioche. Avec un peu de chance, vous pourrez également compter sur des cartes
Las Vegas.  Visitez plusieurs casinos et récupérez le maximum de cash !	LAS VEGAS  Hé, les flambeurs ! Tentez votre chance aux dés dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas.  Visitez plusieurs casinos et récupérez le maximum de cash !







## **CATAN**

Lancez-vous à la conquête d'une île vierge mais pleine de ressources. Saurez-vous construire vos villes et colonies plus vite que vos adversaires ?

Catan, c'est le jeu qui a fait découvrir au monde tout ce qui fait le sel des jeux à l'allemande : une mécanique fluide et bien pensée, des règles simples, des parties courtes pour un jeu de stratégie et la non-élimination des joueurs en cours de partie. Construisez votre route vers la victoire!

J 3-4

75' MIN

10+ ANS

45,00€

38,25€



## AVENTURIERS DU RAIL EUROPE

Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire européen en reliant un maximum de villes entre elles.

Piochez vos objectifs et partez à l'assaut des chemins de fer. Les objectifs représentent les liaisons entre deux villes que vous devrez impérativement établir. Il y a quatre façons de marquer des points!

Lancez-vous et établissez la stratégie qui vous parait la meilleure! de fer, en remplissant ses objectifs, en construisant des gares, en ayant la ligne ferroviaire la plus longue

J 2-5

> 60' MIN

8+ ANS

48,00€

40,80€



## **COFFRET DE JEUX (Carton)**

Un coffret comprenant 200 jeux pour jouer en famille ou avec ses amis. Vous retrouvez de nombreux jeux comme les dominos, jeu de l'oie, dominos, etc... J 2+

30' MIN

6+ ANS

22,00€

18,70€

FIED.	COFFRET DE JEUX (BOIS)  Magnifique Coffret en Bois illustré à l'ancienne, pour adultes nostalgiques et petits, afin de redécouvrir les jeux de société de notre enfance !	J 2+ 30' MIN 6+ ANS
	Mon Coffret de Jeux : Jeu des petits chevaux, jeu de l'oie, jeu du moulin, jeu des échelles, jeu du nain jaune, mikado, dominos, jeu de 54 cartes – Coffret et pions en bois et livret de règles.  Dimensions du coffret : 32,5 x 32,5 x 6,5 cm.	59.90€ <b>50,92€</b>
TUTE METS COMBIEN?  Evalue les connaissances de 1 10.  Ol réponda aux questions !  Albert 10 formation de 1 10.  Albert 10 for	TTMC  TTMC se situe entre le jeu d'ambiance et le quiz de culture générale. Auto-évalue tes connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux ou classiques, intéressants ou farfelus!  Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Pour cela, chaque équipe s'auto-évalue de 1 à 10 sur une multitude de sujets.  À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe : plus la note choisie est élevée, plus la question est pointue. En cas de bonne réponse, l'équipe avancera du nombre de cases correspondant à sa note auto-évaluée.  C'est drôle, accessible à tous! Alors, tu te mets combien en Aladdin?En animaux imaginaires?En cure-dents?	J 2-16  > 40' MIN  14+ ANS  39,90€  33,92€
BRASSEUR DE CARTES MANUEL  BRASSE 2 FLUX DE CARTES  BRASSE 2 FLUX DE CARTES  CONTROL BRASSE 2 FLUX	MELANGEUR DE CARTES (Manuel et Automatique)	AUTRE  39,90€ automatique  33.92€  18,90€ manuel  16,07€