


Souriez, c'est contagieux !



&

jeux FK éditions

Illustration Maryline COLLET pour
MON PREMIER JEU DE FAMILLES



Je m'appelle François Koch.

*Je viens de fêter les 25 ans de Jeux FK.
L'histoire a commencé alors que j'étais presque môme...*

C'était à Grenoble, je venais de m'y installer. J'aimais la montagne et j'aimais jouer.

*L'envie m'y a pris d'inventer un jeu, un jeu d'ambiance mais... de caractère, du genre qui laisse pas indifférent... Trois années pour le développer. Je l'ai appelé **Caractère** puis créé ma petite entreprise qui l'a édité, sans rien n'y connaître. Quelle aventure !*

Le jeu a rapidement connu un certain succès, récompensé par un prix au Festival international des jeux de Besançon.

*Alors d'autres jeux ont suivi : **Bonjour Robert** et **Bonjour Simone**, qui dépassent aujourd'hui les 100 000 exemplaires vendus, et plus encore. Ils sont tous à découvrir dans ce catalogue.*

Que de belles rencontres en 25 ans ! Des joueurs, des auteurs, des illustrateurs, des fabricants, des revendeurs, des ludothécaires et autres geeks, des associés, un banquier, un comptable...

Il y a eu quelques crises bien sûr. Celle de mes 42 ans ne fut pas la moindre, mais je suis parti la réaliser en marchant sur le chemin de Compostelle et... revenu avec des idées d'écriture. Toujours en m'amusant. Vous trouverez les 3 livres qui en ont résulté en fin de catalogue.

Aujourd'hui j'aime toujours jouer et 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.

JEUX FK

Créé en 1997 à Grenoble (38),
Jeux FK s'est développé sous les montagnes du Trièves,
avant de s'installer dans la métropole de Lyon (69).
Depuis 2023, vous nous retrouverez au pied du Pilat,
dans le délicieux village de caractère de Mallevallat (42),
niché entre les vignes de Condrieu et Saint-Joseph.



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 dès que possible PEFC ou FSC, et nos fabricants labellisés Imprim'Vert.

32 jeux figurent désormais au catalogue, dont deux pépites de l'excellent auteur lyonnais Alexandre Droit : Aquatika et Plonk!

**Actus Jeux FK :
RV sur
www.jeuxfk.com**

COOPERATIF
pour les grands

Une soirée d'anniversaire monstrueuse
avec Pick a Monster !

Chaque joueur a convié son monstre,
mais un intrus s'est glissé sans invitation.

Ensemble, trouvez-le
avant qu'il ne gâche la fête.

NOUVEAUTE
OCTOBRE 2024

Observe **ton monstre**, mélange-le aux autres, ajoute un intrus,
puis dévoile-les tous. Chacun va alors répondre à une même
question en fonction de son propre monstre afin que les autres
joueurs puissent l'identifier. Soyez inventifs, créatifs, aidez-vous,
c'est coopératif !

«Comment s'appelle-t-il ?»

ou alors

«Quel est son cri ?»

«Où habite-t-il ?»

«Quel est son super-pouvoir ?»

«Que fait-il dans son lit ?»



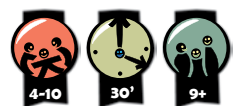
Une fois que tout le monde a répondu selon son monstre,
donne un **top-départ**. Chacun doit maintenant **retirer rapidement un monstre du centre de la table** (sauf le sien bien entendu). L'intrus ne doit surtout pas être récupéré...

Il ne reste très vite plus qu'un monstre au milieu. Est-ce bien **l'intrus** ?... **Gagné !** L'équipe des joueurs avance sur le chemin de victoire.

L'intrus a été récupéré par quelqu'un ?... L'équipe a **perdu**. Et c'est l'intrus qui avance sur le **chemin de victoire**.



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

Le jeu en détail :
<https://www.jeuxfk.com/produit/pick-a-monster/>

1 boîte corolle
6 cartes Chemin de victoire
90 cartes Monstres
30 cartes Questions
1 règle français-anglais
imprimée dans la boîte

NOUVEAUTE
JUILLET 2024



Un jeu tout mignon
tout simple pour tous
les enfants d'écoles
primaire et maternelle.



Avec ses **6 cartes en main**, l'enfant
cherche à poser devant lui des lots
de **3 chats identiques**. Il faut 3 lots
pour gagner.

Il repioche à chaque tour de jeu. Il
peut aussi utiliser ses cartes **Action**
pour subtiliser un chat à quelqu'un,
en choisir un dans la défausse, se
protéger, s'en servir de joker, etc.

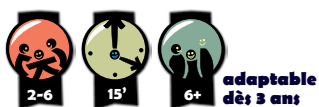
Les enfants seront
conquis et attendris.
Voilà qui ravira les
amoureux des jeux
autant que les **amou-**
reux des chats.



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



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

Disposez toutes les cartes
sur la table. À tour de
rôle, chaque joueur en
découvre une et la laisse
visible. Quand les quatre
personnages d'une même
famille sont découverts,
le joueur qui a retourné
la dernière des quatre
annonce «**Famille!**» (s'il a
bien **observé**) et gagne
les cartes.
Il faut gagner un maximum
de familles.



32 cartes
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

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

9 dinosaures différents vont devoir se
reconstituer. Les cartes sont laissées
en vrac sur la table, faces cachées.
Celui qui tire **la première carte d'une**
saynète peut l'entamer. Les cartes
découvertes par la suite sont **don-**
nées au joueur qui a déjà commencé
la saynète. Elles peuvent être consti-
tuées de 2, 3, 4 ou 6 cartes dans des
formats différents. Celui qui en a
reformé le plus gagne la partie.



32 cartes
(9 dinosaures à reconstituer)
3 règles différentes

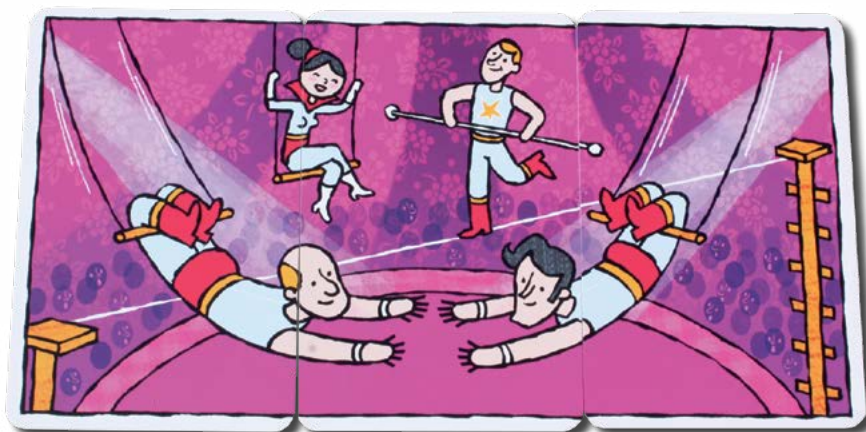
Dessins et modèle déposés
Illustrations Laurent Siffert
Edition 2022 © François Koch 2014
Fabriqué en Pologne



LE PETIT JEU
DES DINOSAURES
ref 00843

«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 laissées **en vrac** sur la table, faces cachées. On tire une carte à tour de rôle. Lorsqu'on tire la **première carte d'une saynète**, on peut l'entamer devant soi. Les cartes découvertes par la suite sont **données** au joueur qui a déjà commencé la saynète. Elles peuvent être constituées de 2, 3, 4 ou 6 cartes dans des **formats différents**. Celui qui en a reformé le plus gagne la partie.



LE PETIT JEU DU CIRQUE
 ref 00461

32 cartes (9 saynètes)
3 règles différentes

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

«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**. Celui qui retourne le second animal donne son nom et **gagne la paire**. Celui qui découvre la **panthère noire** est un chanceux, il peut découvrir toutes les cartes autour !



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

«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, le premier à **imiter le cri de l'animal** gagne la paire. De quoi **rire** à tout âge !



32 cartes
3 règles différentes

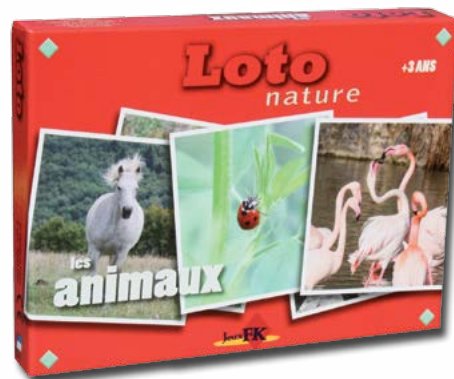
Dessins et modèle déposés
 Illustrations Laurent Siffert
 Edition 2016 © Jeux FK 2006
 Fabriqué en France



LE PETIT JEU DES ANIMAUX D'ICI
 ref 00591

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

 greeweez.com



- 4 planches :
- les animaux de la ferme
 - les animaux de la forêt
 - les animaux de l'étang
 - les animaux de la montagne



Chaque joueur choisit une des **quatre planches de six images**. Toutes les cartes avec les images sont posées faces cachées sur la table. À tour de rôle chacun **découvre une carte**. Si on a la même image sur sa planche, on peut la **recouvrir**, sinon on **donne** la carte à celui qui en a besoin.



LOTO ANIMAUX
ref 00249

«Découvrir dans la nature, à la campagne, dans le jardin, le soleil, la mer, le raisin, le chou-fleur, la feuille... Le jaune, le bleu, le vert, le rouge, le violet, l'orange, le blanc et le marron.»

 ludocortex.fr



- 4 planches :
- vert et orange
 - jaune et violet
 - bleu et rouge
 - blanc et marron



LOTO COULEURS
ref 00232

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

Photos François Koch et Juan Lugo
© Jeux FK 2017-2021
Fabriqué 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. **Découvrez-en une**, posez-la devant vous en annonçant le nom de l'instrument. **Rejouez** si elle appartient à une famille déjà entamée.

Le **chef d'orchestre** ? Choisissez une famille d'instruments et récupérez toutes les cartes déjà posées sur la table ! Le **premier violon** ? Gagnez tous les violons déjà découverts ! Le **téléphone portable** ?... Ouille ouille les oreilles, on doit donner une de ses cartes. Au final, c'est **1 point par instrument + 5 points par famille complète**. Et vous formerez tout en jouant un **orchestre philharmonique** au grand complet.



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



CHEF
D'ORCHESTRE
ref 00768

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

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

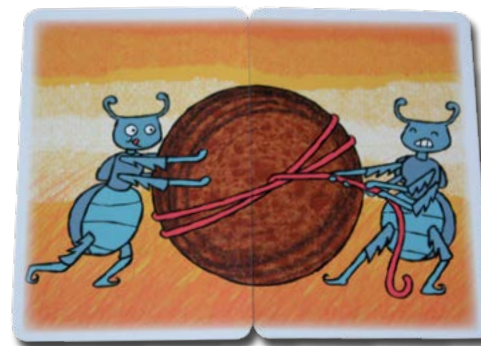
ecolojeux.com



Distribuez toutes les cartes. À tour de rôle, chacun **pioche dans le jeu de son voisin** de droite.

Dès qu'un joueur parvient à former une opposition (jeune/vieux, devant/derrière, lourd/léger...), il dépose **les deux cartes** devant lui.

Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires.



32 cartes (formant
16 associations
de contraires)
1 règle



LE JEU
DES CONTRAIRES
ref 00836

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



Un premier jeu de familles tout en sourires espiègles. **4 personnages par famille** et des symboles pour se repérer. 8 familles : Abeilles, Baleines, Chats, Chiens, Cochons, Ours, Poules, Souris.



32 cartes
(8 familles
de 4 animaux)
1 règle



MON PREMIER
JEU DE FAMILLES
ref 00744

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



Attention ! un **petit chat malicieux** cherche à vous piéger... Distribuez toutes les cartes. **Piochez** dans le jeu du voisin de droite. Dès que vous avez **une paire**, déposez-la.

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).



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



MISTIGRI
DES ANIMAUX
ref 00751

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

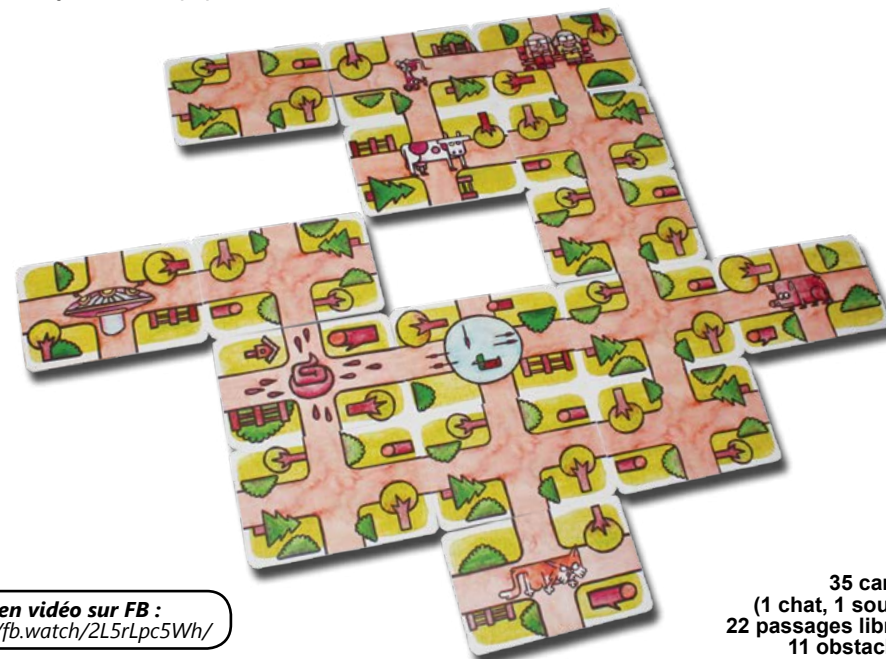
«Juste à mes yeux, LE meilleur jeu 2 joueurs parent-enfant. Une merveille.»

Joàn Collet - Brigade du jeu



Un joueur prend le rôle de **Félix**, l'autre de **Souricette**. Chacun son tour découvre une carte et doit 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.

«Pourvu que le passage soit libre !» se dit le chat. «Pourvu que les obstacles me protègent !» se dit la souris. Dans les deux cas, il faut être malin. On démarre une partie puis l'on a qu'une envie : rejouer, en inversant les rôles. Peut se jouer en équipes.



Le jeu en vidéo sur FB :
<https://fb.watch/2L5rLpc5Wh/>



CACHE-CACHE
SOURIS
ref 00829

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

30 PAIRES
PAR JEU !

Une gamme de quatre
jeux de mémoire remplis
de découvertes pour
les grands et les petits.



MÉMO ANIMAUX
ref 00119

noms
en français
et en anglais

Disposer toutes les cartes **faces cachées**.

À tour de rôle, chacun en **découvre** deux. Si elles sont **identiques**, le joueur gagne la paire et rejoue. Sinon il les cache à nouveau. À la fin, celui qui a **le plus de paires** a gagné.



MÉMO
FLEURS
ref 00089

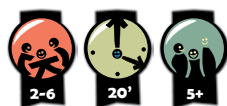


noms
en français
et en anglais



Nouveau visuel été 2023
vérifier sur www.jeuxfk.com

MÉMO FRUITS
ET LEGUMES
ref 00096



«Très belles photos pour ce jeu de mémoire
aussi bien pour les enfants que pour les adultes.
Belle qualité.»

Clotilde L.

Dans chaque jeu :
60 cartes (30 paires)
règle au dos



MÉMO
PETITES BÊTES
ref 00867

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

«Annie, il lui faut des jeux ni trop longs ni trop courts, ni trop difficiles ni trop simples, ni trop stratégiques ni trop hasardeux, ni trop volumineux ni trop minimalistes. Du coup, au Bar A Jeux, on a fini par créer une nouvelle catégorie dans notre système de rangement : «Les jeux d'Annie». Et les gens qui veulent faire une partie rapide avec un jeu sympa et fun vont piocher dans l'étagère des «jeux d'Annie». Ce n'est pas très scientifique comme méthode de classement mais ça fonctionne étonnamment bien. Depuis peu, une nouvelle boîte trône sur cette étagère, et c'est justement celle des Musiciens de Brême. Un jeu vraiment familial aux illustrations magnifiques, qui a d'ailleurs reçu le Chamboulou d'Argent au Festival Chamboulou 2011. Et c'est bien mérité!»

 Florent Toscano, Festival Chamboulou et Jeux Opla



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



Jeu primé

Festival Chamboulou
Ussel 2011

L'Âne, le Chien, le Chat et le Coq évitent le pire, retrouvent vigueur et partent à Brême pour devenir musiciens ! ...

Les 4 pions Animaux et le pion Brigands appartiennent à tous les joueurs. Selon les cartes qu'il a en main, chacun choisit dans un tour de jeu de faire avancer l'un ou l'autre animal, de **+1 à +5 cases**. Il faut bien observer leur situation sur le plateau de jeu et anticiper. Car dès que deux animaux au moins se retrouvent **sur une même case, hop ! on marque** les points indiqués. Il faut faire preuve d'intuition et de coopération... On pioche et on rejoue. 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, les joueurs parviendront-ils à amener **les 4 animaux dans la maison** avant le retour des brigands ? Si oui, on procède alors au décompte des points de chaque joueur.



LES MUSICIENS
DE BRÊME
ref 00782

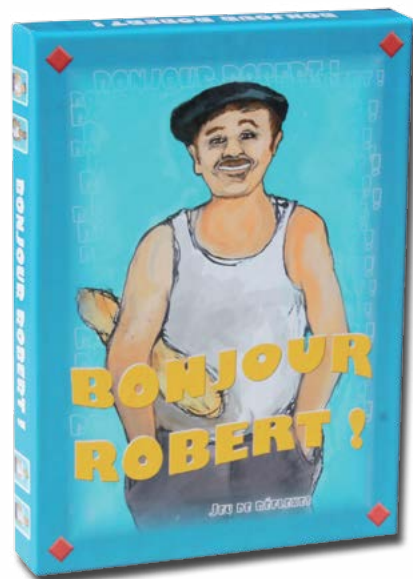
68 grandes cartes
1 plateau
5 pions en bois du Jura
1 livret avec le conte illustré
et la règle.

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

Fous-rires garantis
à tous âges.

«Ma ludothèque ne pouvait plus longtemps ignorer Bonjour Robert, qui sera probablement considéré comme un classique, à l'instar des échecs, du go ou du bridge.»

👉 François Haffner, jeuxsoc.fr



On retourne une de ses cartes, tout le monde salue, **rapidement et... sans se tromper** ? Pas si simple d'être poli ! «Bonjour **Robert** !», «Hello» pour **Sam**, on s'incline pour **Li**, on met la main sur son cœur pour **Ali**. Et un **tam-tam** on tape tous dessus ! Ouuh la la, ça va vite, on s'emmêle, on finit par saluer un **yéti** ou un **épouvantail** et tout le monde se bidonne.



Jeu primé

Festival Ain'terlude 2006

Le jeu en vidéo :
<https://youtu.be/dvpIMFkV0kw>

28 cartes personnages
6 cartes tam-tam
20 cartes leurre
règle français-anglais-allemand

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Claire Daull
Edition 2020 © François Koch 1999
Fabriqué en France

**BONJOUR
ROBERT !**
ref 00027



et on peut même mélanger les deux !

«De gros fou-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



On retourne une de ses 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 on se touche le bout de nez pour **Sakari**. Une **mouche** : on tape tous dessus ! Ouuh la la, ça va vite, on s'emmêle, on finit par saluer une **poupée russe** et tout le monde se bidonne.



Le jeu en vidéo :
<https://youtu.be/skWLLa6VelQ>

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

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Claire Daull
Edition 2020 © François Koch 2000
Fabriqué en France

**BONJOUR
SIMONE !**
ref 00058

Une gamme de trois jeux de 7 familles aux illustrations humoristiques, présentées sous forme de frises. Couleurs et chiffres pour se repérer.

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



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

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



7 FAMILLES TRADITION
ref 00041

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



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



7 FAMILLES LES METIERS
ref 00805

Dessins et modèle déposés
Illustrations Nathalie Ragondet
Édition 2022 © Jeux FK 2014
Fabriqué en Pologne



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



7 FAMILLES LES MONDES IMAGINAIRES
ref 00355

Dessins et modèle déposés
Illustrations Claire Daul
© Jeux FK 2005
Fabriqué en France

«Familles recomposées, homoparentales, monoparentales, un vent de modernité anime les parties de cartes.»

Le Monde

Depuis une quinzaine d'années, notre jeu des 8 familles d'aujourd'hui a marqué l'évolution du traditionnel jeu de 7 familles, en s'adaptant aux évolutions sociétales. Voici une toute nouvelle édition actualisée.



Ils sont 2 (La mère, la fille), 3, 5, 6 voire 8 personnages d'une même famille, dans des situations différentes, toutes fidèles à la réalité !



Toutes les familles en vidéo : <https://youtu.be/7GeN8MPHf0E>

Dans cette nouvelle édition, vous trouverez une famille avec **deux papas**, une autre avec **deux mamans**, une avec des **jumeaux** et des **triplés**, une **adoptive**, une **mono-parentale**, une avec une **femme en transition** déjà **papa de trois enfants**, deux autres familles juste **recomposées**, et **7 cartes vierges** pour dessiner ou compléter sa propre famille !

Pour se repérer, on retrouve sur chaque carte le nom de tous les membres de la famille concernée.

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

« Dans la famille Garcia, je demande... **la maman Val**.
- Je l'aie !
- **La maman Jade**.
- Je l'aie 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

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

«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.

6 cartes sont distribuées à chacun.

A son tour de jeu, on pose des **séries d'animaux** (au moins deux pour entamer une série) puis, avec les cartes adéquates on va manger **manger** tout ce qu'on peut autour de la table. Un vrai festin !

Vos **vipères** piquent les **renards**, vos **renards** se délectent des **poules**, et vos **poules** avalent les **vipères**. Récupérez les cartes des autres joueurs, ajoutez-les aux vôtres, **gavez-vous !** Quoi ? On veut manger vos animaux ? Qu'à cela ne tienne, dégainez la bonne carte **abri** : vos animaux sont **protégés !**

On se montre, on mange, on est mangé, on se protège, on pioche de nouvelles cartes. Quand elles sont toutes jouées, c'est **un point par animal sauvé**.



POULES
RENARDS
VIPERES
ref 00584

36 cartes animaux
12 cartes mangeailles
3 cartes abris
règle français-anglais-allemand

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

«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



On retourne **3 lettres**. Vous avez **75 secondes** pour dire tout ce qu'il vous passe par la tête, sans attendre votre tour. Les mots vont fuser. Pour chaque mot énoncé, prenez un **jeton jaune** sur la table. **Bonus de deux** pour le joueur qui dira le **dernier**. À la fin du temps, celui qui en a le plus gagne un **jeton bleu**. 4 manches gagnées ? On tente alors le **challenge final** : trouver **7 mots** en jouant seul.

Le jeu en vidéo :
<https://youtu.be/96SCWFF23tQ>

Exemple : les trois lettres retournées sont : **C I E**

Vous pouvez dire :
«**CRÉMIER**», «**CRÉMIÈRE**»,
«**SCIE**», «**SCIER**», «**SCIERIE**»,
«**CAFETIÈRE**»,
«**DÉCAFÉINÉ**», «**CAILLE**»,
«**ÉCAILLE**», «**ÉCREVISSE**»,

ou dans l'ordre inverse :
«**PÉNICHE**», «**ÉVINCER**»,
«**ÉMINCER**»
etc.

Des lettres, des mots, des rires.
Scandez un maximum de mots contenant les 3 lettres retournées!

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).

Jeu primé
Festival du mot 2007
La Charité sur Loire



PALABRES
ref 00133

66 cartes
50 jetons jaunes
20 jetons bleus
1 règle.

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

«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



Sachez vous arrêter à temps...
Lancez vos huit dés et mettez **de côté** les **1 (100 pts)**, les **5 (50 pts)** et/ou les **brelans** (trois dés identiques = **valeur du dé x 100**). **Relancez** les dés restants si, et seulement si, vous voulez **tenter de marquer davantage** de points. Car attention, tout piètre lancer (sans 1, sans 5, sans brelan et sans Joker 8) vous fait **retomber à 0**. Pour scorer, il faut dire «J'arrête!» Le premier joueur à **8 000 points** gagne.

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

Vous pouvez mettre de côté le **1 (100 pts)**, le **5 (50 pts)** et le **brelan de 4 (400 pts)**. Marquez le **total (550 pts)**, ou alors tentez de marquer davantage de points en relançant les trois dés restants. Chaque fois que vous obtenez des points, vous pouvez **relancer**. Mais au risque de **tout perdre**. Prudent ou risque-tout ?



Le jeu en vidéo :
<https://youtu.be/OS65jDcWKe0>



EL OCHO
ref 00676

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 :
Ajoutez les **carrés**, les **suites**, et le **grand 8** (relance complète quand on a réussi à mettre de côté ses huit dés). Et la **grande suite**, c'est **4 000 points** d'un coup !

«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

«Un jeu hyper malin avec trois règles à intégrer.
Un petit bijou de jeu abstrait.»

 Ludovox

DUO DE POISSONS

1. Trois **pieuvres**, trois **requins** et trois **poissons volants** pour chaque joueur. Disposez-les au choix sur vos 9 cases.
2. Partez à la conquête du camp adverse. **Avancez, recouvrez, dévorez, sautez !...** mais sans baisser la garde.
3. Amenez **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 on veut. Pouvoirs supplémentaires :

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

La première bestiole parvenue sur la rive opposée est sacrée reine des océans.

Le jeu en vidéo :
<https://youtu.be/Ah8Er3DDrLA>

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

« Le mélange de bluff et de jeu de parcours offre des parties familiales courtes, nerveuses et pleines de rebondissement. 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



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

1. **Trois kangourous** sur le plateau et **onze cartes** en main pour chacun (six cartes numérotées de **2 à 7**, deux «**Plonk!**» et trois **empreintes de pattes**).
2. Mélangez vos cartes, découvrez-en une, et **annoncez un chiffre**, ou alors «**Plonk!**» pour sauter plus loin... Vous pouvez tenter le bluff mais attention, lorsque vous tombez sur une empreinte de patte, vous êtes de toute façon obligé de mentir !
3. Si **personne ne vous conteste, avancez !** Sinon, dévoilez votre carte. Vous aviez **menti** ? Hop, **en arrière** ! Vous aviez dit **la vérité** ? Allez, **en avant** ! et ce sont ceux qui ont douté de votre sincérité qui reculent !
4. À la fin, additionnez les points sous vos kangourous sur le plateau de jeu.

PLONK !
ref 00898



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

Le jeu en vidéo :
https://youtu.be/LxpnwBvQF_4

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

«Petit jeu fun très agréable après une journée de ski. À prendre pour vos vacances.»
yazuki sur trictrac.net

Tous chez **la mamma**
pour un **super gueuleton** !



C'est comme un Kem's. Une course pour s'attabler en premier **chez la mamma** !

Deux équipes de deux joueurs se positionnent en croisé (comme pour la belote). Chaque équipe convient d'un **signe** à se transmettre discrètement dès que l'un des deux joueurs est parvenu à **réunir une famille**, (les Vénitiens, les footballeurs, les cathos... on est en plein dans les clichés !)



Puis on pose **4 cartes au centre de la table**. Top départ : vous pouvez les **échanger** avec celles de votre jeu. Une par une. Plusieurs fois si nécessaire et sans attendre votre tour. Ça s'anime de partout !

Vous avez **réuni les 4 mafiosos** ? Faites le signe à **votre partenaire** qui doit vite dire «**À table** !» avant que l'équipe adverse ne vous ait repéré et brandisse un «**Repas foutu** !»



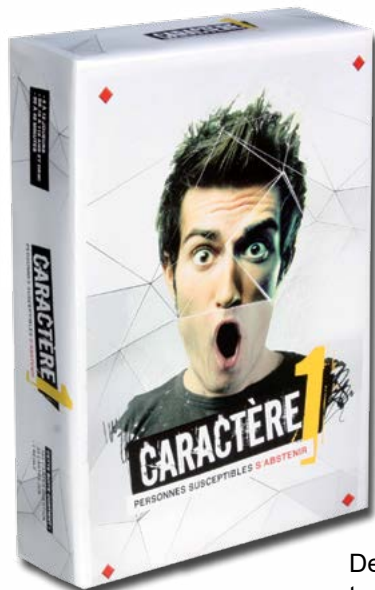
LA MAMMA
ref 00669



32 cartes **Italiens**
4 cartes **Repas servi**
4 cartes **Repas foutu**
10 cartes «**1 point**»
règle français-italien

Marque, dessins et modèle déposés
Illustrations Amandine Piu
© François Koch 2007
Fabriqué en France

25e anniversaire !



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

👉 François Haffner - jeuxsoc.fr

Au réveil, vous êtes **de bonne humeur**, un peu **mou**, ou à prendre **avec des pincettes** ?

Qui ici ne voudriez-vous surtout pas avoir comme **supérieur hiérarchique** ? Selon vous, quelle est ici la personne la plus **grognon** ? la plus **sensuelle** ? Avec l'âge, l'**intensité de vos pulsions sexuelles** augmente, diminue, n'augmente toujours pas, ou ne diminue toujours pas ?

Devinez les réponses, contestez si nécessaire, débitez, soyez **fin psychologue**... **10 points** et c'est gagné.



Jeu primé

Festival international de Besançon 1999

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



CARACTÈRE 1
ref 00010

«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

«Autant le dire tout de suite, ça va balancer.»

👉 Torg sur tric-trac.net

Vous en avez à revendre : de l'**énergie**, de l'**affection**, des **idées** ou des **problèmes** ?

Selon vous, quelle est ici la personne la plus **lumineuse** ? la plus **commère** ?

Avec qui ici auriez-vous le plus de mal à **cohabiter pendant un mois** ?

Qui ici prenez-vous le plus de plaisir à **toucher** ?

Avec qui ici avez-vous vécu **le moment le plus insolite** ?

Lorsque vous **faites l'amour**, si vous deviez vous comparer à un animal, vous seriez **panthère**, **chien**, **agneau** ou **éléphant** ?



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

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

Le jeu en vidéo :
<https://youtu.be/5CXL7Jlrpyo>

CARACTÈRE 2
ref 00881

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

Marque, dessins et modèle déposés
Graphisme Edouard Mazaré
Édition 2016 © François Koch 1997-2003-2016
Fabriqué en France

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* ».

Littérature ados-adultes
Les miroirs de Compostelle
Enfin seul !
© François Koch, 2020.
12 € TTC France

Littérature ados-adultes
Les miroirs de Compostelle
Canicule et petits riens
© François Koch, 2020.
12 € TTC France

Littérature ados-adultes
Les miroirs de Compostelle
Un amour à la fin
© François Koch, 2020.
13 € TTC France

«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.

«J'ai ri, j'ai pleuré, je me suis laissé transporter tout au long du chemin et c'était un vrai cadeau, un pur moment de bonheur pendant ce confinement.»

👉 Lorenzo L.

Fabriqué en France
Illustration de couverture
© Jack Koch, 2020.
ISBN 978-2-9571514-0-0
DÉPÔT LÉGAL : 1er TRIMESTRE 2020

ENFIN SEUL !
ref COMP.1



de Lyon à Conques
extrait lecture-vidéo :
<https://youtu.be/Pd9CzBQ3oPM>

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 :

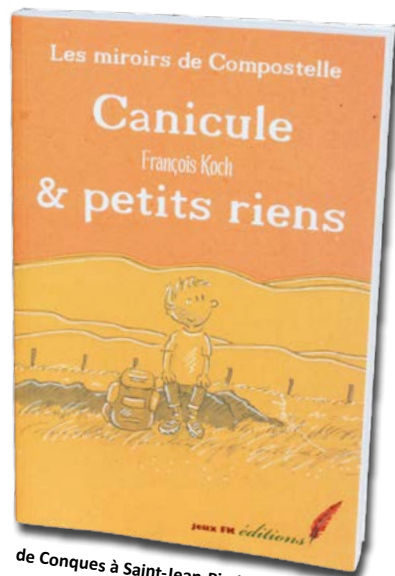
« Pourquoi tu vas pas à Saint-Chacques-dé-Compostelle ?
- Ça va pas, non ! Pour marcher avec tous ces cons ? », j'avais répondu. [...]

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.

CANICULE & PETITS RIENS

ref COMP.2



de Conques à Saint-Jean-Pied-de-Port

«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.

«Un très joli voyage de 3 livres à faire. C'est inspirant, les personnages rencontrés ont tous leur particularité. C'est un récit où se mêlent humour, réflexion, observation et amour. À lire absolument.»

👉 Frédéric F.

«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.

Fabriqué en France
Illustration de couverture
© Jack Koch, 2020.
ISBN 978-2-9571514-1-7
DÉPÔT LÉGAL : 1er TRIMESTRE 2020

extrait lecture-vidéo :
<https://youtu.be/C6-XZ03SKXg>

L'été m'a réveillé. Il n'est que 06:40 et je transpire déjà.

Dans le journal que je feuillette au petit-déjeuner, la carte météo est illustrée par des soleils naïfs suant à grosses gouttes. 43° sont annoncés... et ils ont l'air de trouver ça drôle : 43° ! À l'ombre et sans bouger, c'est un supplice. Pour un marcheur, c'est une torture. Demain, c'est décidé, je me lève avant le jour. [...]

Je ralentis. Tout ralentit. Tout faiblit : mon allure, le fil de mes pensées, l'intensité de mes émotions. C'est intenable, tant de chaleur.

À Marcilhac-sur-Célé je m'arrête. Il est 11:20. J'ai avancé de quinze kilomètres. Puis voilà.

Ne plus rien faire aujourd'hui. Attendre. Attendre l'orage. Le vent du nord. La nuit ?... Ou s'habituer.

UN AMOUR À LA FIN

ref COMP.3

«Cela se lit beaucoup plus vite que ça ne se marche, mais quel bonheur d'avoir parcouru ces pages. Douces et belles aventures, douce et belle histoire de vie. Merci pour les émotions.»

👉 Emir B.

«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'œil. C'est vraiment une réussite, ces livres !»

👉 Suzanne H.

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

👉 Julio M.

Fabriqué en France
Illustration de couverture
© Jack Koch, 2020.
ISBN 978-2-9571514-2-4
DÉPÔT LÉGAL : 1er TRIMESTRE 2020



de Saint-Jean-Pied-de-Port à Finisterre

extrait lecture-vidéo :
<https://youtu.be/jmt9G353apc>

« PATXI, PATXI, RÉVEILLE-TOI !, me crie Mario en pleine nuit.
- Hein... Quoi ?...
- DES POUNAISSES DÉ LIT ! » [...]

Il y en a plein partout. Dans la panique, sans réfléchir et sans nous concerter, nous avons saisi nos polochons. Ah, nous sommes bien réveillés pour le coup ! Nous voilà lancés dans une bataille anarchique, Mario en caleçon, moi nu. Un massacre. Nous faisons un massacre ! C'en est presque jouissif... Les sales bêtes se retrouvent écrabouillées, aplaties, éclatées, dégoulinant de sang sur les boiseries, les matelas, les têtes de lit et les murs de la chambre. C'est si lent, si empoté, une punaise, ça s'assassine facilement. Un court instant nous croyons à la victoire, mais plus nous écrabouillons, plus il en sort des matelas. Par dizaines ! Un régiment de punaises de lit ! Mus par une excitation morbide, nous continuons pourtant d'assassiner. Le sang dégouline sur les tapisseries. Ça commence à devenir infect. D'ailleurs nous sommes plus forts, mais elles sont plus nombreuses ! Beaucoup plus nombreuses... Il faut nous rendre à l'évidence. Impuissants devant le nombre, il ne reste qu'une alternative : capituler.

ÉPICÉRIE

Remplissez votre panier
sur **www.jeuxfk.com**

Ou mieux encore,
rendez-vous
chez le revendeur
près de chez vous :
**[https://www.jeuxfk.com/
revendeurs/](https://www.jeuxfk.com/revendeurs/)**

IMPRIMÉ
 **FRANCE**

 Jeux FK

 @jeuxfk

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