



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 522



### HANABI

#### Commentaires sur le jeu

**Jeu de coopération tactique en aveugle.** L'objectif est de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. Tous les joueurs reçoivent 5 cartes qu'ils présentent faces tournées vers les autres joueurs, sans jamais les regarder. Chaque joueur à son tour peut soit donner une information sur une couleur ou une valeur de carte appartenant à un autre joueur, soit défausser une carte, soit jouer une carte. Un jeton bleu est défaussé dès qu'une information est donnée (on récupère un jeton bleu à chaque fois que l'on défausse une carte). Une pose de carte est validée si cette carte complète ou commence une couleur de feu. Dès qu'une erreur est commise, un jeton rouge de malus est attribué aux joueurs. En récolter 3 fait perdre la partie. *Jeu très original basé sur la communication entre les joueurs et la mémoire.*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Communications - Observation/mémoire



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 523



### CANBANGA

#### Commentaires sur le jeu

Cabanga est un jeu de défausse et de placements de cartes dans lequel il vous faudra faire preuve de stratégie et de mémoire afin de réussir à vous défausser de toutes vos cartes en main.

Au début de la partie, une carte totem de chaque couleur est placée au centre de la table, encadrée par deux cartes indiquant une valeur.

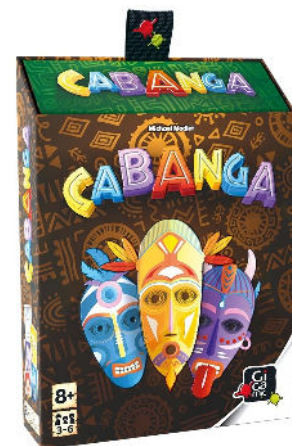
À votre tour, choisissez une rangée et posez l'une de vos cartes de couleur correspondante sur la grille ainsi créée, en recouvrant l'une des cartes chiffre déjà présentes. Mais attention ! Si l'écart entre votre carte et celle présente de l'autre côté du totem est trop important, l'un de vos adversaires peut crier "Cabanga !": cela signifie qu'il possède une carte présente dans l'intervalle que vous venez de créer, qui était donc trop grand ! Chaque joueur vous donne alors les cartes de sa main dont la valeur et la couleur correspondent à l'intervalle.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 3-6  
Difficulté: moyen  
Marque du jeu: GDF SUEZ  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 524



### KARAKUM

#### Commentaires sur le jeu

Karakum est un jeu de cartes ouvert de rédaction et de gestion des ressources dans lequel les joueurs achètent des chameaux et les placent dans leur caravane. Mais il ya un hic! Les chameaux que vous ajoutez à la caravane doivent avoir la même couleur ou valeur que le précédent.

Nb pièces: 1

Points: 1

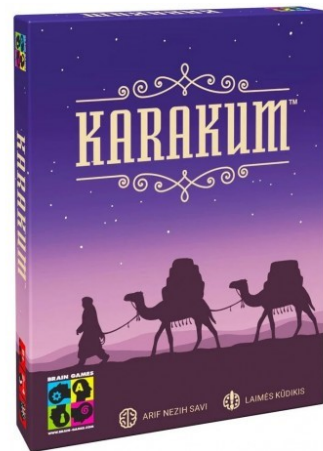
#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: moyen  
Marque du jeu: brain games  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Cartes

Animaux (désert)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 525



### Bubble stories

#### Commentaires sur le jeu

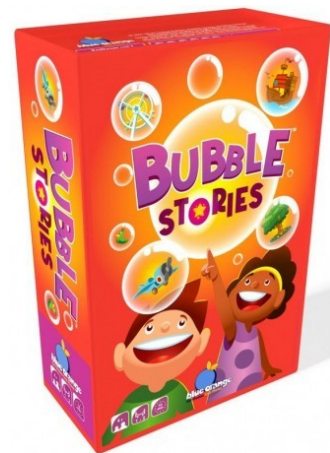
**Jeu de cartes pour 4 aventures à la manière des escapes games dès 4 ans!** On sélectionne un paquet de cartes et on retourne la carte départ et la carte objectif. Les autres cartes sont étalées sur la table faces cachées. La carte départ introduit l'histoire avec une illustration et plusieurs bulles. Ces bulles sont représentées au dos des cartes étalées sur la table. L'enfant choisit une des bulles et retourne la carte correspondante. Au recto de cette carte il peut y avoir un autre lieu avec des bulles pour poursuivre la quête, un des objets recherchés ou une impasse. L'aventure est terminée quand on a trouvé toutes les cartes étoiles indiquées par la carte objectif. Les enfants ont plaisir à rejouer plusieurs fois à la même aventure pour améliorer leur score en retournant le moins de cartes impasse possible. *Un jeu très original et très ben conçu, avec lequel les enfants peuvent jouer en autonomie!*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération  
Age préconisé : 4+  
Durée de jeu prévue: 10 mn  
Nombre de joueurs: 1-2  
Difficulté: simple  
Marque du jeu: blue orange  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Coopérations - Créativité (la) - Imaginer



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 526



### Dékal

#### Commentaires sur le jeu

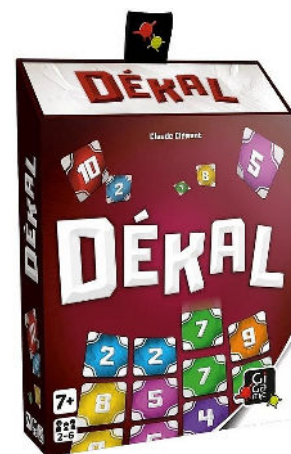
**Jeu de placement de cartes original pour construire une grille avec un maximum de valeurs identiques adjacentes.** Chaque joueur reçoit 16 cartes qu'il place en carré, faces cachées, devant lui. A chaque tour les joueurs révèlent une de leur carte et la place au milieu de la table. Chaque joueur à son tour choisit une de ces cartes et l'insère dans sa grille de jeu par l'extérieur, en décalant une ligne ou une colonne de manière à combler l'espace vide et à reconstituer le carré de 4 sur 4. La partie s'arrête quand toutes les cartes sont révélées. Les cartes adjacentes de même valeur s'annulent alors et on additionne les valeurs des cartes isolées. Le but est d'obtenir le moins de point possible! *Une règle très facile à mettre en place pour un jeu pas si simple, qui demande tactique, adaptation, logique et repérage spatial.*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes et de plateau  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: moyen  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 527



### ONIX

#### Commentaires sur le jeu

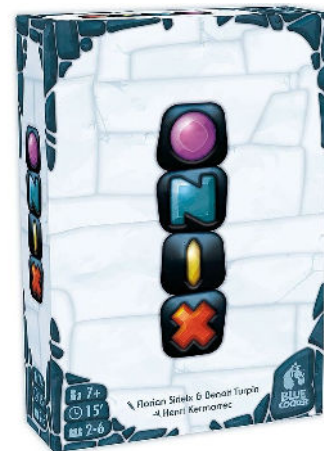
**Jeu de collecte simple et efficace, plein d'interactions et de rebondissements.** Chaque joueur à son tour choisit une carte gemme visible sur une des 4 pioches. Il peut récupérer la ou les cartes adjacentes qui ont la même gemme. Il applique ensuite l'effet de la Gemme choisie: piocher une carte, stocker une carte, voler une carte ou défausser la carte d'un adversaire. On classe les cartes devant soi en collections. Quand une collection comprend strictement les 4 gemmes, elle est mise de côté. *Onix est un jeu familial simple et rapide où il faut faire preuve d'opportunisme pour à la fois réaliser le plus grand nombre de collections et ralentir ses adversaires!*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: moyen  
Marque du jeu: BLUE COCKER  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Collecte - Tactique



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 528



### FARAWAY

#### Commentaires sur le jeu

**Bienvenue sur Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons.**

*Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée.*

Réalisez un tableau de 8 cartes, de gauche à droite. Chacune vous donne des objectifs ainsi que les moyens de réaliser les autres. Le sel du jeu consiste à planifier efficacement la construction de votre tableau. **D'autant que le scoring se fait dans le sens inverse de l'ordre de pose des cartes !**

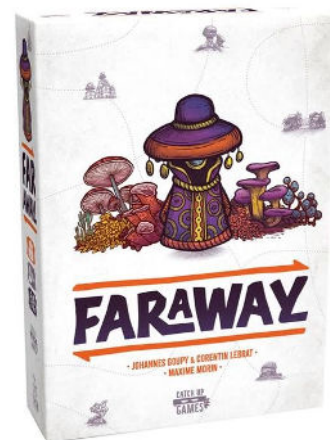
Dans une partie de Faraway, vous jouez 8 cartes devant vous, en une ligne de gauche à droite. Ces cartes représentent les régions que vous visitez lors de votre exploration. Chaque carte vous demande de remplir des

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 25 mn  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: complexe  
Marque du jeu: CATCH UP GAMES  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Réflexion

Voyages



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 529

2 POMMES 3 PAINSCommentaires sur le jeu

**Jeu d'annonce malicieux pour annoncer le nombre de pommes, de pain et de pommes de pin!** Chaque joueur à son tour retourne une carte et la pose sur une des 3 piles. Il a alors 5 secondes pour annoncer une valeur de pommes et de pains. Les illustrations représentent des pommes, des pains et des pommes de pin. C'est toute la subtilité du jeu car chaque pomme de pin comptent pour une pomme et 2 pains! Si on voit sur la table un pain, une pomme et une pomme de pin, il faut donc annoncer 2 pommes et 3 pains! Si un joueur se trompe ou prend trop de temps à réfléchir, il ramasse l'intégralité des cartes posées en pénalité. Quand on a fait plusieurs parties on peut ajouter les cartes spéciales: pain perdu, pain rassis, pain au lait, compote de pommes, etc. qui nécessitent des actions particulières. *Un jeu plein d'humour qui demande de la concentration!*

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de logique  
 Age préconisé : 8+  
 Durée de jeu prévue: 15 mn  
 Nombre de joueurs: 2-6  
 Difficulté: simple  
 Marque du jeu: pretexte  
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Compter

Aliments





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 53



### Le Poker des cafards

#### Commentaires sur le jeu

Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueur pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non. Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui. Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !

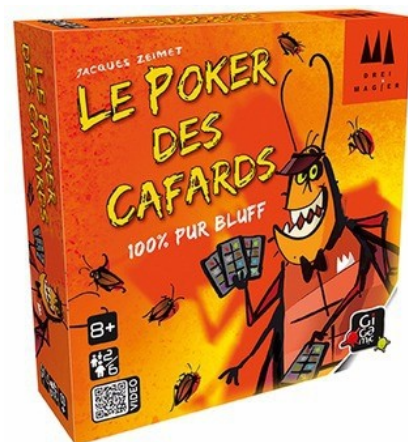
Le poker des cafards, comment on joue ? On vous dit tout ci-dessous !

Nb pièces: 2

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance et bluff  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: simple  
Marque du jeu: oya  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade - Bluff - Cartes

Animaux (insectes)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 530



### Micro Macro Crime City

#### Commentaires sur le jeu

**Micro Macro Crime City, ce sont 16 enquêtes à résoudre ensemble sur le modèle de « Où est Charlie », élu jeu de l'année aux As d'Or de Cannes 2021!**

Bienvenue à Crime City, une ville où le crime rôde à tous les coins de rue : vos compétences en observation et en déduction sont requises pour résoudre les 16 enquêtes, de niveau progressif, que contient la boîte de jeu. Chaque enquête prend la forme d'une série de cartes, chacune avec une énigme à résoudre, pour faire avancer l'enquête et en découvrir tous les éléments : quelle est l'arme du crime ? Comment le tueur a-t-il pris la fuite ?

Ensemble, il faudra identifier les mobiles, trouver des preuves et arrêter les coupables. Comment ? Grâce à votre œil de lynx ! Sur le mode des livres « Où est Charlie », il faudra dénicher les détails les plus subtils sur une

Nb pièces: 1

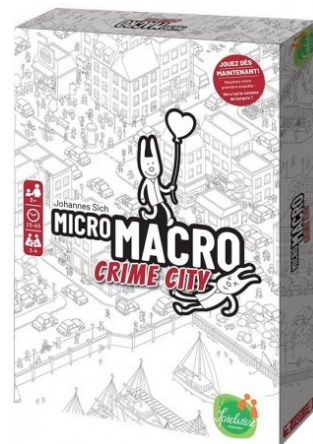
Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enquête  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: moyen  
Marque du jeu: spielwiese  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Enquêtes - Observation - Réflexion





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 531



### Crack List

#### Commentaires sur le jeu

**Jeu de cartes et d'ambiance qui combine le meilleur du petit bac et du Uno.** Chaque joueur reçoit 8 cartes bleues (cartes lettres et cartes spéciales) et les cartes rouges (cartes thèmes) forment la pioche. Le premier joueur pioche une carte et choisit un thème parmi les 3 proposés (par exemple: Défauts de l'un(e) d'entre nous, Ingrédients pour une salade, Mots synonymes de garçon). Chaque joueur à son tour se défausse alors d'une carte lettre en annonçant un mot qui commence par cette lettre et qui correspond au thème. An cas d'erreur il reprend sa carte et en pioche une supplémentaire. Les cartes lettres difficiles à placer ont un symbole +1, +2 ou +3 qui permet de donner autant de cartes supplémentaires aux joueurs de son choix! On peut également se défausser d'une carte spéciale (joker, stop, inverse, swap ou crack list pour changer de thème). Le joueur qui place sa dernière carte remporte la manche. *Un jeu réjouissant et animé*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de lettres  
 Age préconisé : 10+  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2-8  
 Difficulté: moyen  
 Marque du jeu:  
 Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Apprentissages (Langue) - Communications

Lettres - Mots



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 532



### Les toits de Paris

#### Commentaires sur le jeu

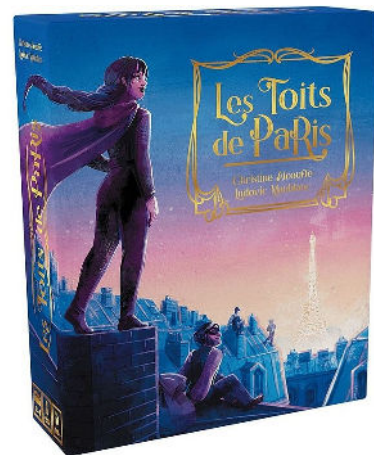
**Jeu de collection et de stop ou encore pour incarner des voleurs sur les toits de Paris!** Chaque joueur à son tour effectue une phase de vol: il retourne la première carte de la pioche et la dépose sur la première case du plateau de jeu. Il peut renouveler cette opération autant de fois qu'il le souhaite. Mais certaines cartes font avancer l'inspecteur qui démarre de l'autre bout du plateau. Si le joueur ne s'est pas arrêté à temps et que l'inspecteur arrive sur une case avec une carte, le voleur est pris la main dans le sac et ne gagne aucune carte! Si l'inspecteur s'arrête juste devant une carte butin c'est un coup d'éclat, le voleur prend autant de cartes qu'il le désire. Les cartes restantes sont partagées entre les autres voleurs. On peut aussi s'arrêter de manière raisonnable et gagner le nombre de cartes indiquées sur le plateau. Les joueurs rangent leurs cartes par collection et à la fin de la partie ce sont les joueurs qui ont les plus grandes collections

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 25 mn  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: moyen  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Stop ou encore - Stratégie (Jeu de) - Collecte

Enquêtes



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 533



### Ouisti'Plouf

#### Commentaires sur le jeu

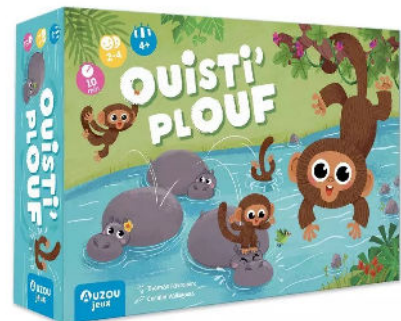
**Un jeu de course entre ouistitis avec du beau matériel.** Il faudra être le premier à faire traverser la rivière à ses trois pions ouistitis et à les percher dans l'arbre. A son tour, le joueur lance le dé et avance un de ses ouistitis du nombre de cases indiqué. Puis il retourne la tuile hippopotame sur laquelle il vient d'arriver et applique son effet quand il y en a un (relancer le dé, avancer, reculer, échanger, etc.). *Un jeu attractif et original, facilement modulable, avec lequel les enfants peuvent développer de petites stratégies.*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours et adress  
Age préconisé : 4+  
Durée de jeu prévue: 10 mn  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: simple  
Marque du jeu: auzou  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Courses - Parcours (jeu de)

Animaux (jungle)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 534



### Gorilla

#### Commentaires sur le jeu

Découvrez **Gorilla** de **Djeco**, un **jeu de tactique** où **réflexion** et **stratégie** seront nécessaires pour déjouer les malices de ce jeu. Un **jeu de cartes** pour les enfants **à partir de 5 ans**.

Pour gagner, il faut associer les animaux ou les couleurs de bus, afin de ne plus avoir de cartes en main. Certaines cartes spéciales obligeront les joueurs à prendre des cartes supplémentaires, à changer de sens ou à passer leur tour. Attention, seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter le gorille!

Un jeu de tactique mais aussi de rapidité quand le gorille apparaît! Une version colorée du 8 américain avec des cartes illustrées d'animaux rigolos. Une boîte de jeu compacte, un **jeu de voyage** à emporter partout.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'association

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté:

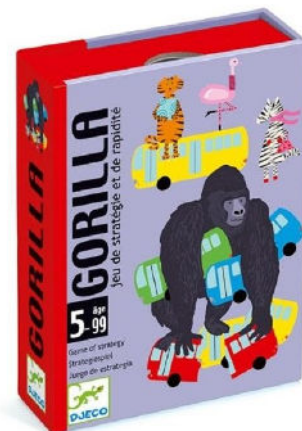
Marque du jeu: Djeco

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Défausse - Cartes - Déduction/logique - Combinaisons

Animaux (jungle)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 535



### Pixies

#### Commentaires sur le jeu

**Jeu de collection et de placement avec des illustrations époustouflantes.** Chaque joueur à son tour choisit une des cartes placées faces découvertes sur la table puis la place sur son aire de jeu. Cette dernière se compose de 9 emplacements numérotés de 1 à 9. Si la carte porte le numéro d'une place vide on la place à cet endroit. S'il y a déjà une carte, on en place une des deux face cachée et cela valide la carte du dessus. La manche s'arrête quand un des joueurs a complété sa grille. On compte alors les points selon les valeurs des cartes validées, les zones de cartes de même couleur, des spirales présentes sur les cartes et des croix qui dont perdre des points. *Un nouveau jeu dans la gamme de Sea Salt & Paper, facile à jouer, illustré de photos de magnifiques créatures sculptées avec des éléments naturels.*

Nb pièces: 1

Points: 1

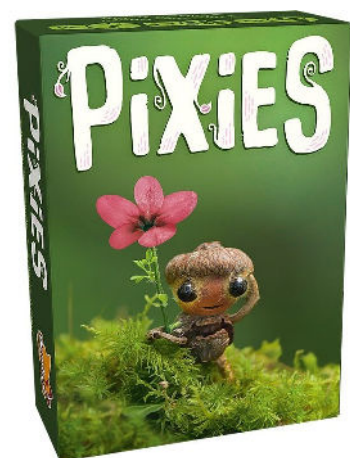
#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: combinaison de chiffres  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: simple  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Collecte - Placement

Animaux (jardin)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 536



### TRIO

#### Commentaires sur le jeu

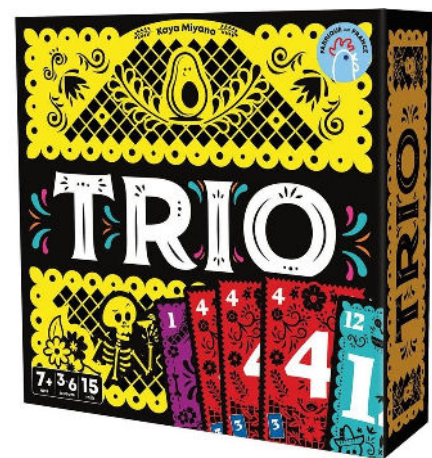
**Jeu de déduction et de mémoire, pour former des trios de cartes.** On distribue les cartes aux joueurs et les cartes restantes sont placées sur la table faces cachées. Les joueurs rangent leurs mains de cartes en ordre croissant. Chaque joueur à son tour peut dévoiler une carte de la table, ou demander au joueur de son choix de montrer sa plus petite ou sa plus grande carte. Si la deuxième carte dévoilée est différente de la première, le tour est terminé. Si 3 cartes identiques sont dévoilées, le joueur gagne le trio. Au fil de la partie on glane des informations qu'il faut mémoriser et par déduction on peut trouver où se trouve la carte convoitée. *Un jeu facile à mettre en place, original, stimulant sans être prise de tête, très sympa à jouer, As d'Or dans la catégorie Jeu de l'année à Cannes 2024.*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes  
 Age préconisé : 7+  
 Durée de jeu prévue: 15 mn  
 Nombre de joueurs: 3-6  
 Difficulté: simple  
 Marque du jeu:  
 Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Déduction/logique - Observation/mémoire





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 537



### Flowers

#### Commentaires sur le jeu

**Jeu de pose de tuiles stratégique.** Chaque joueur à son tour choisit l'une des deux tuiles visibles ou prend celle qui est face cachée. Il la pose ensuite dans sa zone de jeu de sorte à ce qu'elle soit adjacente à une autre tuile, ou en recouvre une. On essaie de former des groupes de couleur de 5 cartes minimum sous peine de perdre des cartes et des points en fin de partie. En même temps il faut grouper les cartes exactement selon leurs valeurs: 2x2, 3x3, etc, pour marquer des points. *Un jeu facile à apprendre et à mettre en place, mais pas évident à maîtriser et à optimiser!*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

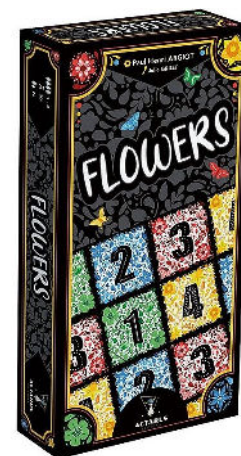
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Dédution, raisonnement - Dédution/logique - Stratégie  
(Jeu de)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 538



### Flashback zombie kidz

#### Commentaires sur le jeu

***Dans le jeu coopératif Flashback Zombie Kidz, vous allez mener une enquête en reconstituant des souvenirs ! Sautez du point de vue d'un personnage à un autre, observez les cartes pour récolter des indices, découvrez de vrais gadgets et élucidez les mystères qui se dévoileront tout au long de l'histoire.***

Partez à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans un voyage figé dans le temps. Petit à petit, découvrez l'histoire au travers des yeux des personnages.

En accumulant tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées.

Comprendre le passé vous permettra peut-être de changer le futur et de sauver le monde des mangeurs de cervelle !

Pour les plus courageux, rejouez les 3 scénarios du jeu en utilisant les

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enquête

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 539



### Tisseurs de rêves

#### Commentaires sur le jeu

Découvrez le jeu **Tisseurs de rêves** de **Don't Panic Games**, un **jeu de collection, d'observation et de placement de tuiles** pour jouer de 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans. Qui sera le digne successeur du Marchand de Sable?

Le Marchand de Sable a disparu, laissant ainsi nos nuits sans songes. Aidez les Tisseurs de rêves à les reconstruire au mieux, et rétablir ainsi l'équilibre nocturne: Récupérez les éléments oniriques et agencez-les selon leurs attributs dans votre zone de jeu, chaque nouvelle strate multiplie vos points et gênez vos adversaires en déplaçant astucieusement les Tisseurs tout en gérant vos ressources pour optimiser votre score final.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-4

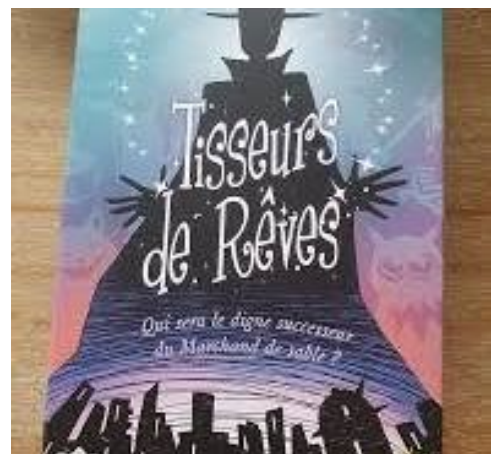
Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Collecte - Observation - Placement





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 540



### Captain Flip

#### Commentaires sur le jeu

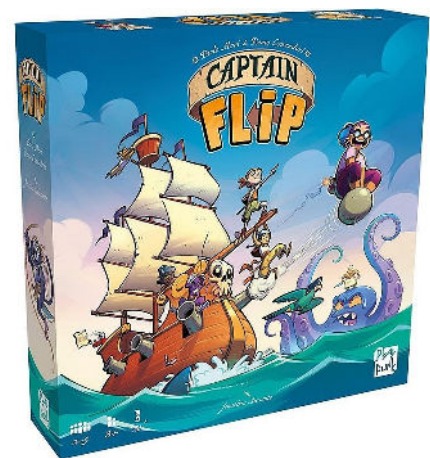
**Jeu de pirates pour recruter le meilleur équipage possible!** Chaque joueur à son tour pioche une tuile personnage. Il peut alors la poser telle quelle sur son bateau, ou la retourner. Mais cette opération est irréversible, il faut donc bien réfléchir. Certains membres d'équipage ont des effets immédiats, d'autres permettent de marquer des points en fin de partie, en se combinant avec d'autres personnages. La partie s'arrête quand un joueur a complété 4 des 5 colonnes de son bateau. Le jeu propose 4 plateaux de jeu différents, avec des petites difficultés en plus, ce qui permet une grande rejouabilité. Des aides de jeu permettent de bien identifier les pouvoirs des différents personnages. *Un jeu fluide, facile à mettre en place et agréable à jouer, nommé au célèbre Spiel des Jahres 2024.*

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau  
 Age préconisé : 8+  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 2-5  
 Difficulté: moyen  
 Marque du jeu:  
 Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Stratégie (Jeu de)

Pirates



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 541



### Colt Express

#### Commentaires sur le jeu

Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Pas de pitié, pas d'alliance possible : entre les wagons, sur le toit, les balles fusent ; les hors-la-loi sont blessés. Le Marshall patrouille dans le train et contre-carre les plans des bandits. Il est un danger supplémentaire dans cette folle entreprise. Qui obtiendra le titre d'"As de la gâchette" à la fin du jeu ? Qui aura le plus gros butin ? Chacun a sa propre personnalité, mais au bout du compte, tous n'ont qu'un seul but : réunir le plus gros magot pour lui-même en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare. Un très bon jeu, familial, compétitif et plein de rebondissements !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 40 mn  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: complexe  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques