

JEUX FK

Souriez, c'est contagieux !



Fabrication française
et européenne



comme tous les jeux FK

Illustration Nathan KRIER
pour PICK A MONSTER



Le petit dernier des Jeux FK c'est Pick a Monster, que je voudrais tant vous faire découvrir encore. Il a été créé par Mathilde Yernaux et Bastien Loizillon, illustré par Nathan Krier. J'ai pris un plaisir fou à l'éditer tant il génère de rires et de convivialité.

Je m'appelle François Koch. J'ai fondé Jeux FK en 1997 pour éditer le jeu Caractère que je venais d'inventer. Ce jeu a rapidement connu un certain succès, récompensé par un prix au Festival international de Besançon.

Alors d'autres ont suivi depuis toutes ces années : Bonjour Robert et Bonjour Simone, qui dépassent aujourd'hui les 100 000 exemplaires vendus, et quelques pépites qui sont à découvrir dans ce catalogue.

Chez Jeux FK nous parions désormais sur la stabilité de notre gamme. Chaque nouveauté est soigneusement sélectionnée et choyée tout au long du processus d'édition.

Avant tout nous aimons transmettre le plaisir du jeu, voir des yeux qui pétillent, des mains qui s'agitent, des visages qui s'illuminent et des gens heureux ensemble, tout simplement.

Depuis toujours Jeux FK fabrique en France ou alors pas bien loin, dans d'autres pays européens. Il nous importe de produire au plus proche, contribuer ainsi au maintien du tissu industriel, et donner du travail ici et maintenant. Les matériaux utilisés, papiers et cartons, sont PEFC ou FSC, et nos fabricants labellisés Imprim'Vert.

En plus des jeux, vous trouverez en fin de catalogue trois livres que j'ai écrits et publiés. Ils relatent de façon poético-humoristique mon chemin de Compostelle réalisé en 2012.

Et si vos pas vous amènent un jour du côté de Malleval (parc du Pilat, 42), venez donc profiter des chambres d'hôtes que Juan et moi venons d'habiter ! Elles sont agrémentées bien sûr d'une jolie collection de jeux de société.

PARTY GAME
Coopératif
pour les grands

Une soirée d'anniversaire monstrueuse !
Chaque joueur a amené son monstre,
mais un intrus s'est glissé sans invitation.
Ensemble trouvez-le, avant qu'il ne s'incruste...

1. Un **monstre** t'est attribué. **Observe-le, rend-le** à l'hôte de la soirée qui va rajouter un **intrus** avant de tous les dévoiler sur la table.
2. **Invente** maintenant une réponse à la **question** posée, selon ton monstre, en étant le plus évident possible afin que les autres joueurs puissent l'identifier.



- «Comment s'appelle-t-il ?»
«Quel est son cri ?»
«Quel est son super-pouvoir ?»
«Que fait-il dans son lit ?»
«Mime la tête de ton monstre !»

3. Au **top-départ**, retire rapidement un monstre du centre de la table. Tout le monde fait de même. **L'intrus** ne doit surtout pas être récupéré...

4. C'est **réussi** ? L'équipe des joueurs avance sur le **chemin de victoire**. L'intrus a été récupéré par quelqu'un ?... C'est lui qui avance !

1 boîte corolle
6 cartes **Chemin de victoire**
90 cartes **Monstre**
30 cartes **Question**
1 règle français-anglais
imprimée dans la boîte

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Nathan Krier
Un jeu de Bastien Loizillon
et Mathilde Yernaux
© Jeux FK 2024
Fabriqué en France



PICK A
MONSTER
ref 00911
3700069200911

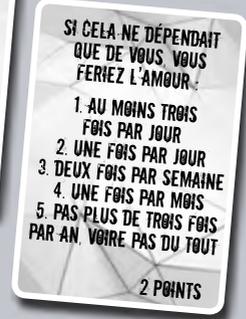
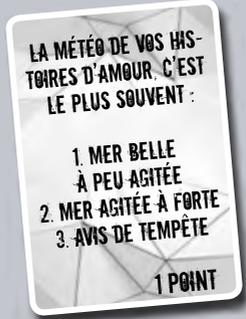
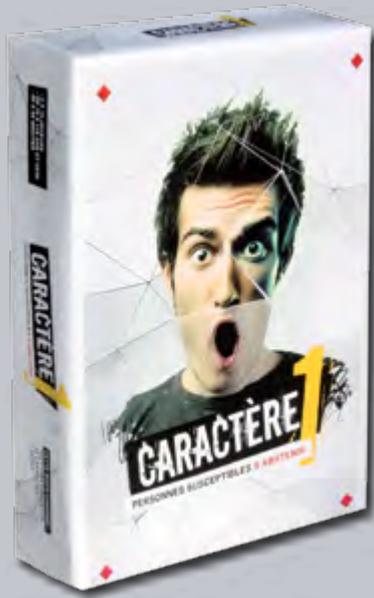
«Caractère est certainement le plus réussi des jeux de connaissance des autres qui ait jamais été conçu.»

François Haffner - jeuxoc.fr

«Très intéressant quand les joueurs ne se connaissent pas du tout, et tout bonnement hilarant quand on se connaît très bien.»

Oeildetigre69 sur tric-trac.net

Plusieurs joueurs autour d'une table. Vous vous connaissez bien ? **Prouvez-le !** Vous ne vous étiez jamais vus ? **Devinez-vous !**



5e édition !

Au réveil, tu es **de bonne humeur**, un peu **mou**, ou à prendre **avec des pincettes** ? Qui ici ne voudrais-tu surtout pas avoir comme **supérieur hiérarchique** ? Selon toi, quelle est ici la personne la plus **grognon** ? la plus **sensuelle** ? Avec l'âge, **l'intensité de tes pulsions sexuelles** augmente, diminue, n'augmente toujours pas, ou ne diminue toujours pas ?

Tu en as à revendre : de **l'énergie**, de **l'affection**, des **idées** ou des **problèmes** ? Selon toi, quelle est ici la personne la plus **lumineuse** ? la plus **commère** ? Avec qui ici aurais-tu le plus de mal à **cohabiter pendant un mois** ? Qui ici prends-tu le plus de plaisir à **toucher** ? Avec qui ici as-tu vécu **le moment le plus insolite** ?

Devine les réponses, conteste si nécessaire, lance les débats, sois **fin psychologue**... **10 points** et c'est gagné.

Caractère 1 ou Caractère 2 : 363 cartes **Question** (différentes pour chaque version) 33 cartes **Jok**, 1 règle



Caractère a largement inspiré le roman *Les autres* (Alice Ferney 2006 - Actes Sud)

Caractère 2 peut se jouer indépendamment de **Caractère 1**. Les questions sont tout aussi croustillantes, voire davantage...

Jeu primé
Festival international de Besançon 1999



Marque, dessins et modèle déposés
Graphisme Edouard Mazaré
Edition 2019 © François Koch 1997-2019
Fabriqué en France

CARACTÈRE 1
ref 00010
3700069200010



Marque, dessins et modèle déposés
Graphisme Edouard Mazaré
Edition 2016 © François Koch 1997-2019
Fabriqué en France

CARACTÈRE 2
ref 00881
3700069200881



«La règle est astucieuse car elle permet un jeu entièrement oral (beaucoup détestent écrire), rapide, et qui crée une ambiance certaine.»
François Haffner, jeuxsoc.fr

1. On retourne 3 lettres.
Tu as **75 secondes** pour dire **tous les mots qui te passent par la tête et qui contiennent ces 3 lettres**, sans attendre ton tour. Ça peut t'aider d'écouter les autres...

2. Les mots vont fuser. Pour **chaque mot énoncé** prends un **jeton jaune** sur la table. Et reçois un **bonus de deux** si tu dis le **dernier**.
À la fin du temps, celui qui en a le plus gagne un **jeton bleu**.

3. Quatre manches gagnées ?
Tu tentes alors le **challenge final** : trouver **7 mots** sans l'aide des autres.

4. Variante pour jouer en famille avec un même tirage :
+10 ans, utiliser les trois lettres;
8-9 ans, deux lettres suffisent;
6-7 ans, une seule lettre !

Variante pour les **cracks** (quatre lettres retournées) et les **personnes âgées** (une ou deux lettres seulement).

Exemple : les trois lettres retournées sont : **C I E**
Tu peux dire :
«**CRÉMIER**», «**CRÉMIÈRE**»,
«**SCIE**», «**SCIÉRIE**», «**SCIÈRE**»,
«**CAFETIÈRE**»,
«**DÉCAFÉINÉ**», «**CAILLE**»,
«**ÉCAILLE**», «**ÉCREVISSE**»,
ou dans l'ordre inverse :
«**PÉNICHE**», «**ÉVINCER**»,
«**ÉMINCER**»
etc.

66 cartes
50 jetons jaunes
20 jetons bleus
1 règle.



Jeu primé
Festival du mot 2007
La Charité sur Loire



PALABRES
ref 00133
3700069200133

Marque, dessins et modèle déposés
Illustration Raphaël Delerue
Edition 2019 © François Koch 2003
Jetons fabriqués au Royaume-Uni,
boîte et conditionnement en France

«De gros fous-rires avec ce mini jeu ! Je le ressors régulièrement, en début de soirée ou en fin, dans les vapeurs des pousse-café ! Et puis parfois, quand on est trop écroulés, on continue avec Bonjour Robert !»

olicleau sur tric-trac.net



Tu retournes une de tes cartes, tout le monde salue, **rapidement et... sans se tromper ?** Pas si simple d'être poli !
«Bonjour **Simone** !», «Ugh» pour **Tanka**, «Namasté» pour **Chamze**, et tu touches le bout de ton nez pour **Sakari**.
Une **mouche** ? On tape tous dessus !
Ouh la la, ça va vite, tu t'emmèles, tu finis par saluer une **marionnette** et tout le monde se bidonne.

28 cartes **personnage**
6 cartes **mouche**
20 cartes **leurre**
règle **français-anglais-allemand**

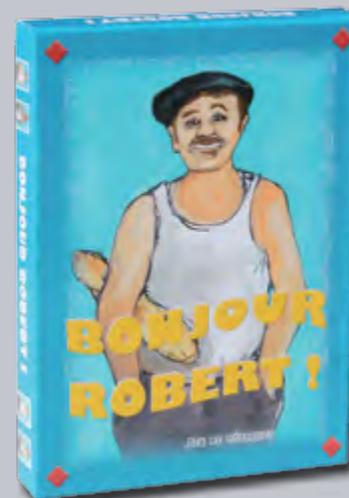


BONJOUR SIMONE !
ref 00058
3700069200058



Fous-rires garantis à tous âges.

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Claire Daull
Bonjour Simone :
Edition 2020 © François Koch 2000
Bonjour Robert :
Edition 2020 © François Koch 1999
Fabriqués en France



Jeu primé
Festival Ain'terlude 2006

«Bonjour **Robert** !»,
«Hello» pour **Sam**, la main sur ton coeur pour **Ali**, et tu t'inclines pour **Yong**.
Un **tam-tam** ?
On tape tous dessus !

28 cartes **personnage**
6 cartes **tam-tam**
20 cartes **leurre**
règle **français-anglais-allemand**



BONJOUR ROBERT !
ref 00027
3700069200027



Bluff et rigolade, en famille ou entre adultes, avec ce jeu d'Alexandre Droit qui vous fera **bondir de plaisir** !



1 plateau
44 cartes
12 pions *kangourous* en bois
1 règle français-anglais

PLONK !
ref 00898
3700069200898



Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Pauline Detraz
Un jeu d'Alexandre Droit © Jeux FK 2020
Cartes fabriquées en Pologne, boîte et conditionnement en France

« Le mélange de bluff et de jeu de parcours offre des parties familiales courtes, nerveuses et pleines de rebondissements. Le jeu est malin à plus d'un égard avec la variété des annonces et des déplacements (sauts, risques de reculades). Les parties ont un certain niveau de profondeur si l'on se donne la peine de vraiment calculer. Un jeu très malin pour plonqueurs avertis ! »

Undécent

1. Tu as trois kangourous sur le plateau de jeu et **onze cartes** en main :
- six cartes numérotées de **2 à 7**
- deux «**Plonk!**»
- trois **empreintes de pattes**

2. Mélange tes cartes, découvre-en une, et **annonce** maintenant un **chiffre** (pour avancer tes kangourous du nombre annoncé), ou «**Plonk!**» (pour sauter sur la case jaune suivante sur le plateau...).

Tu peux tenter le **bluff** pour avancer davantage que ce qui est indiqué sur ta carte. Si personne ne te dit «**menteur**», ça passe ! Mais attention, lorsque tu tires une **empreinte de patte**, tu es de toute façon **obligé de mentir** ! Ça peut passer aussi...

3. Quand **personne ne te conteste**, tu **avances** tranquillement **tes kangourous** en les faisant allègrement sauter les uns par-dessus les autres ! Sinon, tu dois dévoiler ta carte...

Mensonge ? Hop, **en arrière** ! (le kangourou en tête sur la case rouge précédente)
Vérité ? Allez, **en avant** ! (et ce sont ceux qui ont douté de ta sincérité qui reculent.)

4. À la fin, **additionne les points** sous tes kangourous sur le plateau de jeu.



«J'utilise ce jeu dans ma classe de CP (en lien avec le conte), les enfants accrochent vraiment avec les personnages et avec le suspense qu'offre l'avancée à contre sens sur le plateau des fameus brigands ! La possibilité d'avancer tous les personnages (et pas son propre pion uniquement) fait l'originalité de la partie et permet de développer plusieurs stratégies même pour les plus petits. De plus le graphisme est très poétique !»

P688 sur tric-trac.net

Jeu primé
Festival
Chamboultou
Ussel 2011



Le jeu + le livret
avec le conte
de Grimm illustré.



Les 4 pions **Animaux** et le pion **Brigands** appartiennent à tous les joueurs. Selon les cartes que tu as en main, tu choisis de **faire avancer un des animaux de +1 à +5 cases**.

Le but ? Qu'il arrive sur **la même case** qu'un autre, car les animaux de Brême sont plus forts ensemble ! Mais cela dépend des cartes posées par les autres joueurs.... Il faut un peu anticiper. **Observation** et **coopération** seront tes atouts.

Tu pioches pour avoir à nouveau quatre cartes en main et on fait un nouveau tour. **Attention aux brigands** qui arrivent **en sens inverse** ! S'ils tombent sur un animal, aarghh... les joueurs doivent jeter tous les points accumulés... sur le tas de fumier !

Pour finir, arriveras-tu **avec tes partenaires de jeu** à amener **les 4 animaux dans la maison** avant le retour des brigands ? Si oui, chacun pourra alors compter ses points accumulés durant la partie.

LES MUSICIENS
DE BRÊME
ref 00782
3700069200782



Conte des frères Grimm
Dessins et modèle déposés
Illustrations Nathalie Ragondet
© Règle du jeu François Koch 2011
Fabriqué en France

68 grandes cartes
1 plateau
5 pions en bois du Jura
1 livret avec le conte illustré
et la règle.

«Facile à transporter, on peut jouer en famille ou entre amis à l'apéro. Les enfants font du calcul mental en même temps et en redemandant!»

Béatrice sur philibert.net

Sauras-tu **t'arrêter à temps** ?...

Lance les huit dés, observe le résultat. Mets **de côté** tous les **1** obtenus (c'est **100 pts** par 1), les **5** (**50 pts**) et les **bre-lans** (soit **trois dés identiques** = **valeur du dé x 100 pts**).

Relance les dés restants si tu veux **tenter de marquer davantage** de points.

Mais attention, tout lancer sans 1, sans 5 et sans brelan te fait **retomber à 0**.

Pour marquer les points, quand ton score te convient tu dois dire «**J'arrête!**».

Le premier joueur à **8 000 points** gagne.



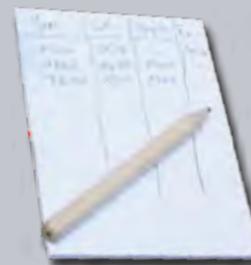
8 dés, 8 faces, 8 000 points.
Tu te diras souvent : « Allez, j'y vais !... heu... non, je m'arrête... oh puis si, je continue ! »



Exemple : les huit dés de ton premier lancer sont :
1 2 4 4 4 5 6 6.

Tu peux mettre de côté le **1** (**100 pts**), le **5** (**50 pts**) et le **brelan de 4** (**400 pts**). Marque le **total** (**550 pts**), ou alors tente de scorer davantage en relançant les trois dés restants. Chaque fois que tu obtiens des points, tu peux **relancer**. Mais au risque de **tout perdre**. Prudent ou risque-tout ?

8 dés octogonaux,
1 bloc-notes,
1 crayon,
1 règle français-espagnol-anglais



Niveau 2 :
Ajoute les **carrés**, les **suites**, et le «**grand 8**» (tu peux tout relancer si tu as fait des points avec tes huit dés!). Et la **grande suite**, c'est **4 000 points** d'un coup !



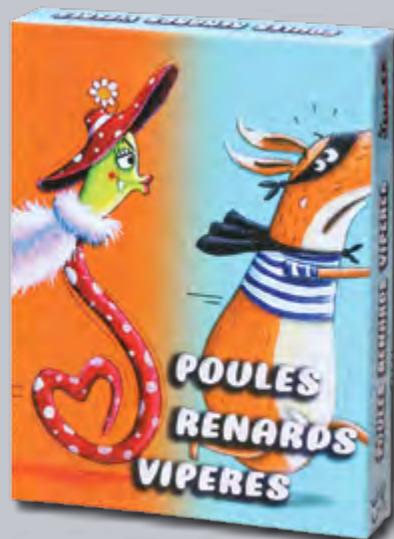
Marque, dessins et modèle déposés
Illustration : Raphaël Delerue
Édition 2019 © François Koch 2008
Dés fabriqués au Royaume-Uni, boîte et conditionnement en France



EL OCHO
ref 00676
3700069200676

«Ce jeu nous a immédiatement séduit, chassant les petits nuages de la vie ! Poules Renards Vipères est le compagnon idéal des familles ! Nous avons toujours le même plaisir à y jouer.»

Denis D.



1. Tu reçois **6 cartes**. À ton tour de jeu, pose des **animaux** devant toi (au moins deux par série) puis, grâce aux cartes *Mangeaille*, essaie d'aller **piquer les cartes** des autres joueurs... Gniark, gniark !
Tes **vipères** piquent des **renards**,
Tes **renards** mangent des **poules**,
et tes **poules** gobent des **vipères**.
Mais attention, c'est au joueur suivant maintenant...

36 cartes *Animaux*
12 cartes *Mangeailles*
3 cartes *Abris*
règle français-anglais-allemand



2. Quoi ? Il veut te **piquer tes poules** ? Sors vite ta carte *Poulailler* si tu l'as ! Ça les protège jusqu'à la fin de la manche.

3. On se dévoile, **on mange, on est mangé**... On apprend à gagner et à perdre. Quand la pioche est épuisée, procède au décompte de tes points. C'est **un point par animal** sauvé devant toi.



POULES
RENARDS
VIPERES
ref 00584
3700069200584



Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Amandine Piu
Edition 2022 © François Koch 2006
Cartes fabriquées en Pologne, boîte et conditionnement en France

«J'ai testé 3 P'tits Chats avec mon fils, et il a... kiffé ! Il est vraiment chouette ce jeu, et les illustrations sont tellement fraîches et modernes.»
Arnaud L.

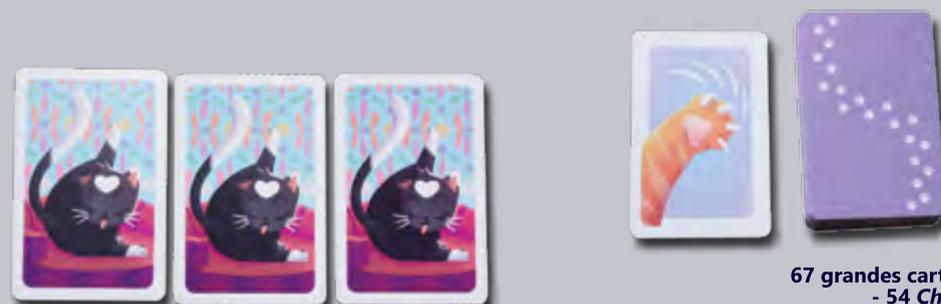


Un jeu **tout mignon** pour toi et tes copains-copines d'écoles primaires et de maternelles.

Avec tes **6 cartes en main**, tu cherches à poser devant toi des lots de **3 chats identiques**. Il faut 3 lots pour gagner. Si tu ne peux pas, tu dois te défausser d'une carte *Chat*. Tu repioches avant chaque tour de jeu. Tu peux aussi utiliser tes **cartes Action** pour subtiliser un chat à quelqu'un, en choisir un dans la défausse, te protéger etc.

La **règle** est **évolutive**. À 3 ans tu commenceras par jouer cartes sur table, à 5 ans tu joueras d'abord sans les cartes *Action* puis tu pourras les ajouter progressivement au fil des parties.

Voilà qui ravira **les amoureux des jeux** autant que **les amoureux des chats**.



67 grandes cartes:
- 54 *Chats*
- 13 *Actions*
règle français

Marque, dessins et modèle déposés
Un jeu d'Isabelle Lasalle
Illustrations Camille Ollagnier
© Jeux FK 2024
Fabriqué en Europe
(cartes FSC en Pologne, boîte et conditionnement en France)



3 P'TITS
CHATS
ref 00904
3700069200904

«Juste à mes yeux LE meilleur jeu 2 joueurs parent-enfant. Une merveille..»

Joàn Collet - Brigade du jeu

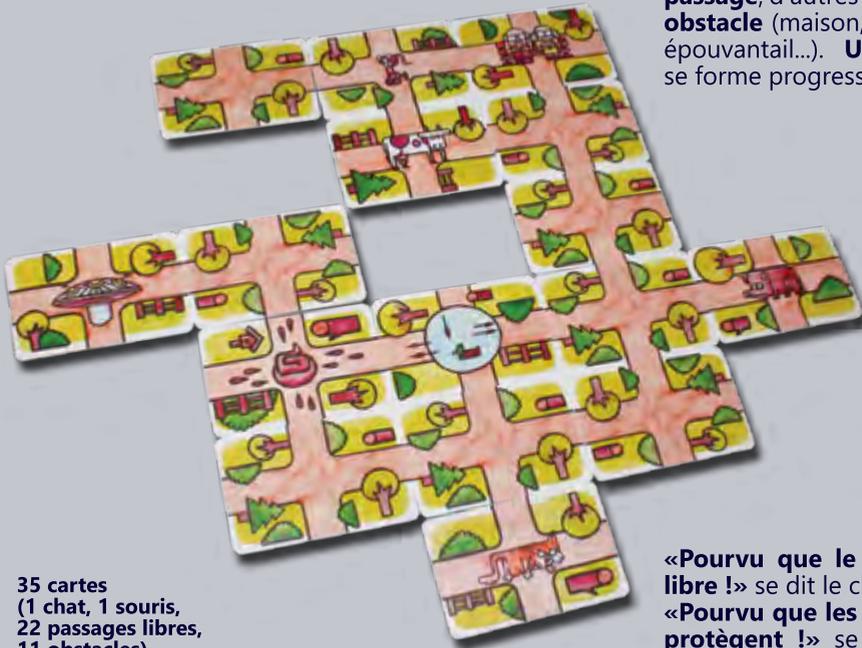


Tu peux prendre le rôle de **Félix**, ou de **Souricette**.

Si tu es **le chat** tu vas essayer d'aller **manger la souris**. Si tu es **la souris**, tu vas vouloir **te protéger**...

Quatre espaces séparent les deux animaux. À ton tour de jeu tu tires une carte et tu dois la **poser à côté d'une autre**.

Certaines cartes ouvrent **un passage**, d'autres présentent **un obstacle** (maison, vache, piège, épouvantail...). **Un labyrinthe** se forme progressivement.



35 cartes
(1 chat, 1 souris,
22 passages libres,
11 obstacles)
1 règle

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Simon Caruso
Edition 2016 © François Koch 2014
Fabriqué en France

CACHE-CACHE
SOURIS
ref 00829
3700069200829



«Aquatika est à la fois très simple à appréhender et profond stratégique-ment. Les règles s'assimilent en 1 min. Il y a de nombreuses stratégies, à la fois dans le placement initial, et dans le déroulement de la partie. Cerise sur le gâteau, les parties sont rapides et il est très agréable de les enchaîner.»
olivarius sur trictrac.net

Jeu primé
Tasse d'argent
2016
1D ludiques



1. Trois **pieuvres**, trois **requins** et trois **poissons volants** pour chaque joueur. Dispose-les au choix sur tes 9 cases.
2. Pars à la conquête du camp adverse. **Avance, recouvre, dévore, saute!**... mais sans baisser la garde.
3. Amène **une pièce sur la rive opposée**, c'est gagné !

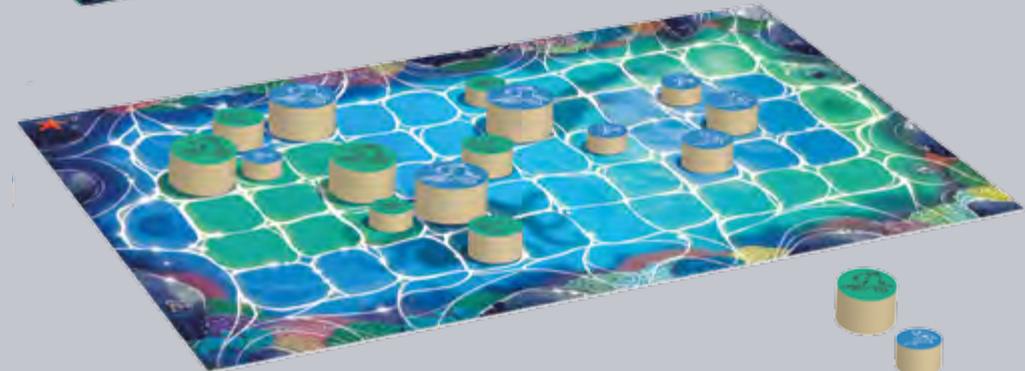


De joyeuses créatures marines se déplacent de case en case, un coup **en avant, sur le côté ou en diagonale**, c'est comme tu veux.

Pouvoirs supplémentaires :

- une **pieuvre** peut recouvrir un autre poisson (un des tiens ou un de l'adversaire),
- un **requin** peut dévorer un poisson trop proche,
- un **poisson volant** peut passer par-dessus un autre, mine de rien.

Si tu parviens à amener un de tes poissons sur la **rive opposée** avant ton adversaire, t'as gagné !



1 plateau
18 pions en bois
de hêtre du Jura
1 règle français-anglais-
espagnol-néerlandais

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Pauline Detraz
Un jeu d'Alexandre Droit
Edition 2021 © Jeux FK 2016
Fabriqué en France
(pions en bois du Jura)

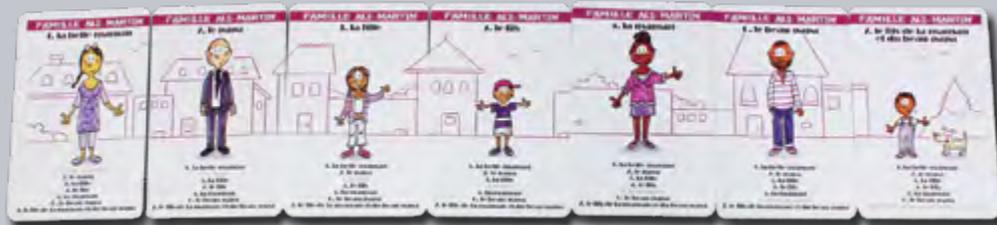


AQUATIKA
ref 00874
3700069200874

«La différence fait la richesse.»
Ogea



42 cartes (8 familles de deux à huit personnages),
1 règle



Dans cette nouvelle édition, tu trouveras une famille avec **deux papas**, une autre avec **deux mamans**, une avec des **jumeaux** et des **triplés**, une **adoptive**, une **monoparentale**, une avec une **femme en transition déjà papa de trois enfants**, deux autres familles juste **recomposées**, et **7 cartes vierges** pour dessiner ou compléter ta propre famille ! Les familles ont des tailles et des compositions différentes mais chacune la même valeur. Pour te repérer, tu retrouveras sur chaque carte le nom de tous les membres de la famille concernée.

« Dans la famille Garcia,
je demande... **la maman Val**.
- Je l'ai !
- **La maman Jade**.
- Je l'ai aussi. Tiens !
- **Le fils cadet**.
- Pioche ! À moi de jouer.
Dans la famille Ali-Martin,
je voudrais... **le beau-père**.
- Tiens !
- Merci... Famille ! »

8 FAMILLES
D'AUJOURD'HUI
ref 00706
3700069200706



Dessins et modèle déposés
Illustrations Jack Koch
Nouvelle édition 2023
© François Koch 2008
Cartes fabriquées en Pologne, boîte
et conditionnement en France

«Très sympa jeu des 7 familles, un petit cadeau
supplémentaire au pied du sapin.»
rayjo



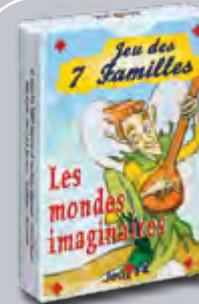
familles *Artistes, Fermiers,
Marchands, Marins, Montagnards,
Musiciens, Sportifs.*



7 Familles Tradition
Dessins et modèle déposés
Illustrations Maryline Collet
© Jeux FK 2018
Fabriqué en Pologne



7 FAMILLES
TRADITION
ref 00041
3700069200041



familles
*Abacadabeurk,
Globules,
L'air de rien,
Nuit blanche,
Oscourt,
Radusol,
Scrunch.*

7 Familles Les Mondes imaginaires
Dessins et modèle déposés
Illustrations Claire Daull
© Jeux FK 2005
Fabriqué en France

7 FAMILLES
LES MONDES
IMAGINAIRES
ref 00355
3700069200355



Dans chaque jeu :
42 cartes (7 familles
de 6 personnages)
1 règle



familles
*Aunomdelaloi,
Bafouille,
Boldair,
Labricole,
Mumuse,
Slurp,
Soinsain.*

7 Familles Les Métiers
Dessins et modèle déposés
Illustrations Nathalie Ragondet
Edition 2022 © Jeux FK 2014
Fabriqué en Pologne

7 FAMILLES
LES METIERS
ref 00805
3700069200805



«Très joli jeu de familles plein d'animaux pour la maternelle. Les cartes sont bien adaptées, les familles ne comprennent que 4 cartes (papa, maman, fils, fille) qui se différencient par l'animal, la couleur et comportent des pictogrammes.»

vinted.fr



32 cartes
(8 familles de 4 animaux)
1 règle

Un premier jeu de familles tout en sourires espiègles. Les illustrations sont un régal pour les yeux. .
8 familles : **Abeilles, Baleines, Chats, Chiens, Cochons, Ours, Poules, Souris.**
Jouer à *Mon 1er jeu de familles* forgera des souvenirs à vie pour tes enfants.



MON PREMIER
JEU DE FAMILLES
ref 00744
3700069200744



Dessins et modèles déposés
Illustrations Maryline Collet
© Jeux FK 2021
Cartes fabriquées en Pologne,
boîte et conditionnement en France

«Très ludique et merveilleusement illustré, ce jeu fera la joie des petits comme des grands.»

Magasin Variantes, Paris



31 cartes *instruments*
1 chef d'orchestre
1 réveil, 1 portable
règle au dos

Les cartes sont laissées en vrac, faces cachées, sur la table.
Tu en découvres une et tu la poses devant toi en annonçant le nom de l'instrument. **Rejoue** si elle fait partie d'une famille déjà commencée !

Le **chef d'orchestre** ? Choisis une famille d'instruments et récupère toutes les cartes déjà posées sur la table !

Le **premier violon** ? Gagne tous les violons déjà découverts !

Le **téléphone portable** ?... Ouille ouille les oreilles, tu dois donner une de tes cartes.

Au final, c'est **1 point par instrument + 5 points par famille complète**. Et tous ensemble vous pourrez reformer l'**orchestre philharmonique** au grand complet.

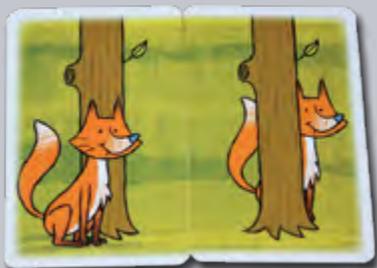


Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Francesca Carabelli
Graphisme de la boîte Simon Caruso
Edition 2020 © François Koch 2011
Fabriqué en France



CHEF
D'ORCHESTRE
ref 00768
3700069200768

«Un jeu de cartes au graphisme pétillant pour passer un bon moment ludique dès 4 ans.»
ecolojeux.com



32 cartes (16 associations de contraires), 1 règle

Distribue toutes les cartes. À tour de rôle, chacun **pioche dans le jeu de son voisin** de droite. Dès que tu parviens à former une opposition (jeune/vieux, devant/derrière, lourd/léger...), tu déposes **les deux cartes** devant toi. Tu gagnes si tu a constitué le plus de paires.

Dessins et modèles déposés
Illustrations Laurent Siffert
Edition 2018 © Jeux FK 2014
Fabriqué en France



LE JEU DES CONTRAIRES
ref 00836
3700069200836

«Un jeu coloré et passionnant pour les enfants de plus de 3 ans qui auront l'impression de se retrouver sous le chapiteau de M. Loyal.»
doudoubleu.com



Les cartes sont mises **en vrac** sur la table, **faces cachées**. Tu en découvres une. C'est **la première d'une des neuf saynètes** : tu peux la poser **devant toi**. Puis c'est au tour du joueur suivant. Si c'est la première carte d'une saynète elle est pour lui, sinon il doit la **donner** à celui qui a déjà entamé la saynète en question (on se repère facilement avec les couleurs).

Chaque petit puzzle peut être constitué de 2, 3, 4 ou 6 cartes dans des **formats différents**. Celui qui en a reformé le plus gagne la partie.

32 cartes (9 saynètes sous forme de puzzles)
3 règles différentes

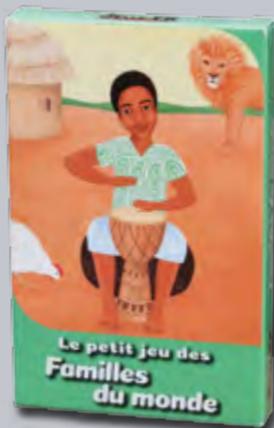
Dessins et modèle déposés
Illustrations Laurent Siffert
Edition 2015 © Jeux FK 2005
Fabriqué en France



LE PETIT JEU DU CIRQUE
ref 00461
3700069200461



«Une bien jolie découverte du monde.»
jeuxdesociete.net



Dispose toutes les cartes sur la table **faces cachées**. À tour de rôle, chaque joueur en **découvre une** et la laisse **visible**. Dès que quatre personnages d'une même famille sont découverts (si tu as retourné **la dernière des quatre** et que tu as bien **observé!**), tu annonces «**Famille!**» et tu gagnes les cartes. Il faut gagner un maximum de familles.

32 cartes
(8 familles de 4)
3 règles différentes

Dessins et modèle déposés
Illustrations
Clémentine Thibaux
Edition 2022
© François Koch 2005
Fabriqué en Pologne

LE PETIT JEU
DES FAMILLES
DU MONDE
ref 00447
3700069200447



«Un des premiers jeux de cartes que l'on peut proposer aux jeunes enfants. Basé sur la découverte des dinosaures, il demande observation et concentration.»
jeupetille.com

9 dinosaures différents vont devoir se reconstituer avec toi. Les cartes sont laissées **en vrac** sur la table, faces cachées, et on en découvre une à tour de rôle. Si tu tires **la première carte d'une des saynètes** c'est toi qui l'entame. Les cartes découvertes par la suite sont **données** au joueur qui a déjà commencé la saynète. Elles sont constituées de 2, 3, 4 ou 6 cartes dans des **formats différents**. C'est toi qui as reconstitué le plus de dinosaures à la fin ? Gagné !

32 cartes
(9 dinosaures à reconstituer)
3 règles différentes

LE PETIT JEU DES
DINOSAURES
ref 00843
3700069200843



Dessins et modèle déposés
Illustrations Laurent Siffert
Edition 2022
© François Koch 2014
Fabriqué en Pologne



«Pour s'entraîner à imiter les cris d'animaux bien de chez nous, voici le jeu de cartes idéal pour les tout petits!»
doudoubleu.com

Les cartes sont disposées sur la table, faces cachées. À tour de rôle, chaque joueur en **découvre une** et la laisse **visible**. Dès que deux animaux identiques sont apparus, si tu es le premier à **imiter le cri de l'animal** tu gagnes la paire. De quoi **rire** à tout âge !

32 cartes
3 règles différentes

Dessins et modèle déposés
Illustrations Laurent Siffert
Edition 2016 © Jeux FK 2006
Fabriqué en France



LE PETIT JEU DES
ANIMAUX D'ICI
ref 00591
3700069200591

«Illustrations magnifiques, simplicité du jeu, un thème universel pour les enfants.»
jesweb.net



Les cartes sont disposées sur la table, faces cachées. À tour de rôle, chaque joueur en **découvre une** et la laisse **visible**. Si tu retournes le second animal et que tu donnes son nom tu **gagnes la paire**. Et si tu découvres la **panthère noire** tu es vraiment chanceux, tu peux découvrir toutes les cartes autour ! Il faut avoir le plus de paires à la fin.

33 cartes
3 règles différentes

Dessins et modèle déposés
Illustrations Héloïse Claudel
Edition 2022 © Jeux FK 2005
Fabriqué en Pologne



LE PETIT JEU
DES ANIMAUX
D'AFRIQUE
ref 00454
3700069200454

«Très belles photos pour ces jeux de mémoire aussi bien pour les enfants que pour les adultes. Belle qualité.»
Clotilde L.



MÉMO
PETITES BÊTES
ref 00867
3700069200867

Dispose toutes les cartes **faces cachées**.
À ton tour de jouer tu en **découvres** deux.
Si elles sont **identiques**, tu gagnes la paire
et tu re joues. Sinon tu les caches à nouveau.
À la fin, celui qui a **le plus de paires** a gagné.

Une gamme de quatre jeux de mémo sources de découvertes pour les grands et les petits.

MÉMO !
FLEURS
ref 00089
3700069200089



MÉMO FRUITS
ET LEGUMES
ref 00096
3700069200096

MÉMO
ANIMAUX
ref 00119
3700069200119



30 PAIRES
PAR JEU !



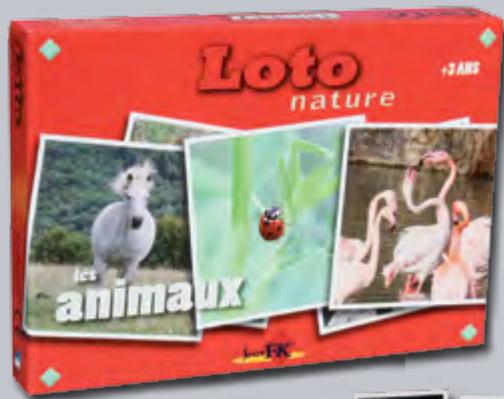
Photos François Koch
© Jeux FK 2014-2023
Fabriqués en France



noms en français
et en anglais



noms en français
et en anglais



«Le traditionnel jeu de loto, avec de vraies photographies, pour découvrir les animaux d'ici !»
greeweez.com

Dans chaque jeu :
4 planches et 24 images en carton épais, règle au dos.

Tu choisis une des quatre planches de six images. Toutes les cartes avec les images sont posées **faces cachées** sur la table. À ton tour de jeu tu **découvres une carte**. S'il y a la même image sur ta planche, tu peux la **recouvrir**, sinon tu **donnes** la carte à celui qui en a besoin.



LOTO
ANIMAUX
ref 00249
3700069200249



Photos François Koch
et Juan Lugo
© Jeux FK 2017-2021
Fabriqués en France

LOTO
COULEURS
ref 00232
3700069200232



et aussi 3 livres sous le label

jeux FK éditions



Les miroirs de Compostelle

L'auteur :

Né en 1969 à Strasbourg, François Koch vit désormais dans la Loire. Auteur et éditeur de jeux de société, musicien, alpiniste, il entreprend à 42 ans de se rendre à Compostelle depuis son domicile des pentes de la Croix-Rousse, soit trois mois de marche et 1900 km. En marchant il développe une autre passion : l'écriture. Son regard décalé, poétique, humoristique et pas franchement catholique, sur le *camino* et les personnages qui l'animent vont engendrer la trilogie « *Les miroirs de Compostelle* ».



Enfin seul !

© François Koch, 2020.
12 € TTC France
REF COMP.1
ISBN 978-2-9571514-0-0
DÉPÔT LÉGAL : 1er TRIMESTRE 2020

Littérature ados-adultes

Les miroirs de Compostelle

Fabriqué en France

Illustrations de couvertures

© Jack Koch, 2020.



Je voulais partir. Respirer l'air chaud de l'été, renifler l'odeur de la pluie, transpirer par tous les pores de ma peau, me confronter à l'orage et voir les couleurs d'automne surgir sous mes yeux.

Partir.

J'avais 41 ans. Ce devait être octobre ou novembre, l'automne en tout cas, quand ma décision tomba. Irrévocable. J'irai marcher. Trois mois. Il ne me restait qu'à choisir une destination. [...]

Ce ne sont pas les idées qui manquaient. Mario m'avait interrompu, avec son léger accent sud-américain :

« Pourquoi tu vas pas à Saint-Chacques-dé-Compostelle ?
- Ça va pas, non ! Pour marcher avec tous ces cons ? », j'avais répondu. [...]

Et quand Mario avait ajouté, avec sa chaleur latine : « Si tu vas à Compostelle, ché té réchoins pour la dessième partie, en Espagne », cela m'avait définitivement emporté.

J'irai à Compostelle. Avec tous ces cons.

«J'ai dévoré en deux soirées le premier tome de la trilogie sur les chemins de Compostelle. J'y ai découvert avec gourmandise les talents de narrateur de François Koch.»

Théo B.

«Je suis dans l'avion (...) J'ai pris avec moi le 1er livre de votre trilogie, je me dis que j'aurais dû prendre avec moi le numéro 2 tellement il se lit si vite et si bien. Je l'aurai fini avant la fin de mes vacances... Je le devore, revivant chaque instant de mon chemin depuis le Puy.... Merci pour ce succulent moment de lecture... Allez... J'y retourne...»

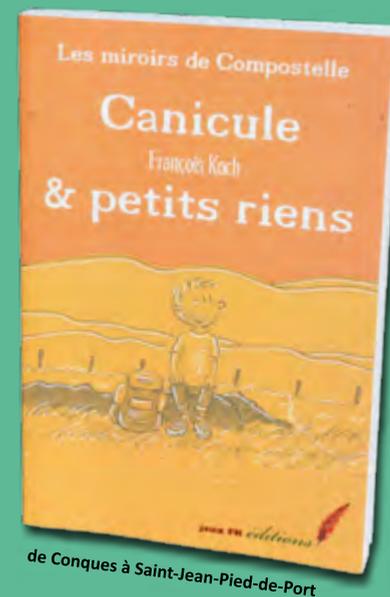
Dilou R.

«Merci de nous faire partager ces semaines d'aventures au fil du chemin, et vraiment bravo pour le style plein de fraîcheur, de poésie et d'humour.»

Vincent C.

Canicule et petits riens

© François Koch, 2020.
12 € TTC France
REF COMP.2
ISBN 978-2-9571514-2-4
DÉPÔT LÉGAL : 1er TRIMESTRE 2020



«J'ai choisi de lire chaque jour quelques pages. Chaque jour un petit bout de chemin avec l'auteur et tous ces personnages, drôles, loufoques, intrigants, tellement humains ! L'écriture est légère, joyeuse, elle met du baume au coeur. J'ai beaucoup ri et parfois eu la larme à l'oeil. C'est vraiment une réussite, ces livres !»

Suzanne H.

«Vous aimez la rando, l'humour décalé, les voyages (intérieurs ou pas) ? Vous aimez observer les travers de l'humanité ? Vous avez un petit côté rebelle ? Alors vous allez adorer la trilogie des Miroirs de Compostelle !»

Claire S.

«Je viens de finir la trilogie et j'ai juste à dire : bravo ! Cela m'a donné envie de faire le camino...»

Julio M.

Un amour à la fin

© François Koch, 2020.
13 € TTC France
REF COMP.3
ISBN 978-2-9571514-1-7
DÉPÔT LÉGAL : 1er TRIMESTRE 2020



JEUX FK

Souriez, c'est contagieux !

Illustration Maryline COLLET pour
MON PREMIER JEU DE FAMILLES



Remplissez votre panier
sur www.jeuxfk.com

Ou mieux encore, rendez-vous chez le revendeur près
de chez vous : <https://www.jeuxfk.com/revendeurs/>

Jeux FK
771 route du Bourg
42520 MALLEVAL
04 74 57 23 97
jeuxfk@jeuxfk.fr

Chambres d'hôtes
La Petite Sorbonne
Mallevall (42)

