



*Souriez, c'est contagieux !*



comme tous les jeux FK



Fabrication française  
et européenne

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'habiller ! Elles sont agrémentées bien sûr d'une jolie collection de jeux de société.

«Ce jeu est vraiment chouette ! À chaque partie, rire assuré.»  
lalea\_g sur instagram

9+ ans

**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'incrute...**

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

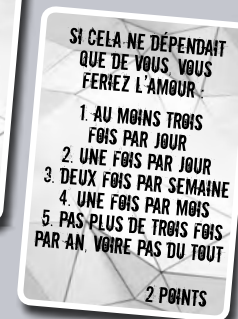
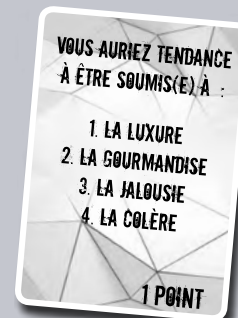
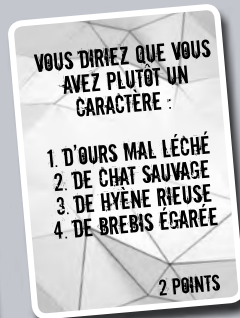
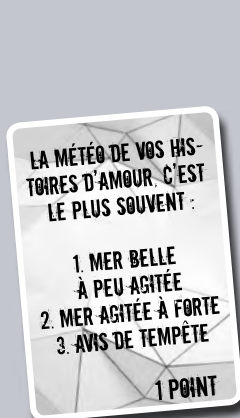
«Caractère est certainement le plus réussi des jeux de connaissance des autres qui ait jamais été conçu.»

François Haffner - jeuxsoc.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 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**», «**SCIÈRE**», «**SCIÈRIE**»,  
«**CAFETIÈRE**»,  
«**DÉCAFÉINÉ**», «**CAILLE**»,  
«**ÉCAILLE**», «**ÉCREVISSE**»,  
ou dans l'ordre inverse :  
«**PÉNICHE**», «**ÉVINCER**»,  
«**ÉMINCER**»  
etc.

66 cartes  
50 jetons jaunes  
20 jetons bleus  
1 règle.

PALABRES  
ref 00133  
3700069200133



**Jeu primé**  
Festival  
du mot 2007  
La Charité sur Loire



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

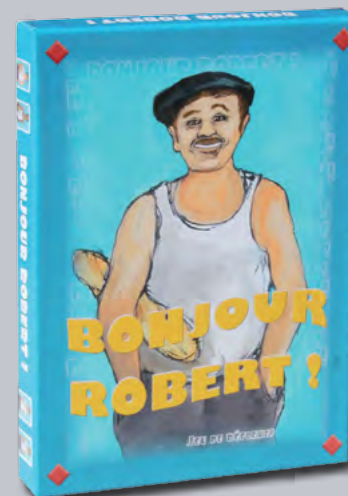


Tu retournes une de tes cartes, tout le monde salue, **rapidement et... sans se tromper** ? Pas si simple d'être poli !  
«Bonjour **Simone** !», «Ugh» pour **Tanka**, «Namasté» pour **Chamze**, et tu touches le bout de ton nez pour **Sakari**.  
Une **mouche** ? On tape tous dessus !  
Ouh la la, ça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



**Jeu primé**  
Festival  
Ain'terlude  
2006

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

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

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



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 fameux 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, aargh... 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.



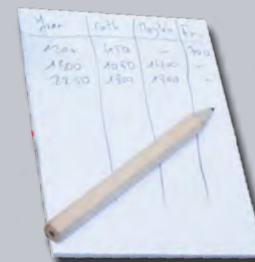
**8 dés, 8 faces, 8 000 points.**  
Tu te diras souvent : « Allez, j'y vais !... heu... non, je m'arrête... oh puis si, je continue ! »



**Exemple** : les huit dés de ton premier lancer sont :  
**1 2 4 4 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 !



**EL OCHO**  
ref 00676  
3700069200676

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



7+  
ans

«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.

évolutif  
3+  
ans

6+  
ans

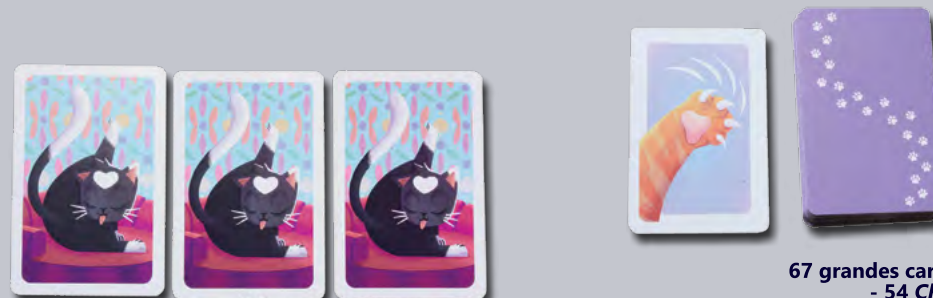


Un jeu **tout mignon** pour toi et tes copains-copines d'écoles primaires et de maternelles.

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



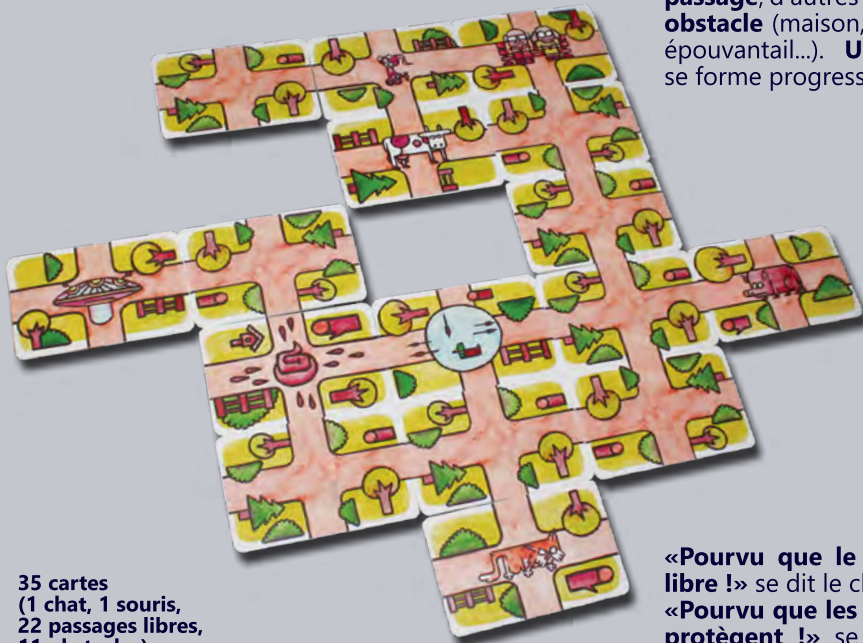


Tu peux prendre le rôle de **Félix**, ou de **Souricette**.

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



«**Pourvu que le passage soit libre !**» se dit le chat.  
«**Pourvu que les obstacles me protègent !**» se dit la souris.  
Dans les deux cas, tu dois être malin.

On démarre une partie puis l'on a qu'une envie : **rejouer**, en inversant les rôles.

Peut se jouer en équipes.

«Aquatika est à la fois très simple à appréhender et profond stratégiquement. 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**



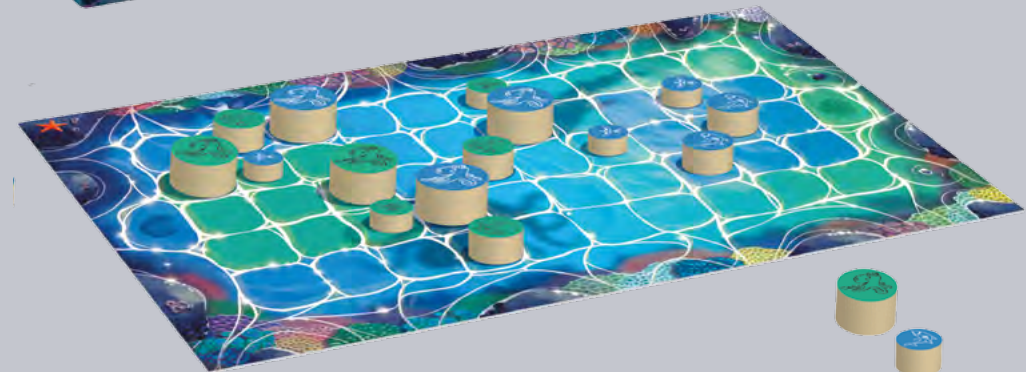
1. Trois **pieuvres**, trois **requins** et trois **poissons volants** pour chaque joueur. Dispose-les au choix sur tes 9 cases.
2. Pars à la conquête du camp adverse. **Avance, recouvre, dévore, saute !**... mais sans baisser la garde.
3. Amène **une pièce sur la rive opposée**, c'est gagné !

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.»

Ogeo



« 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 ! »

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 un **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.

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

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



familles  
Abracadabeur,  
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



familles  
Aunomdelatol,  
Bafouille,  
Boldair,  
Labricole,  
Mumuse,  
Slurp,  
Soinsoin.

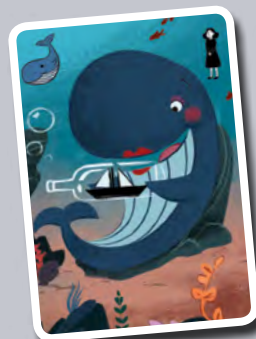
7 Familles Les Métiers  
Dessins et modèle déposés  
Illustrations Nathalie Ragondet  
Edition 2022 © Jeux FK 2014  
Fabriqué en Pologne

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.

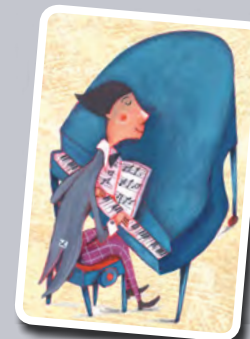


MON PREMIER  
JEU DE FAMILLES  
ref 00744  
3700069200744



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



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.

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



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



Attention ! un **petit chat malicieux** cherche à te piéger... Distribue toutes les cartes. **Pioche** dans le jeu du voisin de droite. Dès que tu as **une paire**, dépose-la devant toi. À la fin, celui qui reste avec le **Mistigri** en main... a perdu (mais comme le Mistigri il est tout mimi, eh bien on n'est pas triste).

MISTIGRI  
DES ANIMAUX  
ref 00751  
3700069200751



33 cartes  
(16 paires d'animaux  
+ 1 mistigri)  
1 règle

Dessins et modèles déposés  
Illustrations  
Emmanuelle Kergall  
Edition 2013 © Jeux FK 2004  
Fabriqué en France

«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

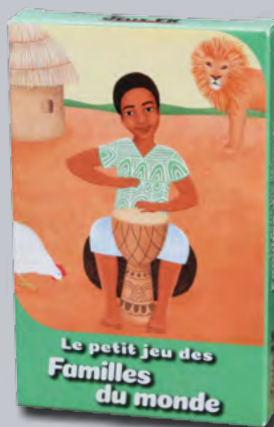
Dessins et modèle déposés  
Illustrations Laurent Siffert  
Edition 2015 © Jeux FK 2005  
Fabriqué en France

LE PETIT JEU  
DU CIRQUE  
ref 00461  
3700069200461





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



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



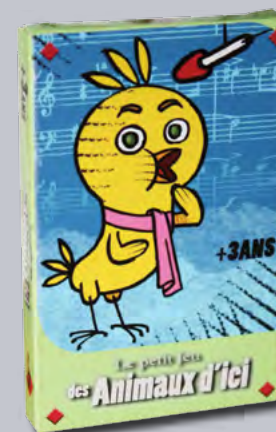
Dispose toutes les cartes sur la table **faces cachées**. À tour de rôle, chaque joueur en **découvre une** et la laisse **visible**. Dès que quatre personnages d'une même famille sont découverts (si tu as retourné la **dernière des quatre** et que tu as bien **observé!**), tu annonces «**Famille!**»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

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

«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



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



noms en français  
et en anglais



noms en français  
et en anglais



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



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

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.



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

LOTO  
COULEURS  
ref 00232  
3700069200232



LOTO  
ANIMAUX  
ref 00249  
3700069200249





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* ».

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 tou 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 tou 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.



**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.



«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







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/>

**FK**  
François Koch  
771 route du Bourg  
42520 MALLEVAL  
04 74 57 23 97  
[jeuxfk@jeuxfk.fr](mailto:jeuxfk@jeuxfk.fr)

Chambres d'hôtes  
La Petite Sorbonne  
Mallevall (42)

