

# FK JEUX

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'édition 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'habiliter ! 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

### 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 !»

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

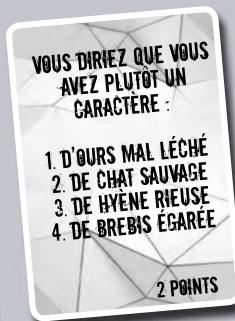
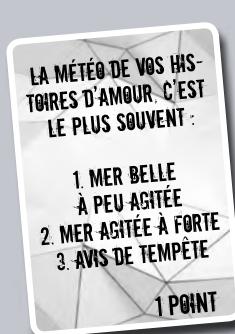
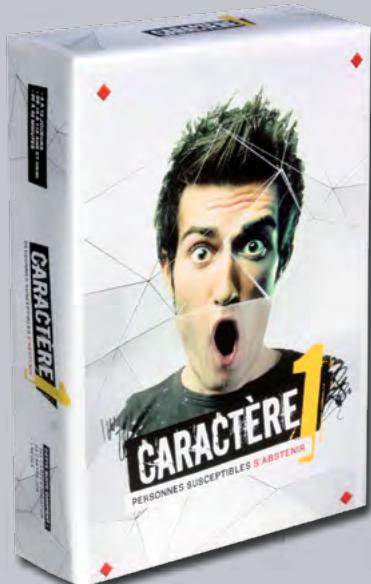
Marque, dessins et modèle déposés  
Illustrations Nathan Krier  
Un jeu de Bastien Loizillon et Mathilde Yernaux  
© Jeux FK 2024  
Fabriqué en France



PICK A  
MONSTER  
ref 00911  
3700069200911

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

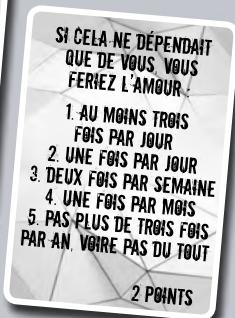
François Haffner - jeuxsoc.fr



«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 **grossier** ? la plus **sensuelle** ? Avec l'âge, **l'intensité de tes pulsions sexuelles** augmente, diminue, n'augmente toujours pas, ou ne diminue toujours pas ?

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



**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



**Caractère 2** peut se jouer  
indépendamment de **Caractère 1**.

Les questions sont tout aussi  
croustillantes, voire davantage...

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

**CARACTÈRE 2**  
ref 00881  
3700069200881

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



10+  
ans

évolutif  
7+

«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).



Jeu primé  
Festival  
du mot 2007  
La Charité sur Loire



**Exemple** : les trois lettres retournées sont :

**C I E**

Tu peux dire :

«**CREMIER**», «**CRÉMIÈRE**»,  
«**SCIE**», «**SCIÉR**», «**SCIÉRIE**»,  
«**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



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 !»

olicoleau sur tric-trac.net



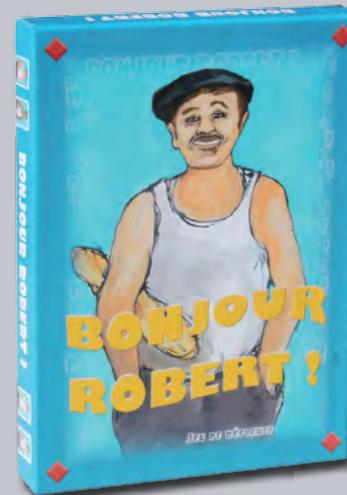
28 cartes personnage  
6 cartes mouche  
20 cartes leurre  
règle français-anglais-allemand



BONJOUR  
SIMONE !  
ref 00058  
3700069200058



Fous-rires garantis  
à tous âges.



Jeu primé  
Festival  
Ain'terlude  
2006



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

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

6+  
ans

« 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 plonkeurs avertis ! »

Undécent



**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

### 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, découvres-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



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 BRÈME  
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 redemandent!»

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 brelans (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



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

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

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...

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.

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

POULES  
RENARDS  
VIPERES  
ref 00584  
3700069200584



«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+  
ans6+  
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

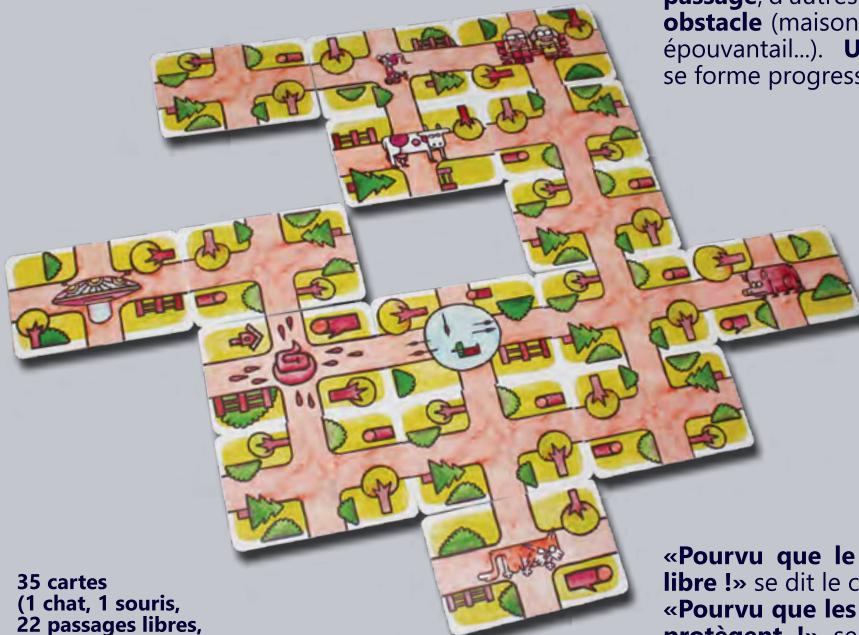


Marque, dessins et modèle déposés  
Un jeu d'Isabelle Lasalle  
Illustrations Camille Ollagnier  
© Jeux FK 2024  
Fabriqué en Europe  
(cartes FSC en Pologne, boîte et conditionnement en France)



3 P'TITS CHATS  
ref 00904  
3700069200904

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



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



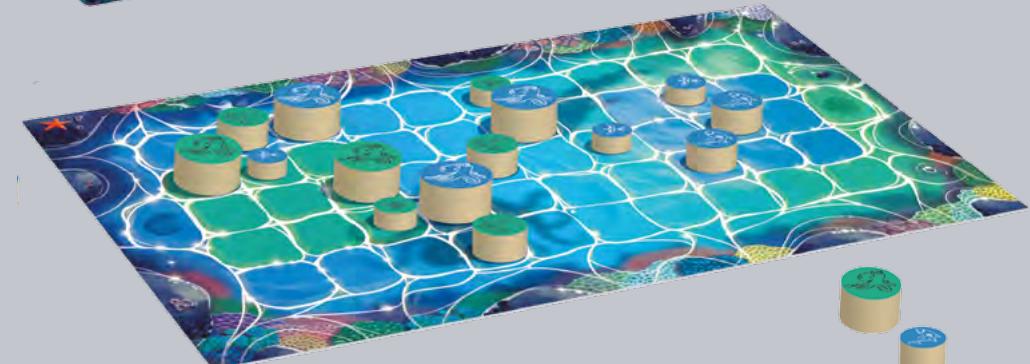
«Pourvu que le passage soit libre !» se dit le chat.  
«Pourvu que les obstacles me protègent !» se dit la souris.  
Dans les deux cas, tu dois être malin.

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 apprêhender 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 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

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 !

8+  
ans

«La différence fait la richesse.»  
Ogeo



42 cartes (8 familles de deux à huit personnes),  
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.

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



familles  
**Abracadabeurk, Globules, L'air de rien, Nuit blanche, Oscourt, Radusol, Scrounch.**

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



**7 FAMILLES TRADITION**  
ref 00041  
3700069200041



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



familles  
**Aunomodeloi, 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 MÉTIERS  
ref 00805  
3700069200805

7+  
ans

«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

4+  
ans

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



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 as constitué le plus de paires.

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



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



32 cartes (16 associations de contraires), 1 règle

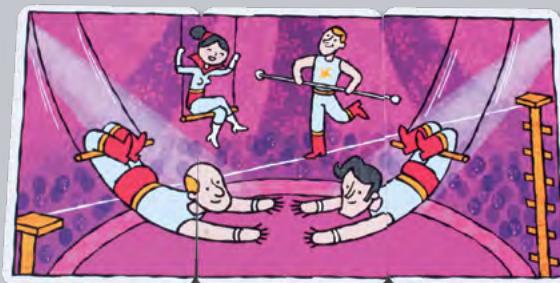
LE JEU DES CONTRAIRE  
ref 00836  
3700069200836



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



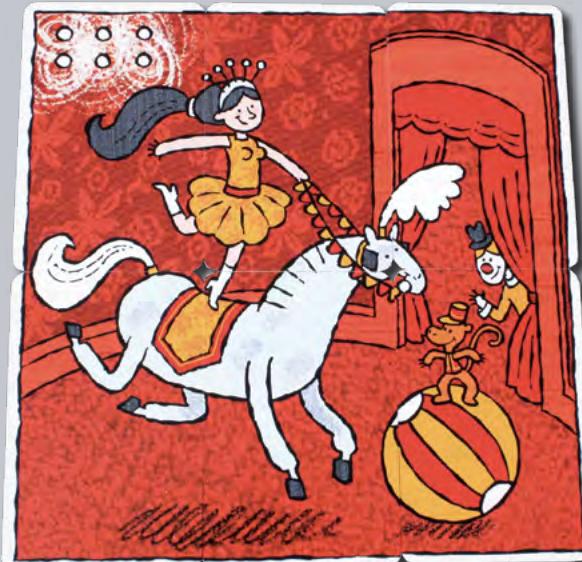
Les cartes sont mises **en vrac** sur la table, **faces cachées**. Tu en découvres une. C'est **la première d'une des neuf saynètes** : tu peux la poser **devant toi**. Puis c'est au tour du joueur suivant. Si c'est la première carte d'une saynète elle est pour lui, sinon il doit la **donner** à celui 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 modèles déposés  
Illustrations Laurent Siffert  
Edition 2015 © Jeux FK 2005  
Fabriqué en France

LE PETIT JEU DU CIRQUE  
ref 00461  
3700069200461

3+  
ans



**LE PETIT JEU  
DES FAMILLES  
DU MONDE**  
ref 00447  
3700069200447



**32 cartes  
(8 familles de 4)  
3 règles différentes**

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

«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

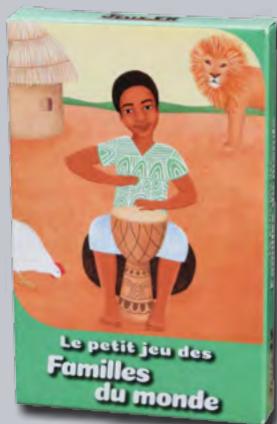
9 dinosaures différents vont devoir se reconstituer avec toi. Les cartes sont laissées **en vrac** sur la table, faces cachées, et on en découvre une à tour de rôle. Si tu tires **la première carte d'une des saynètes** c'est toi qui l'entame. Les cartes découvertes par la suite sont **données** au joueur 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



«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 personnes 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



**LE PETIT JEU  
DES ANIMAUX  
D'AFRIQUE**  
ref 00454  
3700069200454

**33 cartes  
3 règles différentes**

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



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



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



MÉMO !  
FLEURS  
ref 00089  
37000692008



MÉMO FRUITS  
ET LEGUMES  
ref 00096  
3700069200096



MÉMO  
ANIMAUX  
ref 00119  
3700069200119



MÉMO  
PETITES BÊTES  
ref 00867  
3700069200867

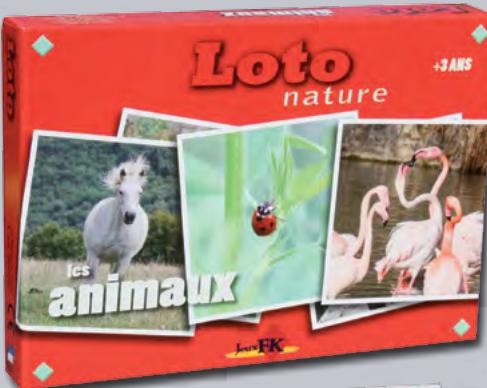
Dispose toutes les cartes **faces cachées**.  
À ton tour de jouer tu en **découvores** deux.  
Si elles sont **identiques**, tu gagnes la paire  
et tu rejoues. Sinon tu les caches à nouveau.  
À la fin, celui qui a le **plus de paires** a gagné.

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

**30 PAIRES  
PAR JEU !**



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 !» greeweez.com

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



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 ».

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 dévore, 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 cœur. 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](https://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**

Chambres d'hôtes  
La Petite Sorbonne  
Malleval (42)

