



KROK
NIK
DOUIL
éditions

2011

CATALOGUE JEUX

Revendeurs & Distributeurs

Mâamut - L'esprit du chasseur

d'Alain EPRON

Illustrations : Fabrice BOVY

10 000 avant JC. Le porteur de la lance sacrée vient de mourir, laissant le clan de l'Ours sans guide pour les chasses tant nécessaires à sa survie. Le shaman a réuni tous les chasseurs afin de désigner le nouveau porteur de la lance sacrée. Pour cela, il leur faudra affronter Mâamut, le grand mammouth, et s'emparer de son esprit.

En usant de ruse et d'habileté, chaque chasseur devra entraîner Mâamut vers ses pièges qu'il aura préalablement disposés à divers endroits de la grande prairie. Mais attention, car si le mammouth est craintif par nature, il peut aussi faire face lorsqu'il ne peut plus fuir. La traque ne fait que commencer...

Placements, déplacements, réflexion, opportunisme, le tout soupoudré d'un peu de hasard pour un plaisir ludique addictif...

MATERIEL :

- 37 tuiles "paysage"
- 4 pions « chasseur »
- 1 pion « mammouth »
- 16 jetons « piège »
- 36 cartes « déplacement »
- 1 livret de règles



28€



15/30 mn



2-4



10+

Le marché de Samarkand

de Bruno FRICOUT

Illustrations : Loïc BILLIAU

Samarkand, ville prospère à la croisée des grandes routes commerciales, accueille en son sein l'un des plus grands souks d'Asie Centrale.

Artisans, bédouïns et marchands arrivent, parfois de très loin, pour y vendre leurs produits. Tous y viennent dans l'espoir de devenir riches.

Et, une fois le marché fini et leurs marchandises vendues, ils prévoient de revenir les bras chargés de précieux présents pour leurs exigeantes épouses.

Grâce à un système d'enchères inversées, chaque joueur va devoir vendre et acheter des marchandises au meilleur prix. Mais au risque de devoir laisser une partie de leurs achats sur place, il leur faudra aussi penser à acheter suffisamment de chameaux pour pouvoir ramener leur précieux chargement dans leur lointaine contrée...



30mn



3-5



10+

24€



MATERIEL :

- 50 cartes "marchandise"
- 16 cartes "chameau"
- 5 paravents
- 50 pièces de 1, 3 et 5 dirhams
- 1 livret de règles





Régents

de Joël BOUTTEVILLE
 Illustrations : Stéphane POINSOT
 Date prévisionnelle de sortie : Décembre 2010

 90mn
 3-5
 12+

36€

Prenez la tête d'un clan écossais au XIIIème siècle, marquez le plus de points d'influence possible dans les 5 domaines clés de l'Etat en déplaçant habilement vos agents dans les différentes pièces du chateau d'Edinbourg et devenez le nouveau gardien du royaume d'Ecosse. Pour 3 à 5 joueurs, "Régents" est un jeu de placement et de majorité, associé à un jeu de déduction inédit.

MATERIEL :

- 1 plateau
- 6 cartes "clan"
- 30 cartes "action"
- 5 cartes "domaine"
- 30 tuiles "accusation"
- 20 pions "agent"
- 20 pions "conseiller"
- 1 pion "roi"
- 5 marqueurs "joueur"
- 25 marqueurs "score"
- 1 marqueur "tour"
- 1 livret de règles



Krok Nik Douil Éditions

3, route de la Genevraye
Hameau de Cugny
77690 LA GENEVRAYE

Tél.: +33 1 60 74 06 39

www.kroknikdouil.fr

contact@kroknikdouil.fr

