Catalogue Noël 2026

ThylGames

Du jeu rien que du jeu



0-3 ans - Page 2

3 ans - Page 8

4 ans - Page 14

5 ans - Page 19

6-7 ans - Page 25

8-9 ans - Page 33

+ 10 ans - Page 40

Activités, Livres et Puzzles - Page 49

2 rue de l’ange gardien
59890 Quesnoy-sur-Deûle
Contact@thylgames.fr

MON JEU DE CHERCHE ET TROUVE DES TOUT-PETITS



Pars à la découverte du monde des couleurs et retrouve 60 éléments différents sur 4 planches colorées recto verso !

Joue en mode coopératif ou en mode compétitif et découvre plusieurs niveaux de jeu.

2-6ans | 1 - 4 | 10 min

0-3 ans - Réf Auzou04

MON COFFRE À JOUETS



Des lutins malicieux ont renversé ton coffre : quel bazar ! Retrouve tes jouets préférés et place-les dans le coffre en équilibre. Mais attention à ne pas tout faire tomber !
Un jeu de dextérité coopératif à partir de 2 ans.

2-6ans | 1 - 4 | 10 min

0-3 ans - Réf auzou05

Livre De Bain - Dinosaures



Les enfants seront émerveillés par le livre de bain Rub-a-Dub Dinos ! de Mudpuppy. Color Magic Bath Book, les couleurs vives et audacieuses apparaîtront comme par magie avec l'eau ! Vos dinosaures préférés prennent vie à l'heure du bain dans ce livre de bain divertissant.

0-3ans

0-3 ans - Réf DJ06181

Pyramide - Animaux Du Monde



Cette pyramide aux couleurs vives se compose de 3 animaux en bois et de 5 cubes de différentes dimensions qui permettent de jouer tant verticalement qu'horizontalement : les blocs peuvent être empilés ou placés les uns à côté des autres formant un puzzle.

1-3ans

0-3 ans - Réf DJ06103

Coussin d'activités rhinocéros



Le coussin d'activités 3en1 rhinocéros est le compagnon idéal de bébé. Il comprend une station de jeux avec des cartes à jouer, un miroir et des anneaux à cliqueter. Il grandit avec l'enfant et est adapté à différents modes de jeux : jeu sur le ventre (tummy time), jeu assis, jeu au sol...

6 mois+

0-3 ans - Réf DJ06291

Circuit fusée



Ce circuit en forme de fusée développe la motricité de l'enfant par le jeu. Avec sa catapulte à planètes le plaisir de jeu est décuplé et les petits astronautes se déplacent à la vitesse de la lumière dans l'univers !

1-5ans

0-3 ans - Réf SMX230

Maison Champignon



Avec ses formes originales, les blocs de construction en bois sont une véritable porte d'entrée vers un monde de possibilités. S'agit-il d'un champignon, d'une petite maison ou de quelque chose de complètement différent ?

3 ans+

0-3 ans - Réf DAM04

Puzzle - Sous L'Eau



Ce puzzle Mudpuppy Under the Sea 12 Pieces sont conçus avec des pièces extra-épaisses pour les enfants de deux ans et plus. Une fois assemblé, ce puzzle coloré est Imprimé avec des encres non toxiques à base de soja - Le carton gris du puzzle contient 90 % de papier recyclé.

2ans+

0-3 ans - Réf DAM06

Puzzle, Apprendre à Compter



Ce puzzle en bois est idéal pour apprendre aux enfants les chiffres de 1 à 5 tout en s'amusant. Les chiffres sont d'abord écrits puis représentés par des éléments de la quantité correspondante. Ce jeu éducatif de grande qualité initie les enfants au calcul tout en stimulant leur motricité fine

2 ans

0-3 ans - Réf Dam07

Labyrinthe magnétique en bois: Dans la jungle



Qui cueille des oranges ? Et combien d'œufs se trouvent dans le nid du petit oiseau ? Ce labyrinthe magnétique en bois offre un monde multicolore à admirer ! Les plus petits peuvent déjà faire rouler des billes dans le labyrinthe à l'aide du stylo magnétique. Plus tard, ils apprennent à trier les billes par couleur.

3 ans

0-3 ans - Réf RAV-034.018

Mes Premiers Jeux de Cartes



Un coffret de 3 jeux de cartes classiques pour jouer en famille ou entre amis !

Chaque jeu est adapté pour les enfants à partir de 3 ans, afin qu'ils puissent découvrir le jeu de la Bataille, le Mistigri ou encore le jeu de 5 familles !

3-6ans | 2 - 5 | 10 min

3 ans - Réf Auzou01

Mon Coffret de Jeux Loup



Un coffret inédit de 3 jeux de cartes, pour s'amuser avec Loup !

Contenu de la boîte :
Jeu du Loup - Les émotions
Jeu du Loup - Rapido go
Jeu du Loup - Le loup qui voulait changer de couleur

3-8ans | 2 - 6 | 10 min

3 ans - Auzou02

MON PREMIER JEU DES ODEURS ET DES COULEURS



C'est l'heure d'aller au marché ! Pour faire vos courses, piochez une carte, frottez et sentez. Si vous reconnaissez toutes les odeurs de fruits, c'est gagné ! Mais attention ! Il y a des fruits pourris qui trainent dans les étals. Il faut retrouver tous les fruits du marché avant que la moisissure n'ait atteint le panier de courses !

3-5ans

3 ans - Réf auzou06

PLOUF CANARD



Dépêchez-vous d'emmener les canards jusqu'à la mare avant que le soleil ne se cache derrière le nuage ! Lancez le dé à tour de rôle pour les faire avancer , Maman Canard reste toujours devant pour montrer le chemin à ses cannetons. Quand tout le monde est arrivé dans l'eau, vous gagnez la partie tous ensemble !

3-7ans | 1 - 4 | 15 min

3 ans - Réf JPLO

Miam Miaou - La course aux fromages !



Quatre petites souris gourmandes se promènent sur un énorme fromage et collectent de délicieuses portions. Mais Max le chat n'est jamais loin.Quel festin pour nos quatre petites souris ! Elles se promènent tranquillement sur l'énorme morceau de fromage et se régalent. Elles grimpent à l'échelle et redescendent en glissant à travers les trous. Où atterrira chaque souris ? Combien de portions de fromage récupérera-t-elle ? Mais attention, Max le chat rôde.

3ans+ | 2-4 | 10 min

3 ans - Réf RAV-020.818

Tower Race Pat'Patrouille



un jeu de plateau pour toute la famille. Chase, Stella, Marcus et Everest … Qui atteindra le le Quartier Général en premier ? Mais attention, quelques surprises vous attendent en chemin.

3ans+ | 2-4

3 ans - Réf rav-024.746

Tour en Bus



Tour en Bus : le jeu de casse-tête qui apprend aux enfants dès 3 ans à utiliser des indices de position pour résoudre 30 défis logiques.Évan Éléphant invite tous ses amis à un tour en bus. Mais où chacun doit-il s'asseoir ? Pingouin est derrière Grenouille, Hippo est à côté de Phoque... Votre enfant devra utiliser ces indices pour placer correctement tous les passagers.

3ans+ 1

3 ans - Réf RAV-076.703

Boîte à Outils



Avec cette jolie boîte à outils rouge, les enfants vont pouvoir imaginer, construire, réparer et laisser libre cours à leur créativité !
Dotée d'une extrémité en forme de tableau noir, elle contient une scie, un marteau, une clé à molette, un tournevis, 3 petites planches perforées, 4 boulons et 4 écrous.

3ans+ 1

3 ans - Réf DAM309

P'tit Loup - Le jeu du Marchand de Sable



Un jeu autour du rituel du coucher. Un jeu modulable, à jouer en un-contre-un ou en collaboratif. Le rituel du coucher est d'autant mieux intégré par l'enfant qu'on joue « autour ». Un jeu qui fait appel au calme et à la concentration, qui permet des parties avant le dodo … mais auquel on peut surtout jouer à tout moment !

3ans+ | 2 - 4 | 15 min

3 ans - Réf AUZ-9782733868003

La petite forêt de Sagaland



La Petite Forêt de Sagaland est un jeu de société pour toute la famille. Vous devrez faire preuve d'une bonne mémoire et d'un peu de chance pour remporter la partie. Partez ensemble à la recherche d'objets et de personnages cachés dans le royaume. Essayez de les retrouver derrière les arbres de la forêt !

3ans+ | 2 - 4 | 15 min

3 ans - Réf RAV-010.023

Opération noisette



Oh non, l'hiver arrive et la belette a volé toutes les noisettes à des écureuils avant de s'endormir au pied de l'arbre ! Aide vite les écureuils à récupérer toute leur réserve, mais attention, la belette ne dort que d'un seul oeil ! Arriverez-vous à remettre toutes les noisettes dans l'arbre sans la réveiller ?

3ans+ | 1 - 4 | 15 min

3 ans - Réf auzou03

Fête à la piscine



Fête à la Piscine : le premier jeu de casse-tête conçu pour les enfants dès 3 ans avec des défis progressifs et amusants.on organise une fête à la piscine et tous les amis veulent y participer. Mais comment faire entrer tout le monde ensemble ? C'est le défi que les enfants devront résoudre dans ce jeu de logique adapté aux tout-petits.

3ans+ | 1 | 10 min

3 ans - Réf RB-00.020.853

SKYJO JUNIOR



L'objectif est de réaliser des colonnes de cartes de la même valeur. 12 cartes sont posées faces cachées devant chaque joueur de façon à former une grille de 3x4. À votre tour, tirez une carte soit dans la pioche (face cachée), soit dans la défausse (face visible). Choisissez ensuite si vous voulez échanger la carte tirée avec une carte de votre grille, ou non.



4 ans - Réf MAG006SK

LE TRÉSOR DES LUTINS



En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins... et de garder son précieux butin !
Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures.



4 ans - Réf JZTR

Ile en vue Moussaillons !



Dans les îles des Caraïbes, on entend beaucoup d'histoires de pirates et de trésors cachés…
Lors de votre aventure, observez tous pendant quelques secondes une carte aux trésors et retenez les précieux éléments qu'elle recèle.
Passez-vous ensuite tour à tour la longue-vue pour décrire ce que vous y voyez, mais attention aux attaques des pirates ! Parmi toutes ces îles une seule cache le butin.
Retrouvez la tous ensemble dans ce jeu de mémoire et de communication.

4-9ans | 1 - 6 | 15 min

4 ans - Réf JMILE

La chasse aux monstres

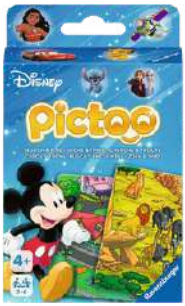


Au placard les monstres!
Retrouve les bons jouets pour effrayer les monstres et les faire fuir dans le placard. Fais équipe avec ta famille et tes amis dans ce jeu de mémoire coopératif.

4 ans | 1-6 | 10 min

4 ans - Réf SCO006CH

Pictoo Disney + Contes de fées



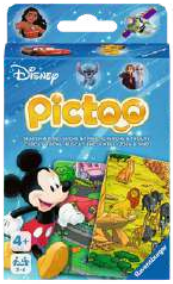


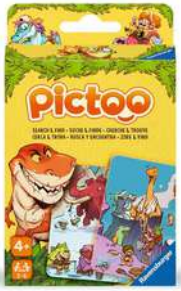
Soyez le plus rapide à trouver l'élément recherché sur l'une de vos cartes pour espérer décrocher la victoire. Pictoo permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et d'association tout en s'amusant. Le jeu du Cherche et Trouve est idéal pour initier tout en douceur les plus jeunes aux jeux de société.

4 ans+ | 2 - 6 | 15 min

4 ans - Réf RAVM02

Pictoo Disney + Dinosaures





Soyez le plus rapide à trouver l'élément recherché sur l'une de vos cartes pour espérer décrocher la victoire. Pictoo permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et d'association tout en s'amusant. Le jeu du Cherche et Trouve est idéal pour initier tout en douceur les plus jeunes aux jeux de société.

4ans+ | 2 - 6 | 15 min

4 ans - Réf RAVM01

Croque Carotte Pat'Patrouille

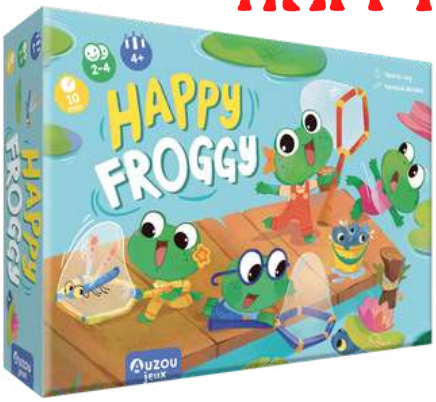


Pat'Patrouille Croque Carotte : le jeu de course palpitant !Course de chiots dans l'univers Pat'Patrouille ! Menez Chase au Quartier Général en évitant les trous qui s'ouvrent sur votre passage. Le célèbre jeu Croque Carotte se transforme avec vos héros préférés de la Pat'Patrouille. Règles simples, suspense garanti et rebondissements constants pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

4ans+ | 2 - 4 | 20 min

4 ans - Réf RAV-022.385

HAPPY FROGGY



Les petites grenouilles veulent attraper libellules, crevettes, poissons, mais il faut être rapide pour les avoir et gare à ne pas tomber du ponton !

Qui restera sur le ponton en dernier ?

4ans+ | 2 - 4 | 10 min

4 ans - Réf AUZ-9791039558648

PLAYA PLAYA



Le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage, et ils risquent d'être emportés par les vagues.
Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !
Playa playa est un jeu coopératif : si les joueurs réussissent à ramasser et à trier correctement tous les déchets avant que la mer n'atteigne la dune, ils gagnent la partie de Playa Playa tous ensemble !

4ans+ | 1 - 4 | 15 min

4 ans - Réf BIO-277013

LE PIQUE-NIQUE DE FACTEUR SOURIS



Le facteur Souris a envie d'organiser un goûter pique-nique cet après-midi. Vite, il doit distribuer les invitations aux habitants de la forêt avant la nuit. Mais la pluie menace et elle pourrait l'empêcher de prévenir ses amis…
Facteur Souris est un jeu coopératif ! Vous allez devoir construire un chemin à l'aide de tuiles, afin de permettre au Facteur Souris de distribuer les invitations au pique-nique à ses amis de la forêt avant la nuit.

4ans+ | 1-4 | 15 min

4 ans - Réf OKPIQ

Tour qui s'écroule





Jeu d'adresse et de concentration, La Tour qui s'écroule met les nerfs des joueurs à rude épreuve. Tour à tour, chacun retire délicatement une pièce sans faire vaciller la structure. Celui qui provoque la chute de la tour perd la partie, offrant suspense et fous rires à toute la famille.

4ans+ | 2 - 6 | 15 min

4 ans - Réf DAM08

Ouisti'plouf



Retourne les bonnes tuiles Hippo pour faire traverser la rivière à tous tes Ouisti' sans faire plouf !

Un jeu de mémorisation et de tactique !

4ans+ | 2-4

4 ans - Réf DJ03130

Où est Charlie ?



Ce passionnant jeu d'enquête demande un bon esprit d'observation et de réaction. Il propose deux variantes de jeu différentes, mais il s'agit à chaque fois de découvrir des détails sur le plateau avant ses adversaires ! Le défi que propose la toupie magique est particulièrement relevé puisque les détails du dessin à retrouver n'apparaissent que petit à petit. Seul celui qui observera attentivement et sera vif comme l'éclair aura des chances de gagner.

5ans+ | 2-4 | 20 min

5 ans - Réf RB-00.026.569

Le prince des ours



Sois le plus rapide de la banquise pour être couronné Prince des ours ! Dans ce jeu de rapidité, les enfants doivent pêcher les poissons le plus rapidement possible pour nourrir leurs ours. Celui qui arrivera à récupérer le Prince des ours en premier gagne la partie !

5ans+ | 2 - 4 | 10 min

5 ans - Réf AUZOU9782733875988

AZURO



Le royaume des dragons est en danger ! Heureusement, la Brigade des dragons est là !
Ensemble, les joueurs vont devoir écarter des dangers. Le royaume sera sauvé lorsque huit dangers auront été écartés.



5ans+ | 2 - 4 | 15 min

5 ans - Réf JDPLAB007

JEU DE FLÉCHETTES - MONSTRES



Le concept et la forme de ce fabuleux jeu de fléchettes magnétique le rendent véritablement unique en son genre. Le tapis magnétique peut être accroché de deux manières différentes. Les fléchettes en plastique sont dotées d'un embout métallique et ne comptent pas de parties pointues, les enfants peuvent donc y jouer en toute sécurité. Le jeu de fléchettes amusera petits et grands des heures durant!

5ans+ | 1+

5 ans - Réf Dam03

La Forêt Enchantée



Plongez dans La Forêt Enchantée, un jeu familial plein de magie et de souvenirs ! Explorez le royaume des contes, retrouvez les objets cachés sous les arbres et rapportez-les au château avant les autres. Mémoire, chance et aventure vous attendent dans cette course féérique !

5ans+ | 2-6 | 30 min

5 ans - Réf rav-024.575

Miroir Magique



Quelles merveilles se cachent dans ces curieuses images ? Est-ce un lion assis ? Ou un lapin timide ? Ou alors les deux ? Découvrez qui vous attend de l'autre côté du miroir !
Transformez les moitiés d'image en un tout à l'aide des cartes miroirs : une ligne courbe se révèle être une aubergine, et un drôle de gribouillis est en fait un palmier géant. La première personne qui retrouve 10 objets gagne la partie !

5ans+ | 2-6 | 10 min

5 ans - Réf JRMIR

ESCARGOTS, PRÊTS ? PARTEZ !



Après avoir lancé les dés, choisissez l'escargot que vous souhaitez faire avancer. Faites bien attention, seuls ceux présents sur votre carte de favoris vous feront gagner des points en fin de partie. Morale de l'histoire : avancez vite mais avancez bien !



5 ans - Réf FLY052ES

UNE PATATE À VÉLO



Est-ce que ça se peut une patate à vélo ? Une licorne qui pète ? Une patate à vélo – Le jeu, est un jeu dans lequel vous devez décider si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste.

Du plaisir et des découvertes rigolotes pour toute la famille !



5 ans - Réf JPAT

Archéo



Coopérez pour découvrir les vestiges du passé avec votre pelle-ventouse.
Creusez sur 4 niveaux, reconstituez vos découvertes et tentez d'obtenir 10 étoiles. Mais attention, débarrassez-vous de vos cailloux avant qu'ils ne cassent votre pelle.
A vos pelles, prêts ? Fouillez !

5ans+ | 1-5 | 20 min

5 ans - Réf GKARCH

Le Rallye des vers de terre



Lancez le dé et glissez une section de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course!

5ans+ | 2-4 | 20 min

5 ans - Réf ZOVER

Le bois des Couadsous



On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça !
Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !

5ans+ | 2-4 | 10 min

5 ans - Réf opla01

Gagne ton Papa



Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu pédagogique et amusant axé sur la logique et la géométrie dans l'espace. 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, réalisez même des figures en 3D !

5ans+ | 2-4 | 15 min

5 ans - Réf - GZFGP

POUM POUM CROUNCH



Au rythme du refrain "Poum Poum Crounch!", vous piochez des cartes avec des champignons que vous voulez dévorer.
Mais si vous révélez un 3e ours, vous vous transformez, et foncez chercher la cuillère en bois pour tout rafler! Les autres tentent alors leur chance aux dés pour ne rien vous laisser... La personne (ou l'ours) qui a récupéré le plus de champignons au bout de 3 manches remporte la victoire!

6ans+ | 2-5 | 10 min

6-7 ans - Réf BIPOU

CARTÉTOILE



Créez votre tableau de personnages en reconstituant des étoiles complètes pour marquer des points.
Certains personnages combinés avec leurs créatures vous en font gagner, et certaines cartes déclenchent des actions spéciales pour vous aider à remporter la victoire!

6 ans+ | 2 - 4 | 15min

6-7 ans - Réf SCBCAR

Crazy Cup



Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

6ans+ | 2 - 4 | 15 min

6-7 ans - Réf AMHCC

Escape Game au Château



Max et Enzo se retrouvent bloqués dans le château de Rochebrune. Aide les à en sortir avant minuit, en résolvant toutes les énigmes nichées dans les différentes salles du château.
Attention, l'horloge tourne au cours de la partie.... si tu n'es pas assez rapide, tu risques de rester bloqué dans le château... et de te retrouver nez-à-nez le fantôme de Guillaume de Rebusse !

6ans+ | 1-4 | 30min

6-7 ans - Réf AUZAU08552

Dans la Cour d'École



C'est la rentrée des classes, l'automne est là et la cour d'école est tapissée de feuilles mortes.
Sous les feuilles, de petits jouets ont été perdus avant les vacances d'été. Vous devrez fouiller dans le tas de feuilles pour retrouver les jouets perdus et réaliser la meilleure collection.
Incarnez l'un des huit personnages de la cour d'école tout en cachant votre identité pour marquer plus d'étoiles que les autres !

6ans+ | 3 - 6 | 15min

6-7 ans - Réf OKDAN

Bazar Bizarre 2.0



Une fantômesse arrive au château avec de nouveaux objets et elle est bien décidée à mettre encore plus le bazar !Pour les pièces en bois : la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent… Il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet !
Simple ? Pas si sûr… Drôle et trépidant ? Assurément !

6ans+ | 2 - 8 | 20min

6-7 ans - Réf ZOBAZ2

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!). Papayoo : une alternative vivifiante à tous les jeux de cartes traditionnels.

7ans+ | 3-8 | 15min

6-7 ans - Réf GIG-GMPA

Mito



Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même… la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ?

7ans+ | 3 - 5 | 20min

6-7 ans - Réf DRMIT

JUNGLE TWIST



Jungle Twist est un jeu de mémoire coopératif et narratif où les joueurs inventent des histoires pour retrouver les trésors cachés de la jungle, avec une difficulté progressive adaptée à toute la famille.

JUNGLE TWIST

6ans+ | 1 - 5 | 15 min

6-7 ans - Réf KIW015JU

L'ENCYCLOPEDIE DES MONSTRES



Parcourez 5 continents et 15 pays à la découverte des créatures légendaires qui les peuplent, dans ce jeu de mémoire coopératif pas comme les autres.
L'EDM est un jeu de mémoire coopératif… mais évolutif ; des pouvoirs de monstres, des bougies qui s'éteignent, la progression d'un pays à l'autre, des variantes de règles. C'est un jeu de mémoire qui change et raconte des histoires.

6ans+ | 2 - 4 | 15min

6-7 ans - Réf SCO048EN

Loup Garou Junior



La nuit, les loups-garous se cachent dans la maison des villageois pour les dévorer. Mais le jour, les villageois tentent de débusquer les loups-garous. Loup-Garou Junior est un jeu en équipe au suspense permanent. Entre mémoire, bluff et chance vous allez devoir être le plus malin pour remporter la partie. Où sont les dangereux loups-garous ? Arriverez-vous à tous les trouver et les attraper ?

6ans+ | 2 - 6 | 15min

6-7 ans - Réf RAV-022.691

Labyrinth GO!



Le célèbre Labyrinthe réinventé avec des dés ! Collectez les trésors révélés par les 4 dés du labyrinthe le plus rapidement possible.Dans Labyrinth Go !, 1 à 4 joueurs s'affrontent dans une version de rapidité du célèbre Labyrinthe.

7 ans+ | 1 - 4 | 20min

6-7 ans - Réf rav-024.699

Scotland Yard Junior



Où se cache Mister FoX ? Ce petit rusé s'échappe sans arrêt, parfois avec l'aide de sa complice RoXy ! Les deux meilleurs détectives, Willy Watson et Milly Marble, continuent de le suivre à la trace.Si ce satané renard réussit à les semer à 9 reprises, il remporte la partie. Si les détectives l'attrapent 3 fois, ce sont eux qui gagnent tous ensemble !

6ans+ | 2-4 | 20min

6-7 ans - Réf 022.450

IPSO



Un jeu rapide et tactique où chaque carte compte !
Créez les meilleures lignes croissantes pour marquer un maximum de points.
Échangez malin : piochez une carte du centre et remplacez une carte face cachée de votre pyramide.
Alignez les couleurs, collectionnez les étoiles et visez les combos parfaits pour booster votre score.
Le jeu propose 2 variantes, dont un mode tournoi et des bonus pour les lignes paires ou impaires.
A vous d'optimiser !

7ans+ | 2-6 | 15min

6-7 ans - Réf GBIP

PICT IT



Pict it : le jeu d'ambiance à partager sans modération ! Le but : faire deviner ce qu'on a dans la tête avec les cartes picto qu'on a dans les mains. Films, chansons, séries, BD, lieux... tout est permis !

7ans+ | 2-8 | 20min

6-7 ans - Réf Play01

EUGY PUZZLE 3D - LES PANDAS

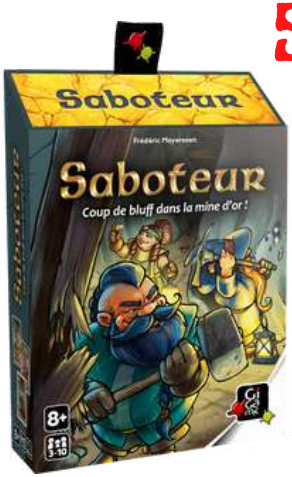


Avec Eugy, vous construisez vos propres modèles 3D colorés de tous les animaux du monde.
Cette mini-version détaillée et super mignonne doit être assemblée en plaçant les différentes pièces dans le bon ordre.
Collectionnez-les tous !

6ans+ | 1 | 20min

6-7 ans - Réf DAM301

Saboteur



Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches.
Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur !
Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir…
Saboteur est un super jeu de bluff, complicité et retournement de situation, mais qui est saboteur ??
Un jeu d'ambiance de 3 à 10 joueurs à partir de 8 ans.

8ans+ | 3-10 | 40min

8-9 ans - Réf GIG-AMSABO

Disney Lorcana Coffret "Démarrez votre collection"



Commencez dès maintenant votre collection Disney Lorcana, où de nombreux trésors représentants vos personnages Disney préféres vous attendent ! Doté d'un portfolio A5 pouvant se glisser dans un sac Loungefly, les 4 boosters compris dans ce coffret vous permettront de commencer votre collection avec les incroyables cartes de Disney Lorcana : Edition Raiponce.
.

8ans+ | 2 | 30min

8-9 ans - Réf rav-090.034

LA TOUPIE VOYAGEUSE



Le jeu sensationnel de parcours de toupie ! Lance ta toupie à toute vitesse grâce à son propulseur. Voyage à travers 8 mondes merveilleux pour réaliser tes missions : saute les obstacles, touche les cibles et valide ta progression avec des trophées autocollants. Mode solo et mode coopératif.



8ans+ | 1-4 | 20min

8-9 ans - Réf BUZ019WO

RUSH HOUR



!Rush Hour® ThinkFun : le jeu de logique légendaire ! Sortez la voiture rouge de l'embouteillage en déplaçant stratégiquement les autres véhicules. 40 défis évolutifs du niveau débutant à expert permettent une progression naturelle.

8ans+ | 1 | 10min

8-9 ans - Réf RAV-076.600

MICRO MACRO KIDS - LE PARC ZINZIN



Bienvenue dans l'univers de MicroMacro Kids, où chaque coin de rue peut cacher un mystère à résoudre ! Dans cette version spécialement conçue pour toute la famille, les plus jeunes détectives peuvent participer à des enquêtes captivantes dans un environnement adapté et sans violence.

7ans+ | 1-4 | 30min

8-9 ans - Réf SPI015MI

CONNECTO



Retrouvez et reliez sur votre plateau les icônes de la carte Enigme et soyez le plus rapide à deviner ce que vous dessinez ! Avec ses 184 défis amusants et ses 4 modes de jeu, Connecto offre des challenges variés et la possibilité de réunir jusqu'à 10 joueurs.

8ans+ | 1-10 | 20min

8-9 ans - Réf BLM053CO

Disney Lorcana - Prélude



Disney Lorcana Prélude Il est spécialement conçu pour être le meilleur moyen d'apprendre à jouer de manière simple et progressive. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour vous lancer directement dans votre première aventure, même sans expérience préalable. Les livrets inclus vous aident à apprendre au fur et à mesure que vous jouez, tout en développant vos compétences. Répondez à l'appel en débutant votre aventure dans le royaume de Lorcana !

8ans+ | 2 | 30min

8-9 ans - Réf rav.098.401

Dekal

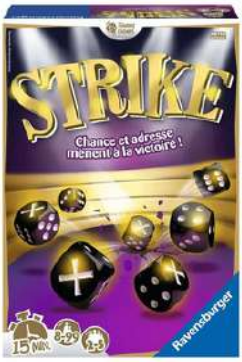


Dans Dékal, agencez au mieux votre grille de cartes afin d'obtenir le moins de points possible.
À chaque tour, jouez une carte puis reformez un carré parfait en poussant une ligne ou une colonne.
En fin de partie, les cartes adjacentes de même valeur s'annulent, ce qui permet de marquer moins de points.

8ans+ | 2-7 | 15min

8-9 ans - Réf GBDEK

Strike



Une arène, une bonne poignée de dés chacun et surtout la volonté d'en gagner plus ! Voici le cocktail explosif que Strike nous propose. Lancez votre dé avec dextérité sur ceux déjà présents dans l'arène. Obtenez au moins deux faces identiques et remportez les dés correspondants. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez ! Stop ou encore ? A vous de décider ! Qui réussira à rester en lice pour être consacré "Grand vainqueur de l'arène" ?

8ans+ | 2 - 5 | 15min

8-9 ans - Réf rav-026.572

Mille SABORD !



Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points! Réservé aux pirates qui n'ont pas froid aux yeux !

8ans+ | 2-5 | 15min

8-9 ans - Réf AMZMI

Level 8 - Stitch



Découvrez Level 8 Stitch, le jeu de société aux couleurs de votre héros préféré ! Stratégie, suspense et plaisir garantis.Dans l'univers coloré de Stitch, soyez le plus rapide à réaliser les combinaisons demandées. Suites croissantes, cartes de même valeur ou couleur... Level 8 est un jeu de société aux défis progressifs. Débarrassez-vous de vos cartes pour gravir les niveaux et vous rapprocher de la victoire.



8-9 ans - Réf rav-024.700

PAC-MAZE



Dans PAC-MAZE, chaque joueur construit progressivement son propre labyrinthe en révélant et en remplaçant des tuiles.
Mais attention : à la fin de la partie, un seul chemin reliant PAC-MAN à une sortie sera comptabilisé. Il faudra donc anticiper, optimiser son parcours et prendre des risques calculés. Les fantômes rapportent de précieux points lorsqu'ils sont placés après une Super Pac-Gomme, mais deviennent pénalisants sinon.



8-9 ans - Réf NOBPAC

POTION OU POISON



La sorcière fait du tri dans ses potions et vous êtes désignés volontaires pour les goûter. À votre tour vous devrez choisir quelle potion « boire » parmi toutes celles qui sont devant vous. Attention au poison mortel, vous risquez à tout moment d'être changé en fantôme ! Mais vous pourrez continuer à jouer, en poussant les autres à la faute, et qui sait, revenir à la vie et remporter la victoire !

8ans+ | 4 - 10 | 20 min

8-9 ans - Réf ROBPO

SKYJO



Skyjo, un jeu de cartes haut en couleur
Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur. L'objectif de Skyjo est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie.

8ans+ | 2-8 | 20min

8-9 ans - Réf MAG002SK

CODENAMES



Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !) dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire… le redoutable assassin !

12ans+ | 2-8 | 15min

+ 10 ans - Réf 51285

POULE POULE

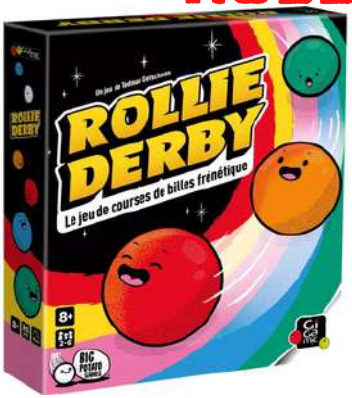


Dans Poule Poule, le réalisateur, appelé le "Maître Poule Poule", va empiler les cartes, une par une, les unes sur les autres au centre de la table.
Pendant ce temps, les autres joueurs devront juste compter les Œufs "disponibles" et être le premier à taper sur le tas dès qu'il y en a 5… facile non?
Attendez-vous à quelques perturbations tout de même…

8+ | 2-8 | 20min

+ 10 ans - Réf OKPOU

ROLLIE DERBY



Dans Rollie Derby, c'est la course des billes ! L'objectif est de lancer le bon nombre de billes pour qu'elles terminent sur le podium de chaque course et remporter des Trophées !



8+ | 2-6 | 20min

+ 10 ans - Réf BIROL

DRAGON BOMB





Dragon Bomb vous plonge au cœur du Festival des Lanternes à Taïwan. Chaque année, le peuple Hakka célèbre la spectaculaire danse du dragon. Tout au long du défilé, les habitants lancent des pétards sur le dragon, une tradition apportant chance et prospérité pour la nouvelle année.
Dans Dragon Bomb, les joueurs prennent part à cette célébration explosive ! À chaque tour, tous choisissent secrètement une carte Pétard avant de la révéler simultanément. Les explosions s'enchaînent alors le long du dragon, et la puissance cumulée des pétards détermine qui parvient à détruire une partie du dragon pour marquer des points de victoire.

9+ | 2-6 | 20min

+ 10 ans - Réf OKBDRA

LE GOURDINEUR

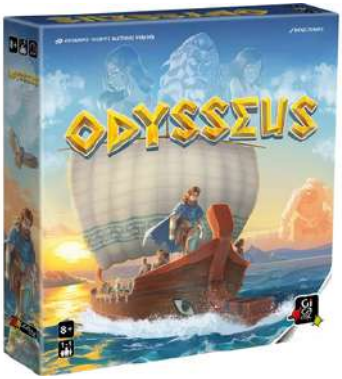


Plongez dans un jeu d'ambiance où chaque mot compte : tour à tour un joueur devient le Gourdineur, choisit un thème et établit ses mots-pièges. Les autres inscrivent chacun trois mots liés au thème, espérant trouver ceux des autres tout en évitant les pièges du Gourdineur. Chaque mot partagé rapporte des points — mais tomber sur un mot du Gourdineur, c'est l'autre qui marque ! Simple, rapide, décalé : parfait pour dynamiser vos soirées entre amis ou en famille.

10+ | 3-8 | 10min

+ 10 ans - Réf JZGOU

ODYSSEUS



Après dix longues années de guerre contre les Troyens, Ulysse, victorieux, espère enfin rentrer chez lui pour retrouver les siens dans Odysseus.
Mais les dieux vont en décider autrement.
Sur son retour à Ithaque, mille épreuves l'attendent : sirènes, cyclopes, dieux en colère, déesses envoutantes... Avec l'aide d'Athéna, guidez et protégez Ulysse à travers les obstacles. Chaque épreuve est un défi, chaque victoire un pas de plus vers son foyer.
Vos choix décideront de son destin.
Devenez le héros de l'épopée la plus légendaire de tous les temps.

8+ | 1-5 | 25min

+ 10 ans - Réf GODY

CRACK LIST



Un jeu qui reconnecte et réunit toutes les générations. Des parties rapides, qu'on a envie de relancer. Du challenge, du quiz culture générale, des coups bas, un peu de stratégie et surtout des fous rires garantis ! Des centaines de catégories absurdes, fantaisistes, polémiques, poétiques inattendues promettent des parties surprenantes et hilarantes. Avec CRACK LIST on retrouve le plaisir et la convivialité des jeux de société.

10+ | 2-8 | 30min

+ 10 ans - Réf JDPTKE038

FLIP 7 : VENGEANCE



Comme dans Flip 7, collectionnez des cartes une par une pour marquer plus de points que vos adversaires, tout en faisant attention à ne pas être trop gourmand : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous sautez et ne marquez rien à cette manche ! Mais ici les coups bas sont de mise : il n'y a plus de Bonus, mais des Malus à distribuer à vos adversaires ! De nouvelles cartes Spéciales permettent de faire défausser des cartes, ou même de les voler ! Échangez une carte avec un autre joueur pour lui subtiliser des points, ou entre deux adversaires pour les éliminer !

8+ | 3+ | 25min

+ 10 ans - Réf CAT117FL

ORIGINE



Divinités cosmiques, vous vous réunissez pour créer une planète entière. Intégrant son écosystème, ses minéraux et autres éléments indispensables à la vie.
Serez-vous capable de collaborer dans le silence de l'espace pour rendre ce monde viable et luxuriant ? Les dieux ne jouent pas aux dés… Prouvez-le !
ORIGINE est un jeu Coopératif de déduction, en effet vous ne pourrez communiquer avec vos partenaires. La réflexion, l'estimation des intentions et la déduction vous permettront d'acquérir une coordination d'équipe. Une mécanique originale de jeu coopératif où la subtilité est de mise.

10+ | 2-4 | 20min

+ 10 ans - Réf OKORI

LES CINQ ROIS



Les Cinq Rois est un jeu de cartes inspiré du Rami avec 5 couleurs et une bonne dose de malice en plus !

Un jeu de cartes malicieux où chaque main compte et l'atout change à chaque manche. Avec cinq couleurs à maîtriser et un effet « montée en puissance » au fil des tours, le défi est de vous débarrasser de vos cartes en lieu et place de les accumuler. Stratégie, bluff et prise de risques se mêlent pour vous permettre de viser le score le plus bas. Chaque partie se renouvelle et apporte tension et plaisir dès la première poignée de cartes.

Un jeu de cartes reconnu dans le monde entier, qui convient aussi bien aux joueurs occasionnels qu'aux passionnés.

8ans+ | 1-7 | 30min

+ 10 ans - Réf JSBRO

QUI DES MIEUX ?

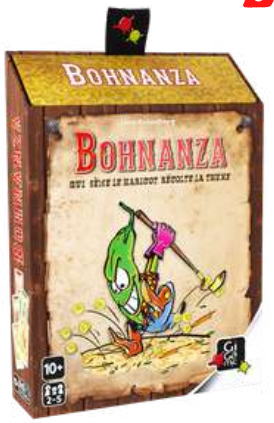


Lancez les dés, annoncez votre défi... et tentez de le relever !
En combien de lancers pensez-vous réussir ? Six ? Cinq ? Moins encore ?
Dans Qui Dés Mieux ?, deux équipes s'affrontent dans un jeu de bluff et de prise de risque.
D'un côté, ceux qui acceptent le défi. De l'autre, ceux qui parient sur leur échec.
Entre audace, stratégie et suspense, chaque enchère peut tout faire basculer.
Alors, qui dés mieux ?

8ans+ | 2-5 | 30min

+ 10 ans - Réf AMAQU

BOHNANZA



« Bienvenue dans l'univers farfelu des petits agriculteurs de haricots ! Vous plantez, troquez et récoltez différentes variétés de haricots rigolos avec l'espoir de faire le meilleur "bizness". Chaque échange peut tout changer — commercialisez au bon moment et vos champs rapporteront gros. Ambiance conviviale, négociations malicieuses et rires garantis ! »

12+ | 2-5 | 45min

+ 10 ans - AMBBOHN

CHATEAU COMBO



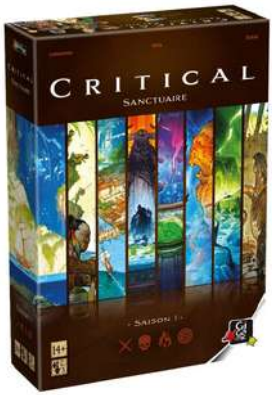
Château Combo est un jeu de construction de tableau dont la simplicité n'a d'égal que la richesse, procurant des sensations très gratifiantes !
-règles très courtes et simples,
-grande variabilité grâce aux 78 cartes uniques du jeu



10+ | 2-5 | 25 min

+ 10 ans - Réf JCMY

CRITICAL - SANCTUAIRE S1



Critical vous fait découvrir l'univers du jeu de rôle au travers de 9 épisodes palpitants. Grâce à ses nombreuses illustrations et ses épisodes didactiques, devenir le maître du jeu est un jeu d'enfant. Plongez vos joueurs dans l'aventure et faites leur découvrir, au fur et à mesure des épisodes, toute la richesse du jeu de rôle.



14+ | 2-5 | 30min

+ 10 ans - Réf GCRSA

PAON



Bienvenue sur l'archipel où les oiseaux migrateurs dictent la loi ! Dans Paon, chaque joueur orchestre ses îles, attire des volées colorées et tente de rafler un maximum de plumes au fil des trois saisons. Tout s'enchaîne dans une ambiance conviviale et pleine de rebondissements.



10+ | 2-4 | 30min

+ 10 ans - Réf OKBPAO

LEADERS



Quel est le secret de ce royaume où la paix règne depuis des millénaires ? Tous les printemps, les prétendants au trône recrutent chacun 4 champions et s'affrontent dans des duels aux règles insolites... Pas d'armée à diriger, ni de sang à verser : le premier à capturer son rival l'emporte. Votre heure est venue… Tactique, audace et stratégie distingueront les véritables Leaders !

10+ | 2 | 10min

+ 10 ans - Réf STLEAD

CODO BERLIN 63



Plongez au cœur de la guerre froide avec Conclave of Day One: Berlin 63, un jeu de bluff et de stratégie pour 2 joueurs.
Incarnez des super-espions dotés de pouvoirs uniques, placés en secret des deux côtés du rideau de fer. Utilisez vos super-espions pour éliminer le leader adverse ou épuiser sa réserve. Chaque tour, déplacez vos agents, activez leurs pouvoirs et semez le doute dans l'esprit de votre adversaire. Le bluff sera essentiel : choisissez le bon moment pour révéler ou dissimuler vos intentions.
La victoire appartiendra à celui ou celle qui maîtrisera le mieux l'art de la ruse et de la stratégie.

14+ | 2 | 20min

+ 10 ans - Réf SWCOD

EMBLEMES



Le roi est mort et, sans héritier, le trône devient l'objet de toutes les convoitises ! Alors que le royaume sombre dans l'incertitude, les familles des contrées voisines s'apprêtent à se disputer les trois lieux d'influence qui les rapprocheront du pouvoir : le Château, le Village et le Port. Saurez-vous guider votre famille et porter haut les couleurs de son emblème ?

10+ | 3-5 | 20min

+ 10 ans - Réf SAV006EM

PUZZLE PRINCESSE RAIPONCE



Libère ta créativité avec Raiponce ! Ce puzzle de 48 pièces, conçu pour les enfants dès 4 ans, les transporte dans l'univers lumineux de la princesse aux longs cheveux. Une boîte en forme originale pour un jeu aussi beau qu'amusant !

4+

Réf 004.395

PUZZLES 100 XXL PIÈCES - KPOP DEMON HUNTERS



Ce coffret contient un puzzle de 100 pièces XL. Le nombre et la taille des pièces sont conçus pour permettre aux enfants dès 6 ans d'assembler leurs puzzles, dans l'univers de leurs héros préférés

6ans

Réf 002.222

Puzzles 200 XXL pièces - Minecraft



Ce coffret contient un puzzle de 200 pièces XXL. Le nombre et la taille des pièces sont conçus pour permettre aux enfants dès 8 ans d'assembler leurs puzzles, dans l'univers de leurs héros préférés.

8 ans

Réf 004.144

Puzzles 300 XXL pièces - Petit chaton



Un puzzle de 300 pièces, idéalement conçu pour les enfants dès 9 ans !

9 ans

Réf 012.894

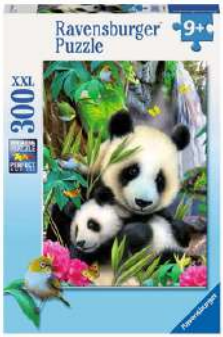
Puzzles 500 pièces - La Boutique de Noël



Pour les puzzleurs occasionnels, le format 500 pièces est idéal pour profiter de cette activité, propice à la détente.

Réf Soleil05

Charmants pandas

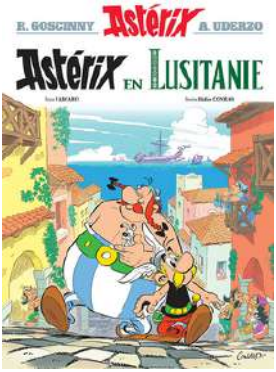


Un puzzle de 300 pièces, idéalement conçu pour les enfants dès 9 ans !

9+

Réf 00.013.065

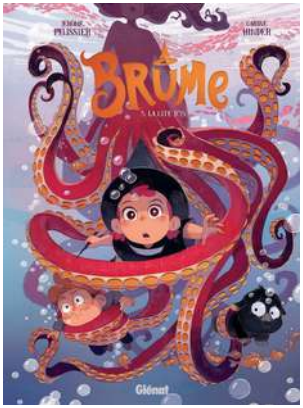
Astérix en Lusitanie



Par un beau matin de printemps, un inconnu débarque au village. Il arrive de Lusitanie, cette terre de soleil à l'ouest de l'Hispanie qui se trouve également sous la férule de Rome. Cet ancien esclave croisé dans le Domaine des dieux est venu demander de l'aide à nos irréductibles Gaulois car il connaît les effets puissants de la potion magique. Pour Astérix et Obélix, une nouvelle aventure commence !

Réf 9782017253709

Brume - Tome 05



Brume pensait avoir déjà affronté le pire. Raté. La barrière magique de Naïa qui protégeait le village vient de céder, libérant une horde de monstres baveux dans les rues. Mais pour Brume, le plus grave est ailleurs : Hubert a disparu ! Pour le retrouver et sauver le village, Brume n'a qu'une solution : réactiver une magie ancienne. Problème : la formule est beaucoup trop dangereuse pour une apprentie sorcière. Même Drouk hésite à s'en mêler. Et comme si ça ne suffisait pas, il manque un ingrédient rare que l'on trouve uniquement dans la mystérieuse Cité d'Ys, engloutie sous l'océan.

Réf 9782344074398

Puzzles 500 pièces - Goldorak



Pour les puzzleurs occasionnels, le format 500 pièces est idéal pour profiter de cette activité, propice à la détente.

Réf 002.054

Adorable Panda roux



Pour les puzzleurs occasionnels, le format 500 pièces est idéal pour profiter de cette activité, propice à la détente.

Réf 12.000.369

Puzzles 500 pièces - Disney Stitch



Un puzzle au format rond unique et aux illustrations fraîches et tendances !

Réf 00.017.581

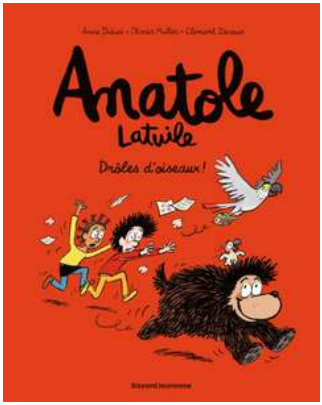
Sorceline - Tome 09



L'imposture de Vorn : Vorn a pris l'apparence du professeur Balzar pour berner l'entourage, mais Sorceline et ses camarades ne sont pas dupes du subterfuge

Réf 12.001.626

Anatole - Tome 20



Avez-vous déjà vu un oiseau apprendre le langage des chiens et des chats, ou faire trois faces de Rubik's Cube ? ...Non ? C'est que vous ne connaissez pas Aiglonglon, le fils du perroquet surdoué d'Olympe. Anatole aimerait le prendre chez lui. Mais entre Princesse qui risque d'être jalouse et ses parents qui ne sont pas au courant, il va lui falloir de l'imagination pour mener à bien ce projet d'adoption !

Réf 12.001.623

Puzzle Marché de Noël



Pour les puzzleurs entraînés, le format 1000 pièces est idéal pour profiter de l'activité du puzzle, propice à la détente et à la relaxation. Chaque pièce a une forme unique et permet un assemblage parfait de l'image choisie.Nos puzzles sont parfaits pour se détendre après une journée de travail ou d'école et pour passer un bon moment en famille.

Réf 12.000.729

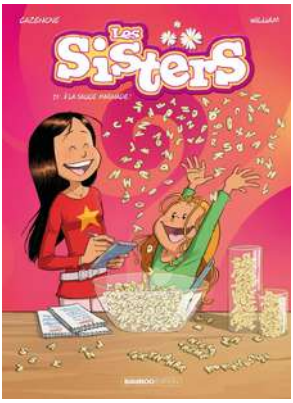
Toutou Détective



Avec Lucy, la chienne intrépide, c'est toi le héros !
Suis les chiffres cachés, parcours tous les chemins possibles et crée ta propre expérience de détective.
À partir de quatre histoires principales, découvre des intrigues hilarantes et bien d'autres secrets.
Tu peux lire cette bande dessinée autant que tu veux : tu vivras chaque fois une nouvelle et fantastique aventure pleine de surprises !

Réf JDPYNN019

Les Sisters - tome 21



Marine adore tordre les mots, accumuler les fautes d'orthographe et inventer des expressions uniques (qu'on appelle les « marinades »).
Pour aider le reste de la famille et tous ceux qui ne comprennent rien au vocabulaire de sa petite sœur, Wendy décide de créer un grand dictionnaire officiel français-Marine.

Réf 9791041117956

Greenwild – Tome 1



Après la mystérieuse disparition de sa mère journaliste, la jeune Daisy s'enfuit de son pensionnat pour la retrouver. Sa quête la mène au cœur d'un jardin secret, porte d'entrée vers Greenwild, un monde magique et verdoyant menacé par de sombres forces. Aux côtés d'alliés inattendus, elle doit apprendre à maîtriser sa propre magie liée à la nature pour sauver ce royaume extraordinaire et sa mère.

Réf 9782266340373

La Fille-Renard et la merveilleuse Boutique-sur-Pattes



Née avec des oreilles de renard et enfermée dans un cirque, la jeune Felicity est libérée par un mystérieux corbeau avant de rejoindre la boutique magique d'une sorcière du thé. Désireuse de comprendre ses origines secrètes, elle commence un apprentissage fascinant au milieu des sortilèges et des créatures fantastiques.

Réf 9782266326643

Puzzles 1000 pièces - Camper Van



Pour les puzzleurs entraînés, le format 1000 pièces est idéal pour profiter de cette activité, propice à la détente.

Réf 000.579

Puzzles 1000 pièces - Disney Stitch



Pour les puzzleurs entraînés, le format 1000 pièces est idéal pour profiter de cette activité, propice à la détente.

Réf 12.001.265

Librairie ThylGames

Lire - jouer - partager

Livres
Romans, BD, Jeunesse, essais, etc

Salon de Thé
Un lieu convivial pour
découvrir, échanger, partager

jeux de société
Pour tous les âges



2 rue de l'ange gardien
59890 Quesnoy-sur-Deûle
Contact@thylgames.fr

Bonnes fêtes de fin d'année

Librairie



ThylGames

Lire - jouer - partager