



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1



Rêve de Trésor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de parcours stratégique où les jeunes pirates font la course contre le vrai pirate pour trouver le trésor! Chaque joueur à son tour jette le dé et fait avancer son pirate sur le chemin de son choix et dans le sens le plus favorable, du nombre indiqué. A la manière d'un jeu de l'oie il y a des cases qui font reculer, avancer, rejouer et d'autres qui permettent de collecter les indispensables accessoires de pirate (carte, boussole et clé). Le point rouge du dé et la case tête de mort font avancer le vrai pirate de vague en vague. Dès qu'un pirate a collecté ses 3 accessoires il prend le chemin d'une île, mais il faut encore trouver celle où est caché le trésor! Un jeu de parcours semi-coopératif pour commencer à anticiper ses déplacements

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours stratégique
 Age préconisé : 5-9
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Zoé Yatéka
 Auteur: Andréa Renaud, Jean-Luc



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2



Perlatette

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu magique qui fait travailler la dextérité et la cohésion d'équipe pour les enfants à partir de 6 ans.

Une sorcière étourdie a égaré ses affaires dans la forêt, heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant le lever du jour. A votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif. Appuyez habilement sur les coins du plateau et ziiip, elle se déplace comme par magie. Essayez de bien vous coordonner pour aller rapidement jusqu'au bon endroit sans tomber dans un trou ni perdre son précieux chapeau. Qui parviendra à récupérer le plus d'objets?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dextérité et cohésion d'équipe
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3



Time's up KIDS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Version simplifiée et coopérative de Time's Up pour les plus jeunes. On prend 20 cartes au hasard. Avec les plus jeunes un adulte décrit les cartes sans nommer les illustrations et les enfants doivent les deviner. Quand toutes les cartes ont été trouvées, on les mélange et on les fait deviner à nouveau avec des mimes. Si les cartes ont toutes été trouvées avant la fin du sablier, la partie est gagnée! Le jeu est facilement aménageable en fonction de l'âge des enfants et des objectifs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance langage

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: Repos production

Auteur: Peter Sarrett



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4



City Blox

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur place ses 3 terrains et ses 3 cartes parcelles devant lui. Au début de chaque tour un joueur sort de la boîte autant de blocs de construction que de joueurs. Les blocs doivent être différents les uns des autres. Chaque joueur à son tour choisit un des blocs en fonction de ses besoins et le positionne sur un de ses terrains en respectant les contraintes des cartes parcelles. On ne peut pas déplacer une brique déjà posée. Quand on pense avoir terminé une construction on vérifie qu'elle est correcte en plaçant la carte parcelle sur la construction. Un jeu étonnant et plaisant, facile à mettre en place, qui demande une bonne vision dans l'espace!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: construction perception e

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Atalia

Auteur: Jacob Berg



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 5



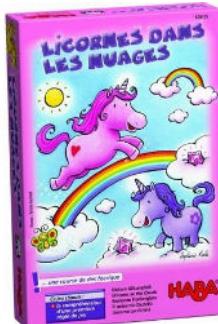
Licornes dans les nuages

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de piste et de collecte féerique. Chaque joueur à son tour jette le dé bleu et fait avancer sa licorne du nombre de nuages indiqué. Si la licorne s'arrête sur un nuage rose, le joueur jette le dé rose et gagne le nombre de cristaux indiqués. S'il s'agit d'un nuage avec un cadeau, le joueur prend un cristal et l'offre au joueur de son choix. Le premier qui atteint le nuage d'arrivée gagne un bonus de 4 cristaux. Le gagnant est celui a collecté le plus grand nombre de cristaux. Si les enfants ne savent pas les compter, ils retournent le plateau et placent les cristaux sur les lignes de nuages pour comparer les quantités.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course de dés/compréhen

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 6



Nom d'un renard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'enquête coopératif, récompensé par l'as d'Or Cannes 2018 dans la catégorie jeu enfant! Chaque joueur à son tour jette les dés qui vont permettre aux enquêteurs de chercher un indice, de démasquer le suspect ou au renard d'avancer. Quand une nouvelle plaque indice est collectée on la dépose dans le "scanneur". Si un point vert apparaît, le voleur possède cet objet. Si c'est un point blanc, le voleur ne le possède pas. Au fil de la partie on élimine des renards par déduction. Quand on pense avoir trouvé le coupable on annonce son nom puis on retire la carte du scanneur pour vérifier la réponse. Pour gagner il faut avoir démasqué le voleur avant que le renard arrive à sa tanière. Le système du scanneur dans lequel on insère

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enquête coopératif

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Game factory

Auteur: Marisa Peña, Shanon Lyo





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 7



Les Pays du Monde

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de plateau et de devinettes sur les pays du monde. Chaque joueur à son tour doit deviner un pays. Pour cela un autre joueur tire une carte et lui donne un indice qui peut être l'emplacement sur la mappemonde du plateau de jeu, la capitale du pays ou son drapeau. S'il trouve le pays avec 1 indice, il avance de 3 cases, avec 2 indices de 2 cases et avec 3 indices d'1 case. Au début de la partie le joueur choisit la nature de l'indice. Ensuite c'est le dé qui décide de l'ordre des indices, puis c'est le joueur qui lit la carte. Cela permet aux plus jeunes de rattraper leur éventuel retard. Cela peut être utilisé également pour moduler la règle suivant le niveau des joueurs. C'est un jeu bien pensé et agréable à jouer!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau et de devin

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 8



Mes premiers jeux Abella l'abeille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération pour les plus jeunes avec un mécanisme original. On place les plaquettes sur la table faces fleurs visibles. Chaque joueur à son tour jette le dé. Puis il prend une plaquette fleur de la couleur indiquée et l'insère dans la ruche. Quand la plaquette ressort de la ruche elle est retournée, c'est magique! Si la plaquette sort du côté miel, le joueur la pose sur le pot de miel. Sinon on la met de côté. Si les joueurs remplissent le pot de miel, la partie est gagnée!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur: Tim Rogasch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 9



Memo Meuh

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémo Meuh est un jeu de mémory sonore avec 16 cris d'animaux différents à reconnaître.

On installe d'abord les 16 cartes Animaux face cachée autour du plateau de jeu. A son tour, chaque joueur retourne une carte, puis appuie sur une des pastilles sonores sur le plateau. Le chat fait-il bien miaou ? Si oui, c'est gagné et le joueur remporte la carte, sinon, on remet la carte face cachée au même endroit. Au fil des tours, les joueurs se souviendront de mieux en mieux de l'emplacement des sons et des cartes. Astuce : un bouton permet de mélanger les sons entre deux parties, pour que les cris d'un animal ne

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: memo sonore animaux

Age préconisé : 3-6

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur: Bbayaga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 10



Coucou Hibou Coucou!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération stratégique et évolutif pour ramener les hiboux au nid avant le lever du soleil. Selon le niveau souhaité on met 3, 4 ou 6 hiboux en jeu. Chaque joueur reçoit 3 cartes. Chaque joueur à son tour joue une de ses cartes qu'il choisit de sorte à optimiser le déplacement des hiboux. Le hibou de son choix va rejoindre la prochaine case de la couleur de la carte jouée en direction du nid. Quand une case est occupée, le hibou vole jusqu'à la case suivante. Mais quand un joueur a une carte soleil il doit la jouer et le soleil avance d'une case sur le plateau. Un jeu malin, abordable par les plus jeunes et apprécié des plus grands qui feront preuve de stratégie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cooperatif et stratégique

Age préconisé : 3-7

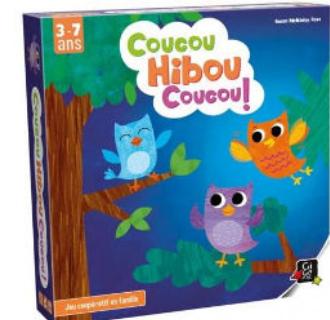
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: Susan McKinley Ross





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 11



Pengoloo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Joli jeu de mémoire en bois. On place les pingouins sur les oeufs au milieu de la table. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés couleurs. Il soulève ensuite 2 pingouins. Quand il trouve la couleur indiquée par un dé il gagne le pingouin et le dépose avec son oeuf sur sa plaquette iceberg. Sinon il repose le pingouin sur son oeuf. Le joueur qui aura le plus de pingouins sur son iceberg remportera la partie. Dans la variante difficile la règle de jeu s'étend aux pingouins gagnés par les joueurs!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: blue orange

Auteur: Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 25



Dingo Disc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'adresse et d'équilibre. On partage les pions entre les joueurs. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Le dé couleurs indique la partie du plateau sur laquelle il faut poser le pion, le dé à constellation une zone plus ou moins près du bord du plateau. Le joueur pose un pion de son choix, plus ou moins gros, délicatement sur le plateau en respectant les jets des dés. S'il fait tomber des pions il les prend dans son jeu. L'objectif est d'être le premier à avoir posé tous ses pions sur le plateau. Le jeu est prenant à tout âge!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: capucine

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 26



Bellz!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu d'adresse magnétique. On dépose les 40 grelots sur le plateau de jeu. Chaque joueur à son tour prend le stick aimanté et tente d'attraper un maximum de grelots de sa couleur. Si un grelot d'une autre couleur se colle aux grelots du joueur, le tour est terminé et tous les grelots sont remis sur la table. il faut choisir le bon côté du stock (fort ou léger) et s'arrêter à temps en fonction de la disposition des grelots. Le jeu est joli et amusant à tout âge, il faut prendre le coup de main!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'adresse magnétique

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Goli

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 27



Ghost Adventure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Par quoi commencer ? Par l'originalité de ce jeu ? Par les illustrations et la BD qui l'accompagnent, qui font qu'on est littéralement transporté dans un jeu d'arcades ? Par le matériel (dont les toupies, qui tournent super bien) de grande qualité ? On ne sait où donner de la tête avec cet ovni ludique, ce jeu de parcours qui mêle dextérité et astuce pour faire progresser une toupie le long d'un parcours plus que sinueux.

Déjà, le principe est top ! Mais ce qui fait le sel du jeu, c'est l'environnement créé autour : un scénario, des aventures, des parcours, des cibles et des boutons d'action, tout cela avec une toupie, pour une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: parcours coopératif à l'aid

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Buzzy games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 28



QUANTIK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stratégie abstrait simplissime... et diablement malin! Chaque joueur possède un ensemble de 8 pièces en bois: 2 cubes, 2 cylindres, 2 sphères, 2 cônes. En posant une pièce tour à tour sur un plateau composé de 4 lignes, 4 colonnes, et 4 zones, chaque joueur essaye de compléter une ligne, une colonne ou une zone avec les 4 formes différentes, sachant qu'on ne peut pas poser une pièce dans une ligne, une colonne ou une zone dans laquelle une pièce de même forme a déjà été posée par l'adversaire. Quantik est un jeu de logique et de tactique, particulièrement calculatoire, où il s'agit de bloquer l'adversaire tout en le trompant sur ses propres intentions pour des parties courtes mais intenses!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Nouri Khalifa



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 29



Farmanimo

Commentaires sur le jeu

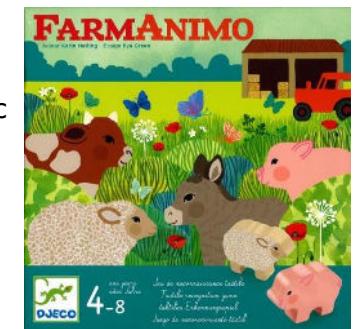
Points: 1

Jeu de reconnaissance tactile coopératif. On place les tuiles sur la table pour faire un chemin. Chaque joueur à son tour sélectionne un animal dans le sac, sans regarder. S'il s'agit d'un animal en bois naturel, un des animaux avance vers le pré, s'il s'agit d'un animal noir c'est le tracteur qui avance d'une tuile vers la ferme. Si un des animaux arrive au pré avant que le tracteur ne soit arrivé à la ferme, tout le monde a gagné, sinon tout le monde a perdu! Le jeu est facile à mettre en place, les enfants affinent leur sens du toucher au fil des parties et peuvent alors mettre un peu de stratégie dans le jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de reconnaissance tac
 Age préconisé : 4-8
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Karin Hetling





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 30



Famille presque zéro déchet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plateau de jeu avec maison en 3D
Des épreuves drôles et ludiques
Sensibilisation au respect de la planète

Ce jeu est inspiré du livre best-seller La Famille (presque) zéro déchet. Il invite toute la famille à se plonger dans un jeu d'immersion aussi drôle que ludique.

Les joueurs doivent explorer la maison en 3D.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'ambiance familiale r



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Bioviva

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 31



Rubik's hybrid perplexus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le nouveau Perplexus, le perplexus RUBIK'S 2x2 pour jouer seul à partir de 8 ans à travers 100 obstacles à franchir. Perplexus et Rubik's Cube vous proposent un challenge où les neurones le disputent à la dextérité, un casse tête 3D.

Deux casse-têtes réunis en un labyrinthe mobile: un Perplexus inédit couplé d'un Rubik's Cube! Il faut faire pivoter les faces horizontalement et verticalement pour récréer le chemin du labyrinthe et faire avancer la bille en 3D et par rotation. Finir le labyrinthe permet de finir le Rubik's Cube. Il compte en tout et pour tout 100 obstacles à franchir.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Speen master games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 32



Ma grande collection de jeux le verger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Ma grande collection de jeux Le verger de Haba, une collection de 10 jeux différents pour jouer de 3 à 6 ans avec mémo, jeux de cartes, jeux tactiles, jeux de dés et le jeu coopératif Le Verger.

Les enfants pourront-ils récolter les fruits mûrs avant que le malicieux corbeau n'arrive au verger? Les corbeaux réussiront-ils à grimper dans le nid perché dans l'arbre avant que Jeannine la jardinière ne les attrape? Qui pourra préparer la plus belle tarte aux fruits?

Redécouvrez le jeu du Verger et 9 autres jeux dans une seule boîte avec

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 3-6

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 33



Phare andole

Commentaires sur le jeu

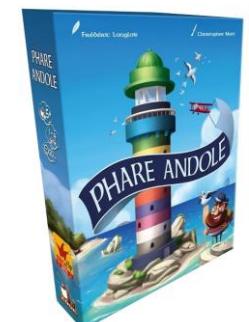
Points: 1

Architectes chevonnés, retrouvez vos manches et défiez les lois de l'équilibre et du temps dans Phare Andole !

Lancez-vous dans la construction de phares plus beaux et colorés les uns que les autres. Alliez rapidité et dextérité pour remporter les premières manches. Allez plus loin et mettez votre mémoire à l'épreuve dans les manches suivantes.

Superbe jeu d'adresse, de mémoire et de rapidité marin. On place les pièces en bois dans la boîte ouverte, c'est la réserve dans laquelle les joueurs vont piocher. On choisit une carte phare qui sera le modèle qu'il va

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: luda

Auteur: Frédéric Langlois



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 34



gobbit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation et de réflexes. Chaque joueur à son tour retourne sa première carte et la pose face visible sur la table. Si l'animal de cette carte est le prédateur de l'animal d'un autre joueur et que les animaux sont de la même couleur, les joueurs concernés abattent leur main sur la proie. Le but du jeu est de conserver ses cartes et de s'approprier celles des autres joueurs. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte il devient "esprit frappeur" et frappe dès qu'il voit 2 animaux identiques de même couleur. Le dernier joueur à qui il reste des cartes gagne la manche. Il faut être vif et concentré!

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de rapidité
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: oldchap games
 Auteur: Paul-Adrien Tournier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 35



Push

Commentaires sur le jeu

Points: 1

eu de stop ou encore interactif, mêlant stratégie et hasard. Chaque joueur à son tour retourne les cartes de la pioche une à une et les place sur 3 colonnes. Il pioche autant de cartes qu'il souhaite mais il ne peut y avoir de cartes de même couleur ou de même valeur dans une colonne. Il faut donc s'arrêter à temps! Quand il arrête de piocher, le joueur choisit une des colonnes et classe les cartes par couleur devant lui. Son voisin de gauche choisit une des colonnes restantes, etc. Quand il y a une carte avec un dé dans une colonne, il faut jeter le dé qui va indiquer la couleur des cartes que le joueur doit ... défausser. Si un joueur a été trop gourmand et qu'il ne peut pas poser une carte, il ne prend pas de colonne mais jette le dé! Pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Prospero Hall





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 36



conex

Commentaires sur le jeu

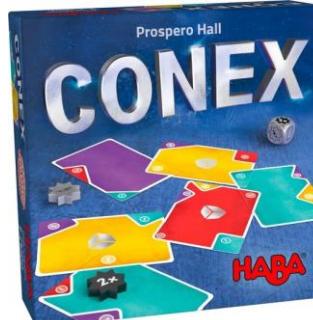
Points: 1

Dans le jeu Conex, il faut se débarrasser intelligemment de ses cartes en marquant le plus de points possible et engranger des points bonus supplémentaires en plaçant judicieusement les cartes et/ou étoiles d'action. Pour ce faire, vous devrez poser les coins CONEX aux chiffres les plus élevés sur un fond de la même couleur d'une carte déjà posée.

Mais faites attention ! L'espace où poser ses cartes est limité et on ne peut recouvrir ni les coins CONEX, ni les autres cartes...

Qui sera le premier à atteindre l'objectif et deviendra maître CONEX ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de carte abstrait

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 37



Triplet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de chiffres stratégique, qui consiste à former des ensembles composés de deux ou trois jetons placés côté à côté et entrecroisés sur une grille. Le jeu ressemble fort à un "scrabble mathématique", mais le fonctionnement est un peu différent, puisque la somme des points de chaque ensemble doit être toujours égale à 15. Des jetons et des cases spéciales apportent des points supplémentaires (compte double, triple, cela vous rappelle quelque chose ?), il faut les utiliser au maximum... Un jeu agréable pour tous, à l'école ou en famille, sans limite d'âge !

As d'Or 1996 dans la catégorie Jeux de société.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: André Perriolat





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 38



Magic maze

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après avoir été dépourvus de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

Dans le jeu Magic Maze, l'originalité est que chaque joueur est seul à être autorisé à déplacer les personnages d'une certaine façon tout au long de la partie. A lui dès lors de comprendre au moment opportun qu'il doit jouer,

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Sit Down!

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 39



sequence

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sequence est un classique alliant jeu de cartes et jeu de plateau. Venu des Etats-Unis et vendu à plus de 10 millions d'exemplaires, ce jeu a fait le bonheur de plusieurs générations de joueurs. Chaque joueur à son tour choisit une de ses cartes et la pose, face visible, devant lui. Il place ensuite un jeton de sa couleur sur une des cases libres du plateau correspondant à la carte jouée. L'objectif est d'être le premier joueur ou la première équipe à réaliser 1 ou 2 séquences, c'est-à-dire une ligne horizontale, verticale ou diagonale ininterrompue de 5 jetons de même couleur. Il faut jouer ses cartes avec stratégie, attaquer mais aussi se défendre, le jeu est facile à mettre en place et idéal pour des parties transgénérationnelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes et de plateau

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Goliath

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 12



Roulapik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Roulapik c'est une course de hérissons originale et amusante, qui nécessitera un peu d'adresse et de dextérité !

Pour se déplacer, chaque hérisson doit amasser des friandises : feuilles, pommes, champignons, dont le recto est constitué d'une sorte de velcro. Aussi, quand on fait rouler dessus le hérisson, matérialisé par une petite balle de tennis, les friandises s'y accrochent, et permettent de faire avancer le hérisson sur le parcours ! Simple, interactif et amusant !

En plus du système de jeu, Roulapik présente d'autres intérêts : le

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours et adress

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: Urtis Sulinskas



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 13



Immagicien

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Immagicien reprend le principe du « dessin mystère », sous la forme d'un jeu qui mêle observation, rapidité et déduction.

Vous souvenez-vous du jeu du « dessin-mystère », où il faut relier des points entre eux en suivant les chiffres, pour découvrir ce que l'on dessine ? Eh bien Immagicien c'est pareil, sauf que les chiffres sont remplacés par des images représentant des objets issus du monde de la magie.

Chaque joueur dispose d'un plateau individuel (plastifié, effaçable), où

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

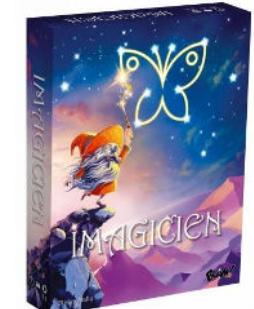
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Blam

Auteur: Olivier Mahy





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 14



Concept

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de devinettes, de communication et d'ambiance. Une équipe tire une carte et choisit un mot. Elle pose le pion vert sur l'icône qui représente le concept du mot à faire deviner (métier, musique, flore, etc). En posant petit à petit des pions sous-concept et des cubes sur différentes icônes du plateau, l'équipe va donner des indices aux autres joueurs qui peuvent donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Le joueur qui trouve la réponse et les membres de l'équipe qui a fait deviner le mot gagnent des points. Jeu subtil, stimulant, convivial et facilement modulable, Elu Jeu de l'année aux As d'Or de Cannes 2014!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: devinettes communication
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 4-12
 Difficulté: complexe
 Marque du jeu: Repos production
 Auteur: Alain Rivollet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 15



Perudo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dés et de bluff. Chaque joueur reçoit un gobelet et met dedans les 5 dés de la couleur correspondante. Tous les joueurs en même temps retournent leur gobelet et regardent leurs dés en cachette. En fonction de ses dés, le premier joueur annonce une valeur de dé et le nombre de dés qu'il pense être tombé sur cette face sous l'ensemble des gobelets. Le joueur suivant peut alors faire une autre proposition qui doit comporter un nombre de dés ou une valeur de dés supérieur. On tourne ainsi jusqu'à ce qu'un joueur annonce "Dudo" parce qu'il estime que la dernière proposition est fantaisiste. Tous les joueurs retirent alors leur gobelet sans bouger les dés. Si la dernière proposition est juste le joueur qui a annoncé "Dudo"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés et de bluff
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Alfredo Fernandini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 16



Gang of four

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gang Of Four : Le jeu de combinaison de cartes pour les audacieux et les opportunistes.

Il vous faudra être le premier joueur à vous défausser de vos cartes grâce à des combinaisons qui vous permettront peut-être de bloquer vos adversaires.

Très fin, stratégique autant que tactique, Gang of Four est un jeu passionnant, divertissant, riche en surprises, tout en restant simple à apprendre. Il se jouera en famille mais aussi entre amis, pour des parties

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de combinaison de ca

Age préconisé : 8+

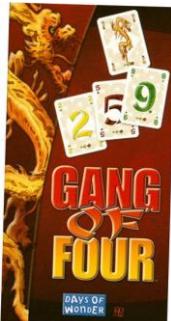
Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 3-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: days of wonder

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 17



Hagakure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Hagakure de Gigamic, un jeu de plis pour jouer de 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans. Hagakure est composé de 30 cartes: 17 Villageois de valeurs de 1 à 17, 10 Samouraïs de valeur 18 à 27 et 3 Samouraïs spéciaux, les Vieux Fous.

A tour de rôle, les joueurs jouent une carte de leur main. La seule contrainte de pose est de jouer un Samouraï si la première carte jouée du pli en était un. Le joueur avec la plus haute valeur remporte le pli et ouvre le suivant. Les Vieux Fous joués seuls ont une valeur nulle, mais si plusieurs se retrouvent dans le même pli, le dernier joué gagne le pli.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plis

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Studio H

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 18



CODE NAMES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'association d'idées et d'ambiance pour 2 à 8 joueurs. On nomme un Maître-Espion par équipe. Ils s'assoient du même côté de la table. On place les cartes identité devant eux et on place 25 cartes Nom de code sur la table. Les Maîtres-Espions piochent une carte clé qu'ils sont seuls à voir. Cette carte indique les mots à trouver par l'équipe rouge, par l'équipe bleue ainsi que la place des témoins et de l'assassin. Chaque Maître à son tour donne un indice et le nombre de mots concernés. Puis son équipe se concerte et une personne touche la carte qu'ils pensent être correspondante sur la table. Un super jeu dont on ne se lasse pas!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'association d'idées e

Age préconisé : 12+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Iello

Auteur: Vlaada Chvátil



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 19



Ligretto rouge

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité endiablé: tout le monde joue en même temps à réaliser au milieu de la table des séries de cartes de la même couleur en ordre croissant. Les séries se font collectivement et il peut y avoir plusieurs séries de la même couleur en même temps. Chaque joueur dispose de 40 cartes réparties en ligretto, série et main. La partie s'arrête dès qu'un joueur a vidé son ligretto. Les cartes qui ont été jouées comptent 1 point, celles restant dans le ligretto 2 points négatifs. Il faut jouer très rapidement, tout en gérant ses cartes et en surveillant les autres joueurs!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de rapidité

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Schmidt

Auteur: Reiner Stockhausen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 20



Sushi dice

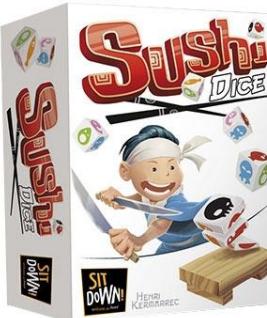
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sushi Dice vous convie à un duel de préparateur de Sushi. Equipé de six délicieux dés sushi (ne pas avaler), il vous faudra réaliser le plus rapidement les recettes demandées par le chef de brigade.

Les deux premiers joueurs en lice saisissent chacun leur six dés sushi, trois cartes défis sont retournées, et c'est parti ! Chaque joueur doit alors jeter les dés, puis rejeter les dés en conservant les dés de son choix, jusqu'à composer intégralement l'un des défis du chef ! Dès qu'un joueur a réuni les ingrédients, il tape sur la sonnette pour annoncer sa réussite. Si sa composition est correcte, il s'empare de la carte correspondante et les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance adresse mémoi
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Sit Down!
 Auteur: Henri Kermarrec



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 21



taco chat bouc cheese pizza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Taco Chat Bouc Cheese Pizza est un jeu d'observation et de rapidité addictif et totalement barré !

La règle s'explique en 30 secondes : chacun a un tas de cartes faces cachées, représentant bien entendu des tacos, des chats, des boucs, du fromage et de la pizza... Les joueurs doivent retourner une carte chacun à son tour, en disant dans l'ordre les fameux mots Taco (pour le premier joueur), Chat (pour le deuxième), etc. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée (par exemple, s'il dit « Bouc » et il retourne un Bouc), on tape la pile centrale, et le dernier ramasse tout ! On ajoute à cela

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: blue orange
 Auteur: Dave Campbell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 22



UNLOCK! Escape adventures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms à jouer entre amis à la maison. On prend connaissance du contexte et du scénario, puis on commence l'aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). On la fouille pour trouver des indices. Des énigmes visuelles ou audio ralentissent la progression... Il faut unir ses forces et coopérer pour avancer et terminer dans les temps! Pour jouer il faut télécharger l'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et IOS. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés et d'entrer les codes découverts. Elle contribue à l'ambiance avec ses musiques dédiées, ses énigmes audio, ses pénalités et son compte à

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enquête

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: complexe

Marque du jeu: space cowboys

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 23



AbraKazam!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue aux apprentis sorciers ! Leviosa, Torticolax : qui reconnaîtra en premier le sort que vous lancez ?

C'est le jour de l'examen de magie, et les jeunes disciples d'Harry Potter doivent effectuer correctement le geste des différents sorts pour l'emporter ! A son tour, à l'aide de la jolie baguette magique en bois, chacun essaie de faire deviner aux autres joueurs le sort indiqué sur sa carte. Le premier à trouver la bonne carte sur la table devient le Sorcier.... Mais il devra jouer en suivant le défi tout juste révélé au verso : en imitant une grenouille, ou avec une main sur la tête.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance adresse mémoi

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Buzzy games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 24



Super Fly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bzzz, bzzz ! Il y a vraiment trop de mouches ici ! Essaie d'en attraper le plus possible avec ta tapette et devient le meilleur chasseur !

Muni de sa tapette à mouches, chaque joueur doit collecter le plus grand nombre de mouches pour l'emporter. Mais attention : une collection de cartes mouches doit respecter plusieurs contraintes.

Le joueurs peuvent choisir de collecter : Des chiffres qui se suivent, des mouches de la même couleur ou bien des mouches n'ayant ni couleur ni chiffre en commun. À chaque tour de jeu, des cartes mouches sont placées au centre de l'aire de jeu. Mais il y a toujours une mouche de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Loki

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 40



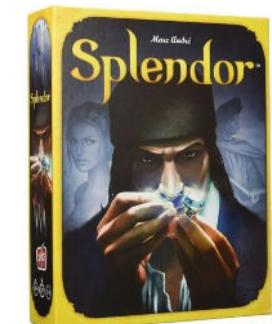
Splendor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devenez le plus riche des marchands en gérant astucieusement votre stock de diamants. Au début du jeu, 12 cartes développement sont placées face visible au centre de la table. À chaque tour, chaque joueur peut prendre des jetons diamant dans la réserve ou acheter une carte développement. Il peut acheter une carte développement seulement s'il dispose de la combinaison de diamants qui y est indiquée. Cette carte lui rapportera des points de victoire et des diamants. Les diamants présents sur les cartes achetées font partie du stock du joueur. Ils peuvent être utilisés à chaque tour pour faire de nouveaux achats, alors que les diamants pris dans la réserve ne peuvent servir qu'une fois. Soyez malins

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau et de devin

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: complexe

Marque du jeu: space cowboys

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 41



squadro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Squadro est un jeu de déplacement et de stratégie dans la même gamme que les best sellers Quarto ou Quoridor.

La règle est très simple, comprise en 2 minutes chrono : chacun à son tour avance une de ses pièces du nombre de cases indiqué sur son point de départ : 1, 2 ou 3 cases. Une pièce qui termine une traversée est retournée et se dirige ensuite vers son point de départ initial. Quand un joueur a ramené 4 de ses 5 pions, il a gagné la partie. Mais attention, les chemins de vos pièces se croisent avec ceux de votre adversaire, et dès qu'une pièce passe dessus une pièce adverse, celle-ci retourne à son point de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: Adrian Jimenez Pascual



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 42



La Grande Parade

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur la place du village, otaries, clowns, ours, acrobates, éléphants et prestidigitateurs recherchent une compagnie pour montrer tout leur talent. Votre objectif : Sélectionner habilement les cartes « artistes » pour former la plus grande parade possible en ayant un œil sur les cartes non prises par les autres joueurs !

Attention, ce défilé doit aussi répondre à un critère très exigeant : Les artistes de la même catégorie doivent impérativement se suivre...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 6+

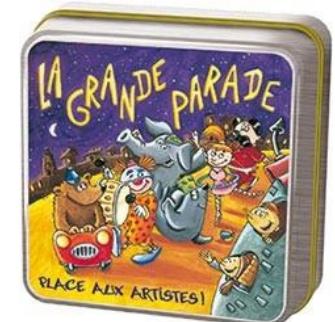
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Coktail games

Auteur: Dominique Ehrhard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 43



Help me!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Help Me !, les joueurs devront marquer plus de points que leur adversaire en plaçant leurs créatures au sommet des piles de tuiles qui seront constituées au cours de la partie. Avant de commencer, chacun reçoit 2 tuiles Créature qu'il devra garder secrète. Ces dernières définiront le type de tuiles que les joueurs devront judicieusement déplacées et placées au sommet des piles afin de marquer des points. A son tour, un joueur déplace une tuile ou bien une pile de tuiles vers un emplacement adjacent et déjà occupé. Dès qu'un joueur a achevé son action de déplacement, c'est à son adversaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que la partie s'achève. C'est à ce moment que les joueurs révèlent leurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: libellud
 Auteur: Dong-hwa Kim



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 44



Pickomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un petit jeu vraiment déplumant: chance, pari, flambe et sang-froid feront gagner les joueurs les plus rusés !

Pickomino est un jeu de dés plein de rebondissements.

Dans la basse cour, c'est la chasse aux vers ! Mais attention il va falloir prendre des risques.

Pickomino est un jeu d'ambiance, un jeu de dés pour les flambeurs qui aiment prendre des risques ou font preuve d'audace. Avec ce petit jeu aussi agréable qu'amusant, vous pourrez

Nb pièces: 3

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-7
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 45



Kleine Fische

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déroulement du jeu

Les 66 cartes sont battues et placées au centre de la table en une pile face cachée.

La pêche aux poissons

À son tour, un joueur retourne une carte de la pioche :

- soit il prend la carte et finit son tour
 - soit il continue à retourner des cartes pour en gagner davantage
- Si une variété différente de poisson est tirée, le joueur peut continuer. Si une variété de poisson est tirée à nouveau, ces 2 cartes ainsi que toutes celles qui ont été tirées entre elles sont perdues. Le joueur gagne les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 46



MammaMia!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mamma Mia ! est un jeu où vos talents de pizzaiolo sont susceptibles de vous aider...

Vous commencez votre carrière de pizzaiolo, les commandes arrivent; apprenez à jongler avec les ingrédients pour servir un maximum de clients.

Votre capacité à Bluffer, votre mémoire et votre bonne étoile seront les atouts de ce jeu drôle et savoureux !

Buon gioco ! petit jeu de cartes et de mémoire, rapide et captivant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de bluff et mémoire

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur: Uwe Rosenberg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 47



les cités perdues

Commentaires sur le jeu

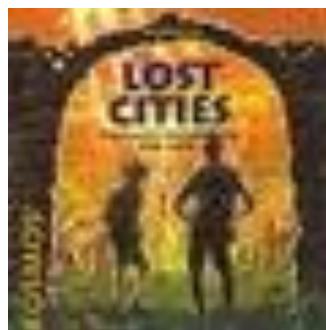
Points: 1

I existe encore plusieurs cités perdues à découvrir et à explorer. Évidemment, vous ne pourrez pas vous lancer dans toutes les expéditions en même temps! Celles-ci nécessitent des ressources qui sont très limitées. Vous devrez faire des choix, pour la plupart déchirants. Avec un peu d'audace vous irez même parier sur vos chances de réussite !

Les Cités Perdues est un jeu simple à jouer mais plus difficile à maîtriser qu'il n'y paraît. Ne croyez surtout pas qu'il ne s'agit que de chance car les meilleurs explorateurs sortiront toujours vainqueurs.

Ce petit jeu de cartes pour 2 joueurs est une véritable réussite. Vous y incarnez un aventurier qui se lance dans diverses expéditions. Votre but,

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: tilsit

Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 48



Margot l'escargot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des petits escargots doivent manger des petites billes (3 couleurs) posées sur les différents chemins qui mènent à l'étang.

A chacun son escargot, il faut être le premier à lui faire manger dix billes. A son tour, le joueur lance le dé de couleur (rouge, jaune et bleu). Il peut alors faire manger à son escargot les billes de la couleur indiquée. Mais il faut respecter quelques règles :

- Le joueur peut choisir le chemin qu'il désire, il ne pourra plus changer pour ce tour
- Il doit commencer par la case située près du bord

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours et adress

Age préconisé : 4-8

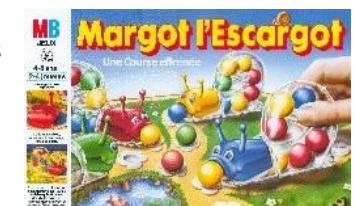
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 49



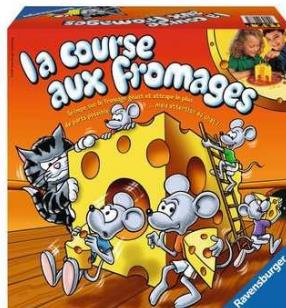
La Course aux fromages

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Grimpe dans le fromage géant et attrape le plus de parts possible... mais attention au chat !
des informations complémentaires concernant nos produits
Jeu de parcours et de suspense en 3 dimensions. Quelle fête ! Les souris s'en donnent à coeur joie dans un fromage géant. Chacune d'entre elles doit d'ailleurs en rapporter cinq parts. Mais Max le chat les guette et peut à tout moment leur faire perdre leur précieux butin. Qui parviendra le mieux à l'éviter pour être la première à dévorer son fromage ? Un jeu simple et dynamique pour jouer avec les plus jeunes.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: oya

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 50



Fantasy Business

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les aventuriers ont besoin de matériel pour aller affronter les monstres des donjons, vous en avez fait votre fonds de commerce.
L'inventaire
Le jeu se compose de cartes de 2 types, 48 cartes articles et 24 cartes spéciales, de pièces d'or, d'une feuille pour inscrire les prix du marché et d'une carte "Premier Acheteur".
En début de partie, les cartes sont mélangées et posées faces cachées afin de former un talon. Chaque joueur reçoit 10 pièces d'Or, ainsi qu'une feuille de cotation vierge.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 10+

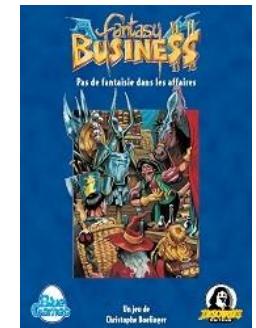
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: complexe

Marque du jeu: blue games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 51



Café international

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Préparation d'une partie

Les cartes Client et les cartes Table sont mélangées séparément.

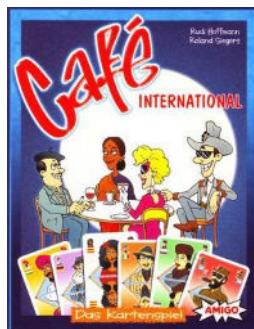
Chaque joueur reçoit 7 cartes Client.

Le reste des cartes Client forme une pioche, verso visible, au centre de la table.

5 cartes Table sont placées pour former un « X » au centre de la table pour former le Café !

Déroulement d'une partie

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: complexe

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 52



Shabadabada

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance langage

Age préconisé : 14+

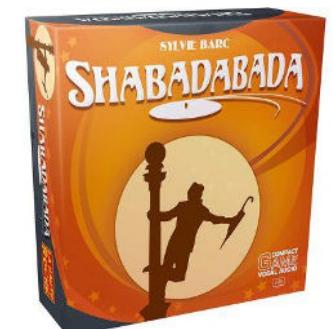
Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 4-16

Difficulté: moyen

Marque du jeu: la haute roche

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 53



Le Poker des cafards

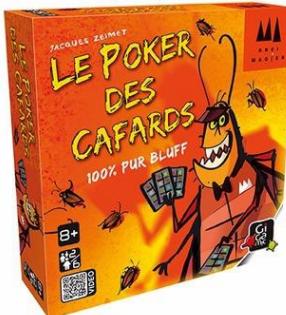
Commentaires sur le jeu

Points: 1

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



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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 54



A cloche-pied

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avant de nous livrer Iceberg, Gilbert Lévy avait déjà conçu un jeu utilisant un plan de jeu mouvant. Alors que dans « Iceberg » le but est de faire tomber les adversaires hors du terrain de jeu, dans À cloche-pied, le but est d'avancer de cailloux en cailloux en les plaçant judicieusement.

De fait le mécanisme du jeu, s'il semble original, se résume à un jeu de parcours avec des dés. C'est toutefois une initiation intéressante pour les jeunes joueurs, qui découvriront un autre type de déplacement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: plateau et dés

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: nathan

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 55



Rolit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stratégie passionnant et désormais classique, pour 2, 3 ou 4 joueurs. On dispose 4 boules au centre du plateau de sorte que les 4 couleurs apparaissent. Chaque joueur à son tour place une boule sur le plateau avec sa couleur sur le dessus. Il essaie de prendre "en sandwich" des boules adverses, entre une boule de sa couleur déjà sur le plateau et celle qu'il pose. Il peut alors faire rouler les boules concernées pour faire apparaître sa couleur. *La règle est simple,*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Goliath

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 56



Touché-coulé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Touché Coulé : jeu de société où le but du jeu est de remporter la bataille navale en détruisant la flotte de votre adversaire avant que tous vos vaisseaux ne soient coulés. Alors... Feu... Touché... COULÉ... Gagné ! Version française. Principe du jeu : déployez votre flotte et planifiez vos attaques pour détruire les vaisseaux ennemis. Annoncez les coordonnées de vos tirs pour lancer vos torpilles. Le capitaine adverse doit alors vous indiquer si votre tir a touché un de ses vaisseaux. Un vaisseau est coulé lorsque tous les trous qui le composent contiennent une torpille rouge. 2 joueurs. Temps de la partie : environ 30 minutes. Âge recommandé : à partir de 7 ans. Accessoires inclus : 2 consoles de

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 57



Suspend

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu **Suspend**, un fabuleux jeu d'adresse élu jeu de l'année aux USA en 2012 où vous devrez faire preuve de précision pour maintenir l'équilibre de la structure.

A chaque lancer de dé, ajoutez une tige. Ca semble facile, mais l'équilibre est décalé, la difficulté change et la sculpture incroyable se transforme. Pourrez-vous ajouter toutes vos pièces de jeu sans faire tomber toute la structure ?

Un jeu familial où vous devez avoir des nerfs d'acier et une main ferme

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 58



perplexus rookie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sphère translucide comprenant une bille qu'il faut faire circuler dans de multiples labyrinthes.

Il faut tourner la sphère délicatement et intelligemment afin de guider la bille. Certains passages sont très délicats! L'objectif est de faire circuler la bille dans tout le labyrinthe sans la faire tomber. Perplexus est un jeu très original qui plaît autant aux enfants qu'aux adultes. *Perplexus Rookie est le plus facile des Perplexus.*

Perplexus Rookie est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un labyrinthe étonnant, un casse-tête complètement ma-boule !

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre



Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: Speen master games

Auteur: Mickaël McGinnis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 59



perplexus original

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Perplexus Original est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un labyrinthe étonnant, un casse-tête complètement ma-boule.

Pour franchir ce parcours coloré vous devrez adapter votre dextérité aux trois dimensions, avec maîtrise et observation.

Affrontez la spirale infernale, défiez la rampe du péril!

Appréciez l'équilibre parfait entre prise en main rapide et difficulté croissante.

Idéals pour les enfants comme pour les adultes... mais seuls les plus habiles parviendront à l'arrivée.

Nb pièces: 3

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Speen master games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 60



best of les loups-garous de Thiercelieux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rôle drôle et fascinant. Le village de Thiercelieux est infiltré par les Loups Garous (désignés en secret par les cartes). Chaque nuit ils tuent un villageois (qui est éliminé du jeu). Le jour les villageois se réunissent et essaient de remarquer, parmi les joueurs, les signes qui trahiraient les Loups Garous. Après discussion, ils votent l'exécution d'un suspect (un joueur est donc éliminé et on sait alors s'il était Loup Garou ou non). Un meneur de jeux anime la partie et crée l'ambiance. Certains villageois jouent des rôles spécifiques. La version Best of a été créée pour le quinzième anniversaire des Loups Garous, elle permet de jouer à plus nombreux (jusqu'à 28 joueurs) et les cartes sont plus solides, adaptées à

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de rôle



Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 8-24

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 61



DOBBLE Hollywood

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dobble Hollywood, ce sont 57 symboles liés au monde du cinéma, 55 cartes, 8 symboles par carte et un seul symbole en commun entre chaque carte.

Votre objectif : repérer ce symbole avant les autres !

Aileron de requin, caméra, clap, gants de boxe... Découvrez vite les symboles 100% cinéma de **Dobble Hollywood** !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 62



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

eu de dés et de cartes : chaque joueur reçoit 4 dés et 3 cartes. A son tour le joueur lance ses dés. Il suit ensuite les instructions données par les dés: piocher des cartes, donner des dés à un autre joueur, poser 1 sorte de carte. L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement (supprimer un ou plusieurs dés, échanger les dés, donner un dé, rejouer, etc). L'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de dés. Mais les dés et les cartes passent de main en main et moins on a de dés plus il est difficile de s'en débarrasser. Chance et stratégie s'allient pour ce jeu très vivant et très apprécié des enfants et des ados!

Nb pièces: 3

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes et de dés

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 63



clac clac

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de discrimination visuelle et de rapidité aimanté. On pose sur la table tous les disques aimantés qui combinent 3 symboles et 3 couleurs. Chaque joueur à son tour lance les 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Tous les joueurs ensemble s'emparent alors d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. On joue avec une seule main et on empile les bons disques les uns par-dessus les autres. *Comme ils sont aimantés ils*

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haïm Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 64



dobble

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes. Pour la première on donne une carte à chaque joueur et on pose au milieu le tas de cartes, faces visibles. Dès qu'un joueur repère un symbole identique entre sa carte et celle du tas central, il nomme le symbole et prend la carte. Une nouvelle carte est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à épuisement du tas de cartes. Les autres règles combinent les actions de manière différente. Cela renouvelle le plaisir de jouer et certaines règles semblent plus faciles ou plus difficiles selon les joueurs. Un jeu très apprécié et désormais classique!

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de rapidité
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 65



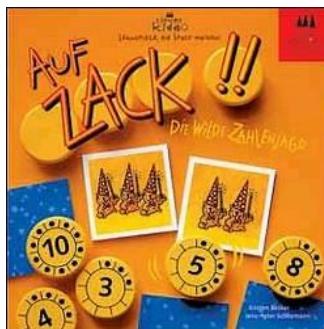
Les petits malins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu contient 11 séries de petites cartes. Chaque série de 4 petites cartes représente le même motif mais le nombre de motifs peut varier. On y trouve également 9 disques en bois présentant les chiffres de 1 à 10 (sous forme de chiffre et de points). On retourne les 44 petites cartes et on place les disques au milieu des cartes. Chacun son tour, on retourne 2 cartes. Si elles représentent le même motif, tous les joueurs, en même temps, doivent additionner le nombre de motifs des 2 cartes et s'emparer le plus rapidement possible, du disque correspondant au nombre trouvé. Les additions ne dépassent jamais 10.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Drei Magier Spiele

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 66



Original mexicain train

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dominos tactique. Tous les joueurs piochent le même nombre de dominos et on place le double 12 au centre de la table. Chaque joueur à son tour place un domino sur son train, ou sur le train mexicain ouvert à tous les joueurs qui se constitue en parallèle, en faisant correspondre des valeurs identiques. Quand un joueur ne peut pas jouer il pioche un domino. S'il ne peut toujours pas jouer, il pose sa locomotive à côté de son train, ce qui autorise les autres joueurs à y poser un de leurs dominos. La partie s'arrête dès qu'un joueur a posé son dernier domino. Ce jeu est idéal pour des parties inter-générationnelles et bien agréable à jouer!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: tactic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 67



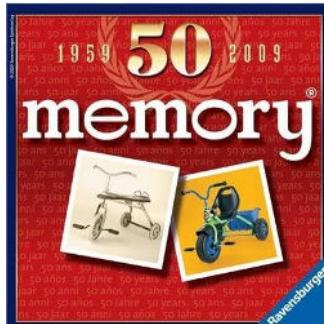
1959 2009 memory

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Édition spéciale pour fêter les 50 ans de la marque memory. Un jeu de mémoire pour les enfants et les parents. Objectif : retrouver 2 images identiques parmi toutes les images et reconstituer des paires. S'intègre dans une collection complète de jeux de memory.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 68



Le Petit Lynx

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu d'observation en version junior. On assemble le plateau au centre de la table. On place le pot au centre et toutes les petites cartes dedans. Chaque joueur reçoit 3 cartes. Tous les joueurs en même temps regardent leurs tuiles et cherchent les illustrations sur le plateau de jeu. Le tour s'arrête quand un joueur a trouvé les illustrations de ses 3 cartes. Les joueurs gagnent les cartes des dessins qu'ils ont trouvés!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: educa

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 69



Opposites

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouver les deux morceaux de puzzles qui représentent les opposés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: living and learning

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 70



junior memory

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouver des paires d'images identiques

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 3+

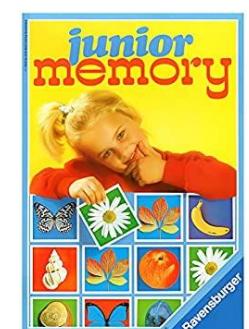
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 71



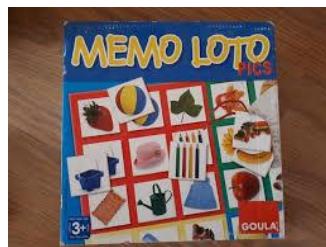
memo junior pics

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de mémoire et de loto
relier entre elles des images réelles

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: goula

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

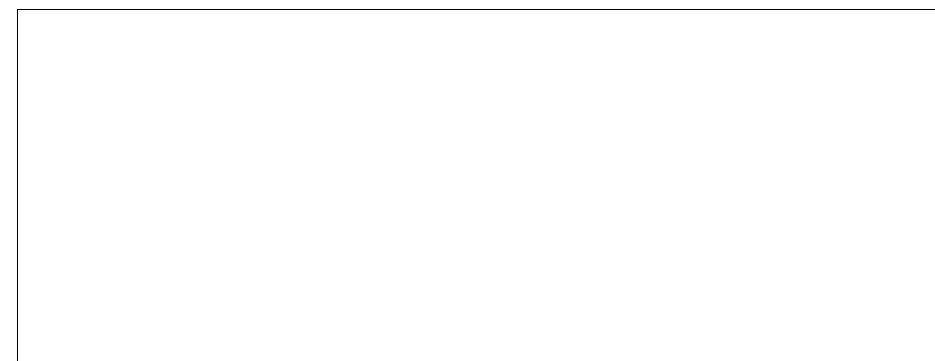
Code du jeu: 72



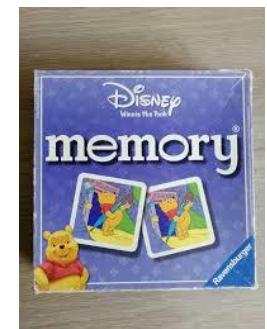
memory disney

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 73



look and remember

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de mémoire pour les enfants âgés et handicapés qui permet d'améliorer l'orientation dans l'espace, en particulier dans les pièces de la maison. Comprend 4 salles spécifiques avec 10 objets appartenant à chacune d'elles

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: goulia

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 74



Le petit verger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Très joli jeu coopératif: on met les cerises dans l'arbre et les cartes faces cachées sur la table. Le dé indique une fleur qui permet de retourner 1 des 3 cartes correspondantes. Si l'on trouve un animal endormi, il ne se passe rien. Si c'est une paire de cerises le joueur en cueille une et la pose dans le panier. Si c'est un corbeau, ce dernier avance d'une case vers le cerisier! Si toutes les cerises sont cueillies avant que le corbeau n'arrive au cerisier tous les joueurs ont gagné! Les plus jeunes gardent les cartes au fur et à mesure qu'ils les retournent. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut laisser les cartes sur la table face cachée après les avoir regardées. Le jeu fait alors appel à la mémoire et à la déduction!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 3-6

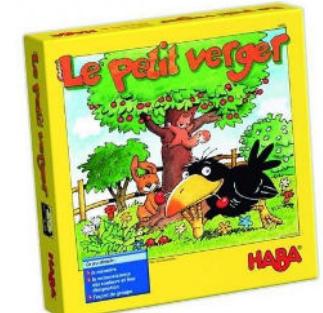
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 75



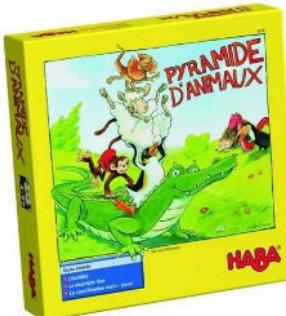
Pyramide des animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'équilibre qui demande de l'habileté et de la concentration! Chaque joueur prend 7 animaux. Le crocodile est placé au milieu de la table. Le premier joueur lance le dé. Le dé indique s'il doit poser 1 ou 2 animaux de sa réserve, sur la pyramide ou à côté du crocodile, s'il doit donner un de ses animaux à un autre joueur, etc. Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus d'animaux. Les enfants, petits et grands, adorent!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: habileté motricité fine coo
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Klaus Miltenberger



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 76



Drôle de Clown

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de reconstituer le T-shirt du clown Peppino correspondant à la carte piochée.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une paire de chaussure qu'il pose devant lui, ainsi que des pièces de couleurs :

1 de chaque couleur avec dessus l'autocollant représentant l'œuf sur le plat ;

1 de chaque couleur avec dessus l'autocollant représentant une étoile ;

1 de chaque couleur avec dessus l'autocollant représentant une spirale.

Soit en tout 3 pièces jaunes, 3 vertes et 3 rouge.

S'il y a moins de 4 joueurs, les pièces non utilisées sont remises dans la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
 Age préconisé :
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 77



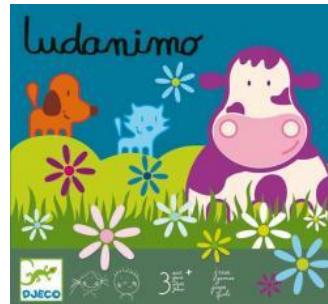
ludanimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Très joli jeu à usages multiples pour les plus petits. A utiliser dans un premier temps en jeu de manipulation libre, 3 règles sont ensuite proposées : jeu de parcours (les animaux avancent de cube en cube en fonction du dé couleurs), jeu de mémoire (les animaux sont cachés dans les cubes), jeu d'équilibre (chaque joueur à son tour ajoute un cube ou un animal à la pyramide).

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: parcours mémoire équilibr

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 78



Petits magiciens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Merlin parcourt les allées dallées de la forêt de Brocéliande à la recherche de ses animaux de compagnie égarés : corbeau, dragon, chauve-souris... ces derniers un peu taquins se sont cachés sous ses 9 chapeaux de magiciens. Après avoir désigné l'un des chapeaux et prononcé la formule magique:
"Patte de sauterelle et bave de crapaud, faites apparaître un corbeau sous ce chapeau!"

Il faut utiliser la baguette magique pour soulever le chapeau (grâce à des aimants fixés sur les différents éléments). Si l'animal cherché se trouve dessous, le joueur remporte une poussière d'étoile. Mémoriser leur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: mémoire coordination mai

Age préconisé : 4+

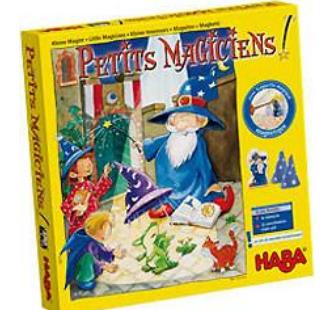
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 79



A vos carottes!

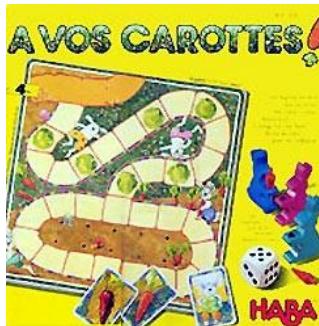
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les lapins aiment les carottes, c'est bien connu. Dans À vos carottes chaque joueur va essayer d'en ramasser un maximum et si possible les plus belles.

"À vos carottes" est un jeu de parcours très simple dans lequel les joueurs vont parfois pouvoir se piquer leurs carottes. Le lapin qui possède les plus belles carottes à la fin du jeu est le grand vainqueur.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course de dés/compréhen

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 80



Multijeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Mon premier jeu de dé" c'est ainsi que les enfants pourraient intituler ce jeu multifonctions.

Il n'est pas nécessaire de connaître les chiffres pour pouvoir jouer. Seul le dé muni de symboles décide sur quelle case on peut se mettre. Les symboles utilisés ont tous été choisis dans le monde des enfants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: plateau et dés

Age préconisé : 3+

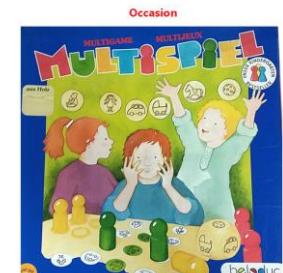
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 81



Mecki and co

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Très joli jeu en bois pour apprendre à compter. Chaque joueur est responsable d'un jeune hérisson, qu'il est chargé de recouvrir de piquants le plus vite possible. Les piquants sont dans une corbeille au milieu du plateau et chaque joueur à son tour en gagne 1 ou plusieurs en fonction du jeté de dé, qu'il insère ensuite dans les petits trous du hérisson. La règle est évolutive et ce jeu est très facilement exploitable dans toutes les classes de maternelle: on utilise le dé de 1 à 3 à 3 ans , le dé de 1 à 6 à 4 ans et on additionne les 2 dés à 5 ans!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu pour compter

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 82



awalé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Origine et histoire

L'Awalé est un jeu de la famille des jeux appelés Manqala. Ces jeux-ci ont commencé à être connus dans certains pays occidentaux très récemment. Ils sont pratiqués régulièrement aux pays de l'Afrique, au Moyen-Orient, certains pays plus orientaux de l'Asie et au Caribe. Il paraît que ses origines se remontent jusqu'à l'ancien Égypte, vers les siècles X à XV a.j.c. Déjà dans notre ére, l'Islam les emporta avec soi vers d'autres régions plus orientales de l'Asie. Beaucoup plus récemment, le trafic d'esclaves de l'Afrique vers l'Amérique, avec le Caribe comme étape provoqua que ce

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 83



mama mammut

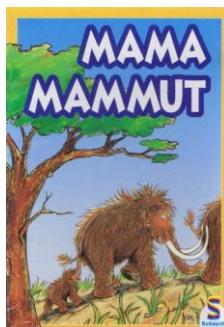
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au début de la partie, les mamans mammouth sont placées à une extrémité du plateau et les bébés à l'autre. Chaque joueur pioche secrètement un pion lui indiquant la couleur de la famille à reconstituer. A son tour, un joueur lance les deux dés de couleur et avance les mamans de la couleur correspondante d'une case.

Quand une maman retrouve son bébé, le joueur dont c'est la couleur le prouve en montrant son pion de couleur et est déclaré "premier gagnant". Une fois rassemblée, la petite famille doit retourner au point de départ toujours grâce aux dés de couleur. Le joueur dont la famille atteint la première le point de départ est déclaré "deuxième gagnant".

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: parcours et hasard

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Shmidt

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 84



la cité des fourmis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu coopératif.

Flo est la fourmi la plus musclée au monde mais pour bâtir une fourmilière, elle doit allier ses forces à celles de ses amies. Vite, elles se mettent toutes à former une file et se passent les brindilles les unes aux autres. Pourront-elles terminer la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier ?

Le dé permet :

soit de retourner une carte chemin,
soit de déplacer la ou les fourmis de son choix dans la direction de son choix.

Sur les cartes il y a des brindilles à gagner. Dés qu'un "chemin" de fourmis

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 6+

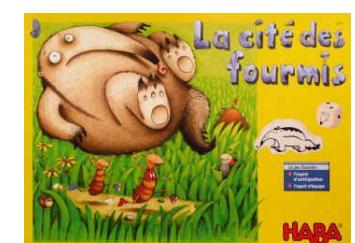
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 85



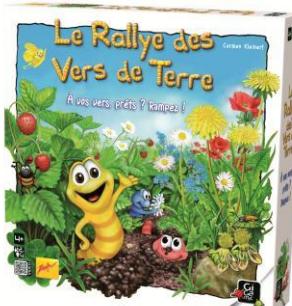
le rallye des vers de terre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Participez à une course sous-teraine trépidante! Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel: petit à petit votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course: si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final! Le premier ver à passer la tête hors du tunnel gagne la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course de dés/compréhen

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 86



Monza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tactique, réflexion et logique sont nécessaires pour gagner cette course de voitures. Le joueur lance les 6 dés de couleur et cherche le meilleur enchaînement des couleurs sur le circuit, afin d'avancer le plus loin possible. Les voitures peuvent changer de file, mais doivent toujours aller de l'avant. On utilise le plus de couleurs possibles, mais on peut rarement utiliser tous les dés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 87



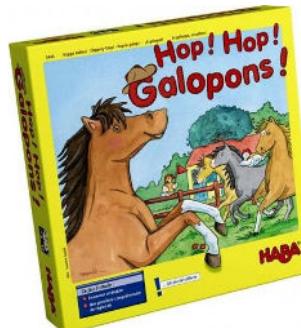
Hop! Hop! galopons!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de piste et de collecte modulable dans un centre équestre. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Il doit alors choisir de faire l'action indiquée par l'un des deux. Le rouge permet de faire avancer son cheval. Grâce au dé bleu on collecte une pièce (fer à cheval, carottes, seau d'eau ou sac de fourrage) pour compléter sa plaquette. Pour gagner il faut avoir collecté tous les éléments et amener son cheval à l'écurie. Pour simplifier on peut utiliser seulement le dé à constellation, pour compliquer on rajoute des obstacles. Jeu simple et attracti

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte et de piste

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Haba

Auteur: Susanne Gawlik



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 88



Felix Flotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu

Réunir les 20 petits harengs sur le poisson arc-en-ciel.

Déroulement du jeu

Les petits harengs sont disposés sur le plateau dans les plantes aquatiques. Bloup le glouton est placé sur l'une des cases poisson qui entourent le poisson arc-en-ciel : il nagera toujours dans le sens horaire autour du poisson arc-en-ciel.

A son tour, on lance le dé "Poisson" :

Si c'est Félix le petit hareng qui apparaît, on prend un des poissons cachés pour qu'il rejoigne le poisson arc-en-ciel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 4+

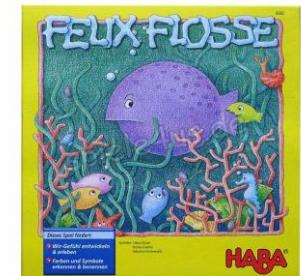
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 89



shopping list

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de type « Loto et Memory » qui utilise le champ lexical des courses du quotidien, avec des listes de courses proposées.

Le but du jeu est d'être le premier à mettre dans son chariot tous les articles sur sa liste.

– Chaque joueur prend un chariot et une liste de courses. On étale sur la table, face cachée, les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 90



Moutons à bord!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Suite à un naufrage, des animaux ont passé des semaines sur une île à attendre qu'on vienne les secourir. Lorsqu'un bateau arrive enfin, ils montent vite à bord et le bateau lève l'ancre. Mais les moutons traînent tellement qu'ils manquent le départ. Qui aura le plus de chance au dé et aidera son mouton à sauter à bord ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 4+

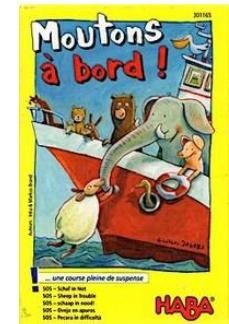
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 91



Au bal masqué des coccinelles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les coccinelles sont tout excitées à la pensée de la grande soirée costumée qui arrive. Tous les invités vont revêtir leurs plus beaux costumes colorés et les coccinelles ne veulent pas être en reste. C'est pourquoi chacune d'entre elles se met à peindre ses taches d'une même couleur.

Mais comme c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs taches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais les coccinelles feraient bien de rester sur leurs

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: selecta spiel

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 92



Chevaliers de la Tour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le principe est que tous les joueurs sont des chevaliers travaillant ensemble à la construction de trois nouvelles tours avant que le roi Duncan ne rentre chez lui dans son château.

Malheureusement, votre seul outil de construction est un dispositif bizarre composé de cordon de satin, de boules de bois et de ce qui semble être un porte-queue de cheval élastique. (Il est clair que la culture matérielle du Moyen Âge est pleine de surprises!) Vous utilisez cet appareil pour ramasser, déplacer et déposer divers blocs de construction et les figures en bois du prince, de la princesse et du fantôme qui surmontent les tours.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 5+

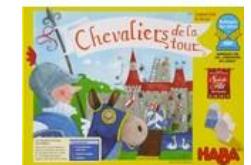
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 93



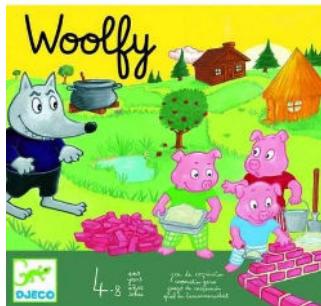
Woolfy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération sur le thème du conte Les trois petits cochons: on place les 3 petits cochons et le loup sur les cases de départ du plateau. Chaque joueur à son tour choisit de jeter un dé rouge, vert ou bleu en fonction du cochon qu'il veut faire avancer. Si le dé montre une constellation le cochon correspondant avance du nombre de points. Si le dé montre le loup, ce dernier avance jusqu'à la prochaine case loup. Si le loup rattrape un cochon, ce dernier est mis dans la marmite! Les cochons peuvent se cacher dans les maisons. Quand un cochon s'arrête sur la case brique, on ajoute un "mur" à la maison. Des cases spéciales permettent de faire sortir les cochons de la marmite. Pour gagner il faut avoir construit la

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur: Grégory Kirsbaum



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 94



Viva Topo!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu :

Accumuler le plus de parts de fromage

Les souris sont disposées au centre de la table et le chat sur une case (avec environ un tour de retard). Chaque joueur doit lancer le dé et avancer une de ses souris du nombre de cases indiqué (de 1 à 5).

Déroulement du jeu :

Si une souris réussit à faire un tour de plateau, elle empoche un fromage entier, mais attention, deux côtés du dé font avancer le chat d'une case et si celui-ci rattrape ou dépasse les souris, il les mange ! En plus, dès que le chat a effectué un tour du plateau, il avance de deux cases à chaque fois.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: selecta spiel

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 95



Chaos dans le poulailler

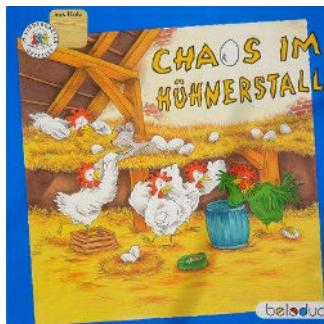
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaos dans le poulailler est un jeu de hasard, de mémoire et d'observation pour très jeunes joueurs, qui ne brille pas par son innovation. Mais est-ce le but ?

La qualité du matériel, très importante dans ce type de jeu, est au rendez-vous et c'est bien ce qu'on demande. Il est quand même plus agréable de jouer avec du beau matériel... même pour les parents.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 96



Escargots... Prêts? Partez?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

scargots... Prêts ? Partez ! est un jeu de course rigolot avec des escargots aimantés qui grimpent sur la boîte !

Au début de la partie, chaque joueur tire une « Carte de pari », qu'il garde secrète, et qui lui indique quels escargots le joueur doit s'efforcer de faire arriver en tête. Puis, chacun à son tour lance les dés contenant les symboles qu'on retrouve sur les cases du parcours et sur les escargots. Si les deux symboles sur les dés sont identiques, on fait avancer l'escargot avec ce symbole jusqu'à la prochaine case marquée de ce même symbole. Si les symboles sont différents, on peut choisir quel escargot avancer entre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes et de dés

Age préconisé : 5+

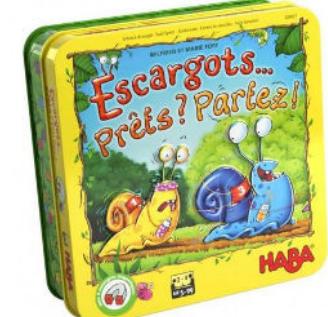
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur: Marie et Wilfried Fort





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 97



le verger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Verger est certainement le jeu de coopération le plus connu! Avant de commencer la partie les joueurs déposent les fruits sur les arbres. Suivant le lancer de dé, on doit cueillir un fruit de la couleur indiquée ou mettre au centre du plateau un morceau du puzzle du corbeau (si la face corbeau apparaît). L'objectif est de finir la cueillette avant que le puzzle soit terminé. Ainsi tous les joueurs gagnent ensemble (sinon c'est le corbeau qui mange les fruits qui restent dans les arbres).

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 98



hop!hop!hop!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Adorable jeu coopératif: les moutons broutent dans la montagne, avec la bergère et son chien. Mais le vent se lève, et il faut vite rentrer à la bergerie. Les différentes faces du dé permettent de faire avancer les personnages. Mais quand on tombe sur la face vent, on doit retirer un pilier du pont! La mission des enfants est de faire traverser tout le troupeau avant que le pont ne s'écroule. Si l'objectif est atteint, tous les joueurs ont gagné. En faisant preuve de stratégie dans l'ordre de déplacement des moutons, on gagne plus souvent. Les enfants rentrent dans l'histoire et se passionnent pour son issue!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 4+

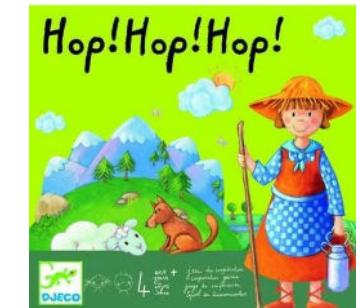
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 99



Piccobello

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nous avons préparé pour chaque petit joueur un panier plein de linge propre qui attend d'être étendu.

Mais saperlipopette : on ne peut prendre qu'un vêtement de la couleur montrée par le dé !

Et le temps nous joue bien des tours aussi !

Qui sera le premier à vider sa panière ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: couleur, hasard et motrici

Age préconisé : 3+

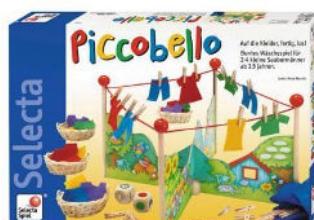
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: selecta spel

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 100



Klickado

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avant d'entrer en scène pour son numéro de cirque il faut créer un beau costume de toutes les couleurs à cet agile hérisson !

Chaque joueur a le même nombre de bâtonnets de couleurs différentes, certains ont une accroche magnétique pour vous aider. Le joueur qui le premier, arrive à se débarrasser de ses bâtonnets en les accrochant astucieusement sur le hérisson, gagne la partie. Pour cela il va vous falloir faire preuve d'habileté car il ne faut surtout rien faire tomber !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'adresse et d'équilibre

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Drei Magier Spiele

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 101



Mange ta soupe!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de société qui fait appel à la mémoire et qui ne manque pas de suspens... Il s'agit d'être le plus rapide à manger toute son assiette de soupe avant que la sorcière ne vienne voler les enfants. Des illustrations amusantes pour un jeu original comportant 2 modes de jeu : coopératif ou individuel.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: luda

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 102



Chicky Picky

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une fois de plus, l'agitation et le vacarme règnent dans l'enclos des poules. Les poussins ont faim et ne sont pas assez rapides pour attraper les vers de terre lestes. Pour mettre fin au tumulte, les mamans poules aident leurs petits à chercher les vers dans les nombreux trous. Il vaut mieux avoir une bonne mémoire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 4+

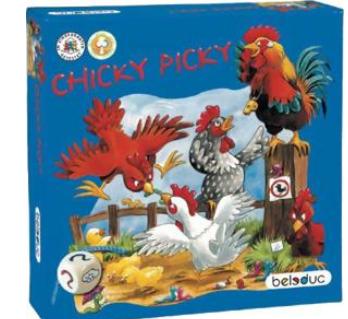
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 103



la petite ferme domino d'association

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu La Petite Ferme, dominos d'association avec des illustrations de l'univers de la ferme, dès 4 ans, 2 à 4 joueurs, Nathan Découverte.

Ce jeu permet de développer le sens de l'observation, de l'identification et de la logique chez les enfants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association



Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: nathan

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 104



Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'association logique où il faut associer 16 paires représentant des concepts opposés ou contraires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'association

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: volumétrix

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 105



Quak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu très simple et rapide pour les petits. Chaque joueur doit remettre ses grenouilles dans l'étang en se servant des nénuphars. Pour cela il lance le dé, et, en fonction du résultat, il peut, ou pas, mettre sur le plateau représentant l'étang une ou deux grenouilles de sa couleur. Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses grenouilles peut croasser de bonheur puisqu'il gagne la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: stop ou encore

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 106



Kleiner Teddy (les oursons s'amusent)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

— La première règle est un jeu de mémoire où on doit recomposer l'ours indiqué par la carte en retournant au fur et à mesure les pièces face cachée.

— La deuxième présente un jeu de réaction rapide. On retourne trois pièces (une tête, un torse et des jambes) et on doit être le premier à retrouver la carte identique. La troisième propose un jeu de hasard et d'observation. On distribue quatre cartes ours à chacun des joueurs. A tour de rôle, les joueurs soulèvent une pièce. Si trois pièces révélées recomposent l'ours représenté sur une des cartes d'un joueur, il s'en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 3+

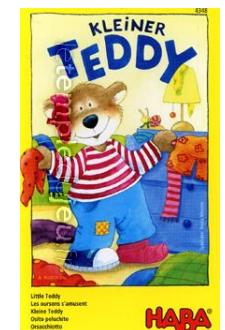
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 107



Domino animaux familiers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Transportez 28 pièces avec dessins d'animaux et numéros de différentes couleurs. Pour les plus petits, ils peuvent découvrir les règles des dominos à l'aide des images. Pour les plus grands, ils jouent aux dominos classiques

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 108



oursons à déguiser

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez ce jeu en bois "les animaux à habiller" permettant d'habiller les animaux de 12 façons différentes. Des pièces en bois facile à manipuler pour les tous petits pour les initier au puzzle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 109



Flower Garden

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jardins fleuris est un jeu à se pâmer de bonheur : des socles en bois épais et solides, des jolies fleurs constituées de tiges, feuilles et pétales délicatement aimantés, une amusante chenille à tricoter.

Il est vraiment difficile de résister à l'envie de jouer qui vous prend dès l'ouverture du jeu, et ceux qui ne ressentiraient rien à la vue de ce jeu me semblent irrémédiablement perdus pour l'humanité.

Vous n'avez pas d'enfants et pourtant vous aimeriez jouer à Jardins fleuris ? Rien de plus facile : la prochaine fois qu'il vous prendra l'envie

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: chelona

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 110



La Bande des porcelets

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rien de bien compliqué dans Rüsselbande - La Bande de porcelets. On jette le dé, on avance, et si le dé est noir, on peut parfois rejouer. Très simple donc, mais il est vrai que le jeu s'adresse aux jeunes joueurs, et même aux très jeunes.

Il ne s'agit toutefois pas du tout premier jeu à mettre entre leurs mains. Il y a déjà un peu de tactique dans le choix de rejouer ou non, et les plus jeunes peuvent ne pas comprendre les notions de « dernier joueur », qui est le seul à pouvoir rejouer après avoir fait un 3 noir.

Les plus grands s'amuseront avec délice à réaliser les figures imposées

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: simple

Marque du jeu: Drei Magier Spiele

Auteur: Alex Randolph





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 111



Zanimagic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bien qu'il en ait l'aspect, Zanimagic n'est pas une énième version du Memory, même si le but du jeu est d'apparier les cartes.

Ici, toutes les cartes sont étalées sur la table. Il va maintenant falloir retrouver rapidement celles qui montrent la même image, sachant que chaque carte cache trois images selon le procédé de l'imagerie lenticulaire.

Le jeu, qui s'adresse théoriquement à des jeunes joueurs, n'est pas si facile qu'il en a l'air car les mêmes animaux sont représentés dans des

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 112



le bon champignon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de trouver le plus de champignons possible. Chaque lutin doit trouver ses propres champignons bien cachés sous des touffes d'herbe.. Le rouge ne mange que des champignons rouges, le bleu aime les bleus et le jaune naturellement les champignons jaunes. Pour les chercher, les lutins doivent sauter de touffe en touffe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: selecta spel

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 113



Crayon volé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

tracer, colorier, écrire et dessiner... faire et refaire les activités proposées

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'expression devine d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 114



kelbazar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but, dans El Bazar, est de représenter des objets à l'aide d'un matériel assez restreint de dix-sept pièces en bois. On retrouve une idée déjà exploitée par de nombreux jeux comme Kiproko ou Objets trouvés. Si la règle ne brille pas par son originalité, elle présente néanmoins l'avantage d'être facilement accessible et de laisser immédiatement place au jeu et aux rires.

Pour donner plus d'intérêt à El Bazar, lorsque les niveaux des joueurs sont assez différents, il est intéressant d'appliquer un petit handicap : on interdit aux plus expérimentés l'usage des éléments d'une ou de deux couleurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'expression devine d

Age préconisé : 7+

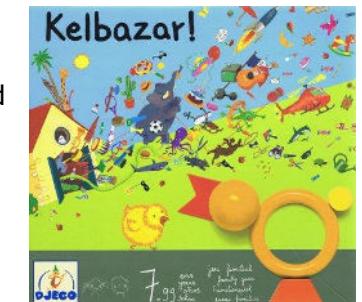
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 115



Rimtik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rimtik est un petit jeu de société aux parties brèves, dans lequel le premier joueur qui réussit à se défaire de toutes les cartes qu'il a en main remporte la manche.

Pour ce faire, il vous faudra faire preuve d'observation, de rapidité et de vocabulaire, le tout combiné astucieusement.

Sur les cartes figurent de 1 à 3 plumes, intactes ou abîmées, et de 5 couleurs différentes; ainsi que des plumes grises, un peu particulières.

4 règles à connaître pour pouvoir jouer :

- Il n'y a pas de tour de jeu. Tout le monde a donc le droit de jouer en même temps (mais pas 2 fois de suite)

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: complexe

Marque du jeu: oldchap

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 116



Mixmo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rivalisez d'ingéniosité pour placer toutes vos lettres sur la grille des mots et crier "Mixmo !"

Mixmo est un formidable jeu de lettres, rapide et stimulant. Dans ce jeu un peu fou, tous les joueurs jouent en même temps pour former des grilles de mots. La course est endiablée, la tension soutenue.

Accessible à la fois aux amateurs de jeux de lettres comme aux novices, Mixmo est un jeu rapide et convivial où l'absence de temps et la liberté de modifier sa grille à tout moment permettent de pratiquer une gymnastique

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 117



Les Records de la nature

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les records intriguent et fascinent les enfants. La nature est étonnante. Quel est l'herbe géante pouvant atteindre 20m de haut? Quel est l'animal qui grossit le plus vite? Les cinq indices sont posés...Top chrono! Les thématiques de ces records englobent : la Terre, les hommes, les animaux, les végétaux et l'univers. Un jeu d'énigmes Bioviva à la fois ludique et instructif, à glisser dans un sac pour jouer partout.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'énigmes

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Bioviva

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 118



Dixit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de langage, d'imagination et d'association très original. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Chacun à son tour tient le rôle du conteur. Il choisit une de ses cartes, élabore une phrase et l'énonce à haute voix. Cette phrase peut prendre de multiples formes: être inventée, reprendre un nom d'oeuvre, un passage de poésie ou de chanson, etc. Tous les joueurs sélectionnent alors celle de leur carte qui illustre le mieux la phrase et la donne au conteur. Ce dernier les mélange avec la sienne et les expose faces visibles sur la table. Les joueurs votent alors pour la carte qui leur semble être celle du conteur. On marque les points et le joueur suivant devient conteur. As d'Or du jeu de l'année Cannes 2009 et Spiel des Jahres 2010 !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: libellud

Auteur: Jean-Louis Roubira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 119



Kaleidos

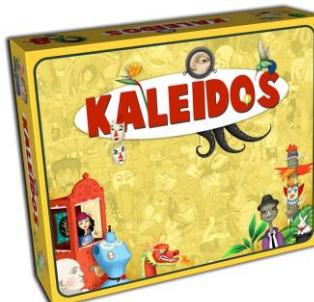
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kaleidos est un jeu d'observation convivial jouable individuellement ou en équipe de 2 ou 3 joueurs, qui vous invite à repérer différents objets dissimulés au cœur de dix tableaux originaux.

Dans Kaleidos, les joueurs choisissent une illustration parmi les dix tableaux disponibles, puis retournent une carte « Lettre » et un sablier qui s'écoulera durant une minute environ. Ils doivent ensuite repérer dans l'illustration le plus de mots possible dont la lettre initiale correspond à la lettre retournée. Les joueurs notent secrètement les mots trouvés, puis dévoilent leurs listes respectives une fois le sablier écoulé.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: Coktail games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

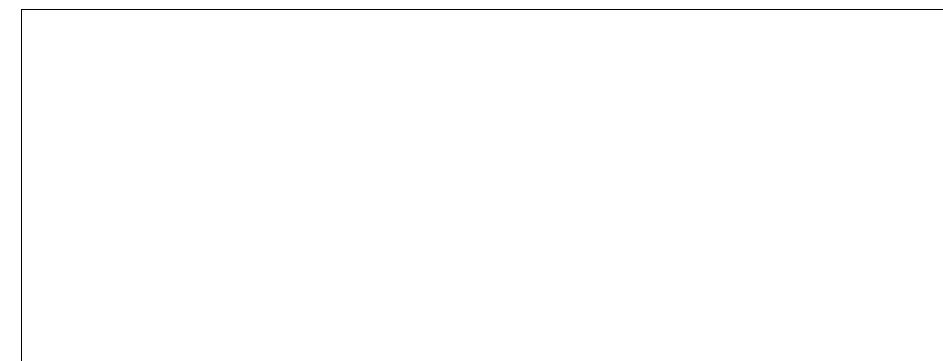
Code du jeu: 120



mon coffret de jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 3+

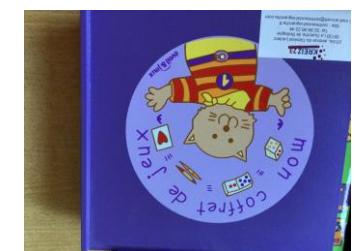
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: éveil et jeux

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 121



le mot le plus long

Commentaires sur le jeu

Points: 1

BUT DU JEU

A partir de 9 lettres tirées au hasard, composer le mot le plus long.

Le jeu comprend :

- 112 jetons de lettres (40 voyelles et 72 consonnes). Les jetons portent sur une face, la représentation classique des lettres, et sur l'autre face la transcription de ces lettres en caractères braille.
- 2 sacs (Voyelles-Consonnes).
- 1 plateau de jeu, formant le support des lettres.
- 1 bloc de notation des scores.
- 1 sablier d'une durée d'écoulement d'environ 45 secondes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

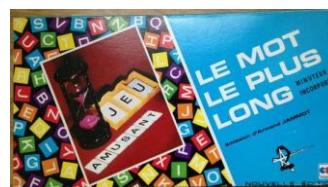
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 122



les lettres domino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'assssociation

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: nathan

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 123



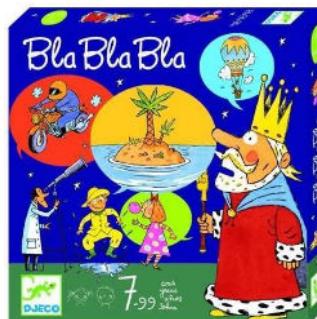
bla bla bla

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de langage riche et varié: chacun reçoit 5 cartes, chaque joueur à son tour est juge et jette le dé. En fonction du résultat il y a 3 jeux différents. Pour le premier on associe une de ses cartes à la carte retournée par le juge. Chaque joueur justifie son choix et le juge décide qu'elle est l'association la plus pertinente. Pour le deuxième jeu les joueurs choisissent 2 de leurs cartes, qu'ils associent à celle qui est retournée sur la table et inventent une histoire. Pour le troisième chacun choisit une carte de son jeu qu'il pense le représenter le mieux et la pose sur la table face cachée. On mélange les cartes et le juge doit les attribuer à la bonne personne en justifiant ses choix. Ce jeu est très stimulant et très agréable à

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 124



heure et temps

Commentaires sur le jeu

Points: 1

ce coffret propose 6 jeux progressifs pour apprendre les saisons, les jours, les mois et les heures. à chaque nouveau jeu, l'enfant affine son sens de l'observation et associe des éléments de plus en plus complexes : 1. le jeu des saisons 2. le jeu de la semaine 3. le jeu des mois 4. les suites d'images 5. le loto des montres 6. le loto des heures coffret spécifique pour : moyenne section et ce2

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 125



premiers pas vers la lecture

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Principe : reconstruire les différents puzzles qui représentent des fruits. En parallèle de l'image, sur chaque pièce est écrite une lettre. Lorsque l'image du fruit est complète, on peut lire en dessous son nom. Pour faciliter la recomposition des images, chacune est entourée d'un cadre de couleur différente.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté:

Marque du jeu: nathan

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 126



Bus Stop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif de ce jeu est d'arriver à la gare d'autobus avec le plus de passagers à bord de son bus. Le joueur lance le dé rouge et le dé blanc en même temps. Le dé rouge permet de faire avancer son jeton bus du nombre de cases indiqué sur le dé. Si la case sur laquelle il se pose indique un signe plus, il ramasse le nombre de cartes passagers indiqué sur le dé blanc et les place sur son bus. Si la case indique un signe moins, il doit faire descendre le nombre de passagers indiqué sur le dé blanc.

Les passagers sont tous très différents permettant de travailler le vocabulaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: orchard toys

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 127



la course des tortues

Commentaires sur le jeu

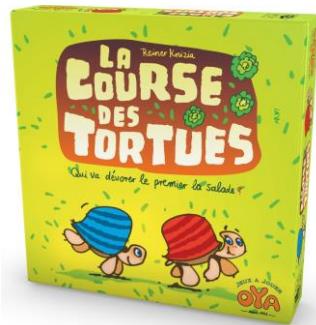
Points: 1

La course des tortues, mieux vaut parfois ne pas partir à point...

La Course des Tortues nous plonge dans l'atmosphère feutrée des potagers, où de sympathiques tortues s'affrontent pour être les premières à arriver devant le rang de laitue... et pouvoir s'en délecter !

Et, parce qu'elles se fatiguent vite, elles essaient souvent de grimper sur le dos des autres pour se faire remorquer un peu. Dans la cohue, il arrive même qu'une tortue parte dans la mauvaise direction, mais soit finalement la première arrivée dans le potager à se délecter des salades.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course de dés/compréhen

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 128



le tigre perdu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de coopération qui se joue avec des dés. Le mouvement du tigron est automatique : il se dirige toujours vers la porte de la couleur indiquée par le dé. Les enfants, eux, s'organisent pour aller fermer les portes. Il faut agir en concertation, car dès qu'une porte est fermée, le tigre se rapproche plus vite des autres.

Si les enfants parviennent à fermer toutes les portes, ils ont gagné. Sinon, le tigre et sa maman sortent et les enfants ont perdu. (Sont-ils croqués ?)

Le matériel de jeu est joli, mais les règles sont un peu légères. Le jeu n'est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 129



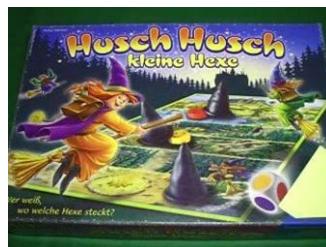
husch husch (envolez-vous petites sorcières)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vite, vite, petite sorcière : saute sur ton balai et envole-toi : la grande fête des sorcières va bientôt commencer. Chaque pion coloré est caché par un chapeau, puis mélangé en bas du plateau. A ton tour, lance le dé, puis à l'aide de ta mémoire, retrouve le pion de la couleur demandée en soulevant un des chapeaux. Si tu trouves le bon pion, il avance d'une case et tu relances le dé. Si tu te trompes, c'est au tour du joueur suivant. Sur le dé il y a aussi un drôle de symbole qui va permettre de semer la pagaille en inversant deux pions ! Le premier à amener l'une des sorcières sur la dernière case du plateau de jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 130



Comptons les petits poissons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Clairement présenté comme un jeu éducatif, Comptons les petits poissons propose deux règles de jeux, l'une à partir de 4 ans, l'autre à partir de 5 ans. Les deux règles font appel à l'observation et au décompte. La case où s'arrête son otarie comporte un motif. Il faut compter le nombre de poissons de ce même motif pour les gagner. Dans la seconde règle, on peut se voler les poissons ou, au contraire, pêcher en équipe.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 131



Ploufette en mission

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Et plouf ! Depuis sa fenêtre, un habitant du château a encore fait tomber quelque chose dans l'étang. Sa bille dorée manque à la princesse, le magicien cherche désespérément sa boule de cristal et le cuisinier a perdu son chou. Mais que vont-ils bien pouvoir faire ? Ploufette, la grenouille qui sait grimper le long des murs, est la seule à pouvoir récupérer leurs objets. Sa mission est complexe : retrouver le propriétaire de chaque objet et escalader les murs de la tour pour lui ramener l'objet.

Ploufette a besoin de votre aide ! Les joueurs doivent ouvrir une fenêtre pour retrouver l'habitant concerné, puis faire grimper la grenouille jusqu'à

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et mémoire

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 132



A vos trésors, prêts, partez!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les chasseurs de trésors sont réunis pour trouver les trésors cachés par le célèbre aventurier Sabremain. Astucieux, celui-ci a cependant compliqué la chasse car, pour parvenir aux trésors, il faut exécuter des actions pas toujours faciles. Qui va gagner cette turbulente chasse aux trésors? près le succès connu par le jeu "Trésor des Mayas" (du même auteur Roberto Fraga chez le même éditeur Haba), Haba a décidé de reprendre la même idée de jeu pour la décliner en une version accessible à partir de 5 ans et dans une boîte beaucoup plus opulente en taille et en matériel.

Même recette, même succès: À vos trésors, prêts, partez! suscite l'enthousiasme des enfants à chaque fois que Carine en fait l'animation en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 5+

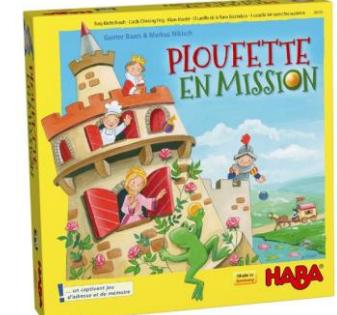
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 133



bata-waf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de bataille et de mesure conçu pour les plus jeunes! Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le chien le plus grand remporte le pli. S'il n'y a pas un chien plus grand mais 2 chiens de même taille on fait 'Bata-Waf' (on cache 2 cartes puis on en retourne 2 autres pour déterminer le gagnant).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de bataille

Age préconisé : 3+

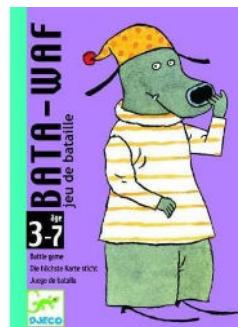
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 134



Serpent arc en ciel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes pour les plus jeunes: les joueurs, les uns après les autres, retournent une de leur cartes et prolongent un des serpents en construction, en raccordant les couleurs identiques. Celui qui termine un serpent (soit une tête + x cartes corps + une queue) gagne les cartes de cet animal. Simple et esthétique! Pour les plus jeunes, faire assembler des serpents en jeu libre pour une phase d'appropriation.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'asssociation

Age préconisé : 3+

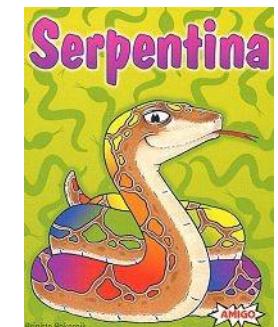
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté:

Marque du jeu: amigo

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 135



Bataflash

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de bataille faisant appel à l'observation et à la rapidité. Le jeu est partagé entre les 2 joueurs qui retournent en même temps la carte du dessus de leur paquet. Le premier joueur à repérer un animal commun aux 2 cartes annonce le nom de l'animal. Si la réponse est juste le joueur ajoute les 2 cartes à son jeu. Quand les 2 joueurs répondent en même temps, il y a bataille. La partie s'arrête quand un joueur a remporté toutes les cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 5+

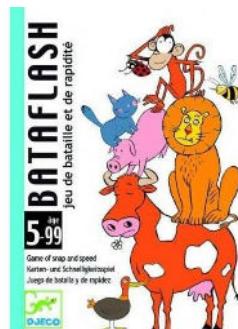
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 136



blocs à empiler

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'adresse coopératif. Il s'agit d'élever tous ensemble une tour aussi haute que possible en empilant les blocs de bois sur le pion de départ. Le dé indique comment les blocs doivent être empilés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'adresse et d'équilibr

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: selecta spiel

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 137



Chenille à enfiler

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeter les dés, reconnaître les couleurs, puis enfiler...
Lorsque tous les disques sont enfilés, une belle chenille rampe à travers la chambre d'enfant. Un beau jeu d'adresse avec dé de couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: couleur, hasard et motrici

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: selecta spiel

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 138



Chipe-couverture

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vite, vite, au lit sous la couverture... Pour que les petits lutins fatigués puissent s'endormir en paix, il faut que chacun ait l'oreiller qui lui convient. Mais un « chipe-couverture ne les laisse pas tranquille et chipe sans arrêt les couvertures de ses amis. Pourtant, avec un peu de chance au dé, on peut récupérer sa couverture auprès du trouble-fête. Qui réussira en premier à border ses petits lutins ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: couleur, hasard et motrici

Age préconisé : 3+

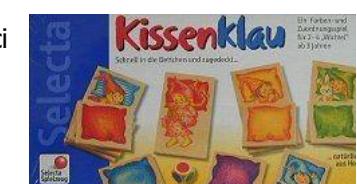
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Repos production

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 139



cache tomate

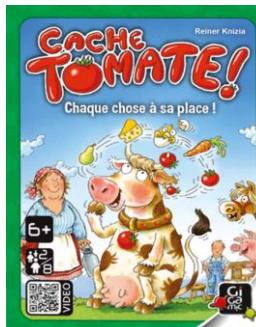
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégories. Une carte de chaque couleur est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte au hasard d'une pioche est retournée. C'est alors le joueur le plus rapide à indiquer ce que représente la carte face cachée de la même catégorie qui gagne le point.

La mémoire et la rapidité seront de rigueur car c'est le bazar dans la ferme !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Game factory

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 140



Méchanlou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de collecte sur le thème du conte Le petit chaperon rouge. On pose en cercle 8 cartes forêt au milieu de la table et chaque joueur reçoit 3 cartes. Chaque joueur à son tour fait une des 3 actions suivantes: poser une de ses cartes devant lui, rejeter 1 de ses cartes ou poser 1 carte loup sur une carte conte d'un autre joueur afin de la lui voler. Ce dernier prend alors une carte forêt. S'il tombe sur un chasseur il garde sa carte. Si c'est une carte loup il perd sa carte. Le premier joueur qui pose les 6 cartes conte remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 141



Mixamatou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'association et de discrimination visuelle. Chaque joueur à son tour essaie de recouvrir la dernière carte posée sur la table par une de ses cartes. Il faut que les deux cartes aient un caractère commun. Il y a 3 caractéristiques: le vêtement, le chapeau, les joues du chat. Pour pouvoir se débarrasser d'une carte il faut que les couleurs et les motifs de l'élément retenu soient identiques. Quand un joueur ne peut pas jouer il pioche. L'objectif est de ne plus avoir de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: days of wonder

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 142



Le jeu des nains

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque lancer de dés produit une combinaison de 3 couleurs. Qui trouvera en premier parmi les 56 cartes le bon nain dont les habits correspondent aux couleurs des 3 dés ?

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: selecta spiel

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 143



Ballons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de hasard pour les petits permet d'apprendre à gérer la perte à un jeu. Lorsqu'un joueur n'a plus de ballon le jeu se termine. Celui à qui il reste le plus de ballons remporte la victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et hasard

Age préconisé : 3+

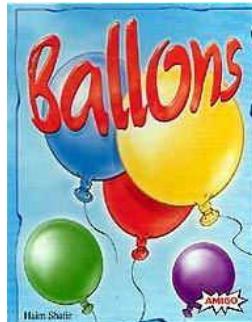
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 144



Les chaussettes fument "heisse socken"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent poser les cartes en tas en respectant toujours le même ordre de la casquette aux chaussettes. Plusieurs tas peuvent être entrepris en même temps. Règle 1 : les joueurs posent une carte les uns après les autres. Règle 2 : les joueurs posent les cartes le plus vite possible, sans attendre leur tour. Le joueur qui termine son paquet de cartes le premier gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: kika kinder-karten spiele

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 145



Pippo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Premier jeu d'observation, de réflexion et de logique: le fermier Pippo a 25 animaux (vaches, cochons, chiens, chats et chevaux en 5 couleurs: vert, bleu, jaune, rouge et violet) représentés par 25 cartes étagées sur la table. Le meneur de jeu présente une carte avec 4 animaux de 4 couleurs différentes: quel est l'animal qui manque et quelle est sa couleur? Le premier joueur qui trouve la réponse gagne la carte. *Un jeu incontournable!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 146



Cui Cui

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cui-Cui est un drôle de petit jeu de collecte aux adorables illustrations pour les petits à partir de 3 ans !

Les oisillons sortent de leur œuf et ont déjà très faim ! Chaque joueur possède 4 cartes, correspondant aux étapes de la croissance de leur oiseau, de la sortie de l'œuf à son premier envol. Chaque joueur à son tour tire le dé, qui révèle un ou plusieurs symboles « nourriture » (du grain, des baies, des vers, des mouches...). Si ces symboles

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 3+

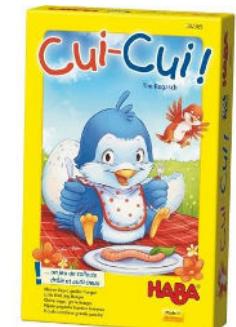
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur: Tim Rogasch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 147



Zoo Run

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zoo Run propose deux jeux dans la même boîte, un coopératif et un compétitif, pour aider les animaux à s'enfuir du zoo.

Zoo Run contient deux jeux distincts : le premier est coopératif et se découvre volontiers dès 4 ans. Le second, compétitif, s'aborde un peu plus tard, vers 5 ou 6 ans. **Les deux jeux fonctionnent sur le même principe, avec des cartes représentant des moitiés de silhouettes d'animaux, qu'il faut combiner pour les compléter.** Pour « Libérons les animaux », le jeu coopératif, on place dans le zoo

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération et course

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Loki

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 148



La Princesse au petit pois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Princesse aux Petits Pois est un jeu d'adresse accessible dès 3 ans qui développe la motricité fine.

Dans ce jeu d'empilement, les joueurs empilent des mini-coussins, des mini-couvertures et des mini-matelas pour aider la princesse à dormir confortablement !

2 jeux en 1 :

Jeu n°1 : Règle coopérative : Après avoir assemblé le lit et déposé le petit pois au milieu du lit, le joueur lance le dé et avance la princesse du nombre de points correspondant. Si elle atteint un lit, il pose une pièce de la réserve sur le lit dans l'ordre normal : matelas, couverture, oreiller, etc. ; si elle

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: reconnaissance et motricité

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: goula

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 149



L'escalier hanté

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants aventureux décident d'escalader un vieil escalier hanté pour y surprendre le vieux fantôme qui vit à l'étage. Mais ce dernier n'est pas tombé de la dernière pluie et réserve une jolie surprise aux visiteurs. Édité en 2003 par Drei Magier et repris en 2016 par Gigamic, l'escalier hanté est un jeu de parcours d'apparence classique, mais qui repose avant tout sur la mémoire. En effet, chaque joueur va progressivement devoir remplacer son jeton de couleur en jeu par un jeton anonyme. Il devra donc tenter de se souvenir quel est son pion parmi les quatre qui se trouvent sur le plateau.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 150



Géomosaïc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mosaïque en plastique rigide. Les formes géométriques s'encastrent dans la grille pour créer des formes libres ou pour reproduire les figures données par les fiches modèles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

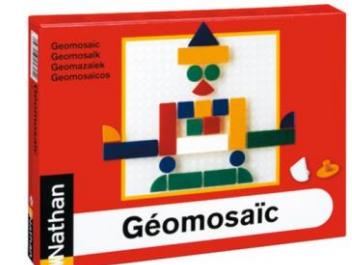
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: nathan

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 151



Tous au dodo

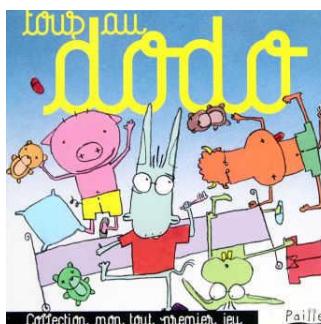
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avant d'aller au dodo, les enfants doivent retrouver leur pyjama, leurs pantoufles et leur brosse à dent. Au cours de leur recherche, ils trouveront des objets variés, avec lesquels ils inventeront une jolie histoire à la fin de la partie. Des beaux dessins, un peu d'humour et de poésie, un petit bijou pour petits bouts.

Tous au dodo se joue en deux phases. Dans une première phase, chaque enfant pioche des pièces dans un sac, dans le but de retrouver sa veste et culotte de pyjama, ses pantoufles, son doudou et sa brosse à dents, qu'il place sur un petit plateau individuel représentant sa chambre à coucher. Quand un enfant pioche un objet qu'il ne

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: paille

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 152



Croassimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de saute-grenouille revisité, mêlant adresse et stratégie.

Chaque joueur à son tour fait sauter sa grenouille dans le plateau de jeu qui comporte 4 cases. Si elle arrive dans une des cases, l'enfant regarde le numéro écrit (1, 2, 3 ou 4) et fait avancer son pion grenouille d'autant de cases nénuphars. Il pioche ensuite autant de cartes qu'il y a de fleurs dessinées sur le nénuphar que sa grenouille vient de rejoindre. Les cartes permettent de collecter des moustiques ou de faire des actions. La partie s'arrête quand une grenouille a fait

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'adresse et de straté

Age préconisé : 5+

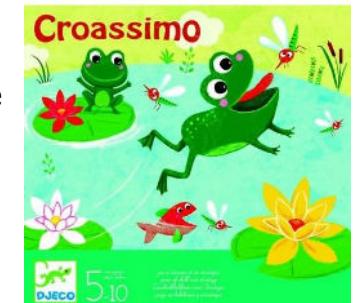
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 153



Le Trésor des Lutins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération et de repérage spatial sur le thème des dragons. On place les tuiles chemins et les tuiles dragons faces cachées autour du plateau. On jette les dés pour placer les jetons clés et le jeton sucreries sur le plateau. Chaque joueur à son tour retourne une tuile. S'il s'agit d'une tuile dragon, il la place sur le chemin du dragon. Si c'une tuile chemin, il la connecte au chemin qui traverse le plateau. Les tuiles doivent toujours être connectées de manière cohérente. Il faut réaliser le chemin le plus court possible entre le point de départ et le trésor, tout en veillant à récupérer les clés qui permettront d'ouvrir le coffre aux trésors. Les joueurs et les dragons progressent vers le trésor. Les premiers arrivés remportent

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération et course

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 154



cache mouton

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cache moutons est un amusant jeu de cache-cache, avec des vrais meubles en carton, et un vrai loup en fourrure d'acrylique, pour les après-midi pluvieux ou les appartements trop petits ou encombrés de bibelots précieux et fragiles. Au signal, le loup se cache et compte à haute voix jusqu'à dix. Pendant ce temps, les agneaux se cachent dans la maison : derrière la porte, dans l'horloge, l'armoire ou le four (le loup n'aura plus qu'à l'allumer), sous la grande bassine, le lit ou la table.

Puis le loup cherche les agneaux. Mais il ne peut regarder qu'à deux endroits. Les agneaux capturés sont enfermés dans la tanière du loup, les autres gagnent un cube.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance et bluff

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 155



Les Fantômes de minuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avant de démarrer la partie, mélanger face cachée les 24 tuiles fantômes et placer-les au milieu de la table, à proximité du plateau de jeu.

La partie commence avec l'aiguille de l'horloge annonçant 22h00. Le premier joueur à jouer dévoile une tuile fantôme. Puis le joueur suivant en révèle une seconde. Si les fantômes ne sont pas de la même couleur, on les replace face cachée et on avance l'aiguille de cinq minutes. Si les deux fantômes sont de la même couleur, le joueur suivant en dévoile un troisième. S'il est de couleur différentes, les trois fantômes sont replacés face cachée et l'aiguille avance de cinq minutes. Dans le cas contraire, les trois fantômes sont rangés dans la pièce de leur couleur. La partie continue

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 156



Kiékoï

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de parcours tactile. Afin d'avancer sur le parcours les enfants vont devoir reconnaître des formes d'animaux en plongeant la main dans un sac.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de reconnaissance tac

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 157



A l'école des fantômes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'école du château hanté, les élèves sont très excités car c'est aujourd'hui qu'ils vont passer leur examen de fantôme. Ils vont devoir démontrer qu'ils savent hanter le château comme de parfaits apprentis fantômes.

Celui qui fera bien attention et sera adroit pourra effrayer beaucoup d'habitants du château et sera ainsi reçu à son examen.

À l'école des fantômes est avant tout une boîte de jeu. C'est-à-dire qu'on joue dans la boîte ! En deux minutes, celle-ci est transformée en un château labyrinthique, où se cachent de nombreux personnages. Un fantôme parcourt les pièces. Mais il ne traverse pas les murs ! Il lui faut passer par les portes, et ce n'est

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: habileté motricité fine coo

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 158



Balai Magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs affrontent à tour de rôle le balai de sorcière indocile et essayent de le déplacer de manière à ce qu'il amène leurs pierres magiques dans la marmite magique, le tout grâce à des forces magnétiques.

Le joueur doit se dépêcher car pendant qu'il est en train d'ensorceler le balai, les autres joueurs qui sont des gardiens du temps, lancent les dés le plus vite possible. Quand les dés indiquent le bon nombre de symboles, le tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de se

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'adresse magnétique

Age préconisé : 5+

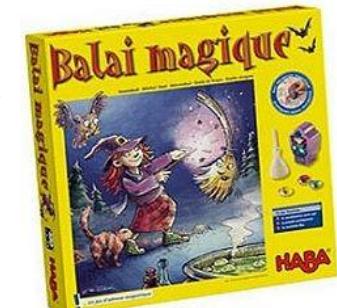
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: goula

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 159



Brumm-Brumm

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Brumm-Brumm est un premier jeu pour les très jeunes joueurs dès deux ans. Il est possible de jouer librement, comme c'est d'ailleurs le cas avec tous les jeux !

Une petite règle simple de course au but est proposée. La roulette indique si on peut avancer ou s'il faut aller faire le plein. La piste étant longue de cinq cases, la partie ne devrait pas s'éterniser.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: hasard et course

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 160



Roule cocotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu est tout simplement magnifique avec son plan de jeu et ses cocottes en bois. Sous les cocottes, des petits habitats abritent les œufs pondus par les poules. Après avoir jeté le dé, on soulève une cocotte et on peut prendre au-dessous autant d'œufs qu'indiqué par le dé... s'il y en a assez.

Seuls les œufs pèchent un peu dans le jeu. Ils sont en carton assez mince et pas faciles à attraper. C'est un peu dommage, car le reste du jeu est tout simplement magnifique, et fait regretter de ne plus avoir quatre ans ou pas encore soixante ans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: ticado

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 161



Pic Pirate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bien sûr, **Pic' Pirate !** est un jeu de pur hasard. Mais le plaisir est quand même présent et, après tout, c'est d'abord ce qu'on demande à un jeu.

Dans **Pic' Pirate !**, les joueurs enfoncent à tour de rôle une épée dans le tonneau où s'est caché le pirate. Une épée déclenchera l'éjection de notre flibustier. Laquelle ? Impossible de le savoir, car ça change à chaque fois, un peu comme dans [Bulldog](#).

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance adresse mémoire

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: tomy

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 162



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de parcours et de mémoire pour plumer les poules de ses adversaires. Le but est de faire avancer sa poule sur le parcours pour pouvoir prendre des plumes aux autres poules. Pour avancer il faut trouver, parmi les cartes retournées au milieu de la table (comme dans un mémory), la carte portant le dessin de la case qui est devant sa poule. On joue et on avance jusqu'à ce que l'on se trompe. Quand on double une poule, on lui prend toutes ses plumes! *Ce jeu est très beau et d'excellente qualité, il a été primé à de nombreuses reprises!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 4+

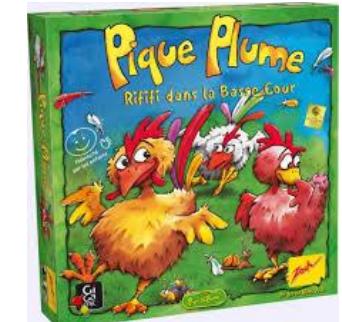
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 163



Les Aventuriers du Rail Europe

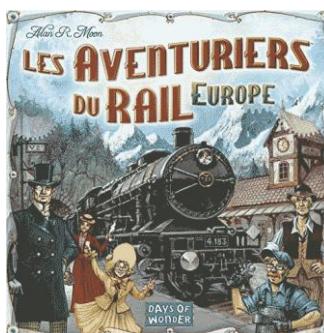
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de plateau très plaisant pour découvrir l'Europe de 1900.

Chacun reçoit des cartes 'objectif'. Il s'agit alors de réussir à créer des lignes entre les villes concernées. Les lignes sont matérialisées par des successions de wagon. Il faut être malin car les lignes entre les villes sont limitées à 1 ou 2 trains! On marque des points en prenant le contrôle des lignes et en réalisant un maximum d'objectifs. *Cette nouvelle version comprend des tickets longues destinations, des gares, des ferrys, des tunnels pour encore plus de suspens!*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: days of wonder

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 164



Skip.Bo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

- Skip-Bo est le jeu de séries par excellence !
- Les joueurs doivent faire preuve d'habileté et de stratégie pour créer des séries de cartes par ordre croissant (2, 3, 4...).
- Les cartes Skip-Bo Joker pimentent le jeu et vous permettent de battre vos adversaires
- Le premier joueur à avoir posé toutes les cartes de son talon remporte la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: matel games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 165



Cartatoto multiplications

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de carte éducatif pour les enfants pour apprendre et s'amuser avec les multiplications.

Un jeu se compose de 110 cartes représentant les tables de multiplications de 1 à 10.

Chaque table se repère rapidement par une couleur qui lui est propre. Au recto de la carte figure l'opération et au verso le résultat.

Une manière ludique d'appréhender le calcul pour les petits !

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation



Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: France cartes

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 166



Syllabus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une carte "Syllabus" avec 4 mots d'une syllabe est posée au centre de la table... Au top départ, l'un des joueurs retourne une de ses cartes et tous les joueurs doivent trouver le plus vite possible un mot de 2 syllabes en mettant côté à côté les 2 cartes et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage



Age préconisé : 12+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 167



Contrario

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A la base du jeu, il y a une idée toute simple : une citation issue de thèmes comme le cinéma, l'histoire, la géographie, la littérature, la musique, est transformée. Les mots peuvent être remplacés par leur contraire (plein, vide), un synonyme (seul, isolé) ou un mot de la même famille (vert, bleu) et les joueurs doivent découvrir la citation cachée ! À chaque tour, un joueur doit faire deviner les 5 citations d'une carte aux autres joueurs. Pour chaque citation, les joueurs disposent de deux indices qui leurs sont révélés s'ils sèchent. Nul besoin de connaître le dictionnaire par cœur ! Contrario est accessible à tout le monde, et la nature parfois loufoque et cocasse des mots proposés permet à chacun de faire

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: complexe

Marque du jeu: chelona

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 168



Les Pirates Mathématiciens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pirates ont fait la découverte d'un coffre contenant un trésor! Mais, comment se partager le butin? Tout simplement: c'est le pirate le plus malin et le plus rapide qui récupérera le plus de pièces d'or!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: goula

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 169



Sylladingo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu de cartes éducatif pour apprendre les syllabes à partir du CP et travailler la composition des mots et apprendre du vocabulaire. Deux inspecteurs doivent reconstruire 700 mots du vocabulaire à partir de 96 lettres et syllabes. Jouez à la Bataille, au Rami et à la Chenille pour les aider à reconstruire les mots

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation



Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Coktail games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 170



Shifumi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu "Pierre Feuille Ciseau" revu façon bataille de cartes ! Jouez à l'instinct ou soyez chanceux.

But du jeu : remporter un maximum de cartes ! Mais comment jouer ?

Jeu 1 : chaque joueur tire une carte dans la pioche sans la regarder. On crie "SHIFUMI" et retourne sa carte : le ciseau coupe la feuille, etc ...

Jeu 2 : on distribue 4 cartes à chaque joueur. Le joueur décide de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance langage



Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: simple

Marque du jeu: les jouets libres

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 171



Sumoku

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sumoku est un jeu simple et addictif dans lequel les joueurs construisent ensemble une grande grille de chiffres. Au début de la partie, chaque joueur pioche 8 jetons numérotés, puis on lance le dé. Le résultat indique le chiffre clef (3, 4 ou 5). Votre mission, si vous l'acceptez, est d'additionner les chiffres de vos jetons de manière à former une combinaison égale à un multiple du chiffre clef. Ensuite, vous placez votre combinaison de jetons dans la grille commune avant de compter vos points (on additionne les chiffres posés). Boostez votre score en plaçant un maximum de jetons à cheval entre lignes

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de logique

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1-8

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 172



Mimons ensemble

Commentaires sur le jeu

Points: 1

. Mime le mot ou le dessin sur la carte pour le faire deviner aux autres joueurs avant que le sablier soit écoulé !

- Le jeu des mimes remis à neuf !
- Permet aux enfants de développer leur imagination.

La présentation est originale, car c'est la boîte qui sert de plateau de jeu !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 5+

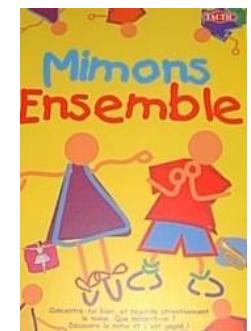
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3+

Difficulté: simple

Marque du jeu: tactic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 173



Tifou le dinosaure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Suivez les empreintes de cet animal préhistorique jusqu'à la grotte. Mais attention, Tifou le dinosaure peut se réveiller à tout moment et bien malin celui qui peut prévoir la direction qu'il va prendre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 174



Il était une fois...

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Curieux jeu que « **Il était une fois...** » !

Le but est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes. Mais chacun doit respecter une certaine éthique.

Vous possédez des cartes qui signalent les éléments classiques d'un récit : une reine, un poignard, mais aussi un mariage, une grande peine, une blessure etc. Chacun possède également une carte de fin de récit, du style : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants » ou « Et le roi se réjouit d'un présent si inhabituel ».

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 7+

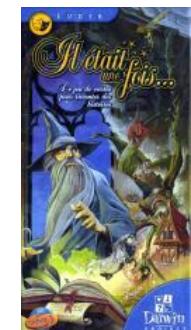
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: complexe

Marque du jeu: paille

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 175



Quoridor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

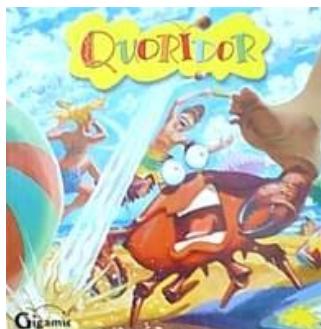
À première vue, **Quoridor** semble reprendre les mêmes principes que son aïeul [Blockade](#). Bien sûr, la taille du tablier et le but du jeu sont différents, mais cela ne suffirait pas à justifier une nouveauté.

En fait, la grande innovation qu'a apportée Mirko Marchesi dans **Quoridor** par rapport à [Blockade](#), ce sont des règles beaucoup plus simples, et plus faciles à comprendre. Partant de là, le jeu est plus limpide et agréable à jouer.

Premier changement : le tour d'un joueur ne consiste plus à déplacer son pion puis à poser une barrière, mais à faire l'un ou l'autre.

Deuxième changement : le but du jeu n'est plus d'atteindre une des

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 176



Du Balai

Commentaires sur le jeu

Points: 1

[Du balai!](#) est le mariage réussi entre un jeu d'ambiance sympathique issu de l'imagination de [Serge Laget](#) et [Bruno Cathala](#), et de la volonté d'habiller le jeu du plus bel écrin en graphisme et matériel, grâce à l'éditeur [Asmodee](#).

Eh oui, [Serge Laget](#) et [Bruno Cathala](#), ce sont les mêmes qui ont commis [Les Chevaliers de la Table Ronde](#). Ils changent ici totalement de registre.

[Du balai!](#), c'est un jeu de course d'apprenties sorcières, qui récitent

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 177



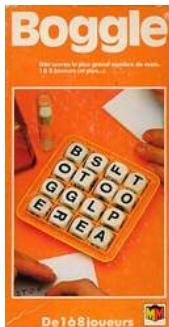
boggle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans **Boggle**, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Miro meccano

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 178



Course aux cadeaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Un jeu de parcours éducatif et rigolo pour faire ses emplettes et apprendre à compter. Qui sera le plus malin pour faire ses courses? Qui sera le plus rapide à poster tous ses cadeaux? Faire ses achats, payer à la banque, calculer sa monnaie... Vite, vite... Mais attention au voleur et au panier percé..."

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: gestion argent

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: nathan

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 179



Quarto!

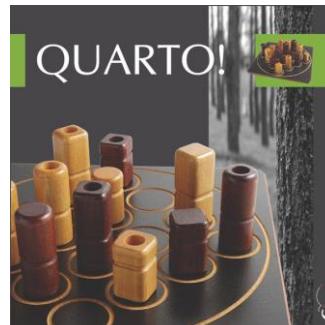
Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO !».

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 180



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kingdomino est un très bon jeu familial, fluide et stratégique, où chacun incarne un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Kingdomino est bien plus qu'un jeu de dominos ! Chaque joueur prendra plaisir à constituer son royaume au fur et à mesure de la partie en connectant les différents paysages du jeu (champs, forêts, pâturages, mer etc.). Quelle carte s'adapte le mieux à mon royaume et me permet d'acquérir le plus de points, sachant que si je suis trop gourmand à ce tour, je risque de ne plus avoir le choix de ma carte au tour suivant ? Le mécanisme de jeu est très malin, tactique, interactif, et fait de Kingdomino un vrai jeu addictif, dont la complexité s'adapte à tous les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: blue orange

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



Chasseurs de Légendes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les terres et le peuple des Perles, engouffrés dans l'obscurité par un sombre magicien vivent dans l'attente qu'un héros viennent les libérer !

Dans Chasseurs de légendes, à chaque tour, vous devrez choisir judicieusement vos actions parmi les quatre qui vous sont proposées. Pour gagner un Personnage, vous devez jouer une combinaison spécifique de cartes de votre main. Les personnages vous rapportent des points de victoire ou de précieux avantages.

Faites les bons choix et échangez vos cartes au bon moment pour acquérir de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 10+



Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 182



Lobo77

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu simple et passionnant où l'on additionne sans cesse: le but est de ne pas être celui qui atteint ou dépasse 77. Chaque joueur reçoit 5 cartes, qu'il remplacera au fur et à mesure, et 3 jetons. Chacun à son tour dépose une carte, additionne son nombre au résultat précédent et donne le nouveau total. Il ne faut pas obtenir de multiple de 11 sous peine de perdre un jeton. Quand on se rapproche de 77 il faut ruser en utilisant des cartes actions (valeurs négatives ou nulles, changement de sens). Celui qui dépasse 77 perd la manche et donne un jeton. *Très agréable à jouer à tout âge!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :



Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 183



Redoutables Vikings

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'avoir le plus de pierres précieuses à la fin de la partie. Mettre le village de **Vikings** au milieu de la table. Poser les trois bateaux avant le village, dans n'importe quel ordre et poser une pierre précieuse sur chaque bateau. Faire une réserve avec les pierres précieuses restantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enchères



Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 184



Bien se nourrir

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille Puréedepois vient d'une planète très éloignée et a atterri tout à fait par hasard sur la terre avec sa soucoupe volante. Dans un supermarché, les Puréedepois s'étonnent de la multitude d'aliments. Sur leur planète, il n'y a que des algues gluantes verdâtres. Ils se mettent à goûter à tout ce qu'ils trouvent : fromage, chocolat, beurre, prunes, pizza congelée, épinards, chips, sardines en boîte, confiture de framboises

Tout à coup, leurs visages changent de couleur et Pipo se met à gémir : « Qu'est-ce que j'ai mal au ventre ! ». Et papa Puréedepois d'ajouter : « Oh ! Et moi, je ne peux même plus bouger » ! Tous se rendent compte

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 185



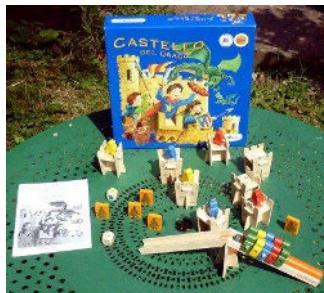
Castello del drago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tout ce beau matériel sert à se battre ensemble, contre les dragons qui menacent la contrée. Le hasard des dés va réunir les chevaliers sur les tours du château. Ils vont s'y organiser en vue de bouter les dragons hors du royaume.
Beau et amusant.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération et course

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 186



La Guerre des MOUTONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stratégie, de logique et d'observation. Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur. L'objectif est de construire puis de fermer un enclos contenant le plus grand nombre de moutons de sa couleur. Les enclos se réalisent avec des cartes aux dessins adorables. Chaque carte doit être posée en cohérence avec l'ensemble des autres cartes. *Mais attention, le loup rôde!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

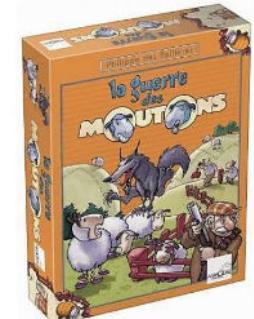
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 187



La Vache amoureuse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le premier à amener votre **vache amoureuse** à l'autre bout du pré. Mais ne révélez pas l'identité de votre **vache amoureuse**, car celui qui identifie et capture **la vache amoureuse** de son adversaire remporte aussi la partie!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: paille

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 188



Archipel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il existe trois tailles de tuiles qui sont disposées en tas, face cachée, à côté du plan de jeu. On jette un dé qui indique 1 (petite pièce), 2 (pièce moyenne) ou * (pièce au choix). Avec un peu de chance, on tire une pièce « Animal » qui rapportera des points. Il s'agit ensuite de la poser sur le plan de jeu, en essayant de la placer sur un soleil pour doubler les points. Bien entendu, il faut respecter le dessin qui est peu à peu ébauché. Archipel est un jeu intelligent pour les plus jeunes à partir de 6 ans. Les parents, même s'ils préfèrent souvent des jeux plus élaborés, accepteront avec plaisir de jouer avec leurs chers bambins, à un jeu qui les changera agréablement des jeux de pur hasard.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: dujardin

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 189



Les aventuriers du rail, mon premier voyage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers du Rail : Mon Premier Voyage Europe est le moyen idéal de découvrir en douceur la série mythique des Aventuriers du Rail.

La Série Les Aventuriers du Rail s'est hissée au rang de classique moderne, et son succès a entraîné de nombreuses extensions géographiques. Il manquait simplement une version pour les plus petits (à partir de 5-6 ans) : c'est chose faite, pour vivre en famille votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Europe !

Le principe reste le même : il faut collecter des cartes Wagon, et prendre

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte et de piste

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Coktail games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 190



Pat le Pirate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le dangereux pirate Pat a caché ses trésors sur une île déserte. Chaque matelot se dépêche d'aller aux cachettes pour y prendre les trésors de sa couleur et essaie de les ramener au bateau sans rencontrer d'obstacles.

Déroulement du jeu

Chacun choisit un matelot, les pierres précieuses de la couleur correspondante et le coffre correspondant et ferme celui-ci.

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Selon si le dé tombe sur les points (1, 2, 3, 4) ou sur le pirate, cela détermine si le joueur avance son matelot pour aller chercher les trésors de sa couleur ou s'il joue le rôle du pirate Pat pour empêcher les autres matelots de récupérer leurs trésors

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 191



Enfants du monde

Commentaires sur le jeu

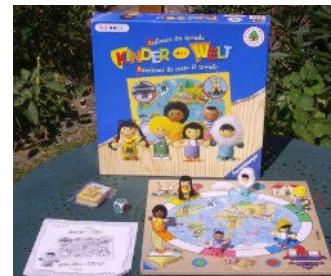
Points: 1

Un jeu coopératif où les enfants découvrent le monde.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération



Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 192



Tour du dragon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Apprentis chevaliers, unissez-vous pour retrouver où sont cachés vos fidèles compagnons ! Ils vous aideront à bâtir un grand échafaudage afin de sauver la princesse, enfermée dans la tour du vilain dragon.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération, mémoire, ad



Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 193



A dos de chameau

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Charmant jeu de parcours stratégique. Chaque joueur dispose d'un troupeau de 3 chameaux et de 12 cartes. L'objectif est de faire arriver le plus grand nombre possible de ses chameaux à l'oasis (qui ne compte que 6 places). Chaque joueur à son tour joue la carte de son choix parmi les 3 qu'il a en main et avance ou recule n'importe quel chameau (on fait en général reculer les chameaux des adversaires..). Pour les déplacements seules les cases vides comptent et on peut utiliser l'ensemble des chameaux en route vers l'oasis pour faire avancer ses propres chameaux rapidement. Les cartes palmiers font avancer, les cases mirages reculer, etc. La règle est facile à retenir et la tactique vient en jouant!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours stratégique

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 194



Le Tésor des Mayas

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Haba vous faire découvrir son jeu Le trésor des mayas, un jeu plein d'actions pour les petits chercheurs d'or.

Dans la jungle, les aventuriers ont découvert un temple maya rempli de pierres précieuses ! Mais celui qui veut récupérer ces trésors et les échanger contre de l'or doit auparavant exécuter de périlleuses actions. Réussissez un maximum de défis pendant la durée du sablier: adresse, dextérité, mémoire, rapidité sont les clés du succès. Les défis variés apportent beaucoup de rythme au jeu.

Un jeu qui peut se décliner en plusieurs niveaux de difficulté selon l'âge et l'expérience des joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

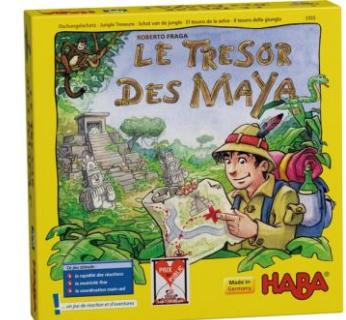
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 195



Qui est-ce?

Commentaires sur le jeu

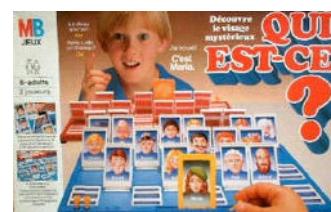
Points: 1

Jeu où la déduction et l'observation sont tes meilleurs alliés si tu veux gagner !
 Sur chaque support de jeu se trouvent 24 visages différents. Choisis une carte : c'est ton visage mystérieux, celui que ton adversaire doit trouver. Pose ensuite des questions : "A-t-il (elle) un chapeau ?" ou bien "A-t-il un gros nez ?" ... Si oui, rabats les visages qui n'ont pas de chapeau ou de gros nez. A la fin de la partie, il ne restera plus qu'un seul visage. Est-ce le bon ? Attention, suspense ! Qui est le personnage mystère ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage



Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 196



Rhino Hero super battle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Personnage récurrent de Haba, Rhino Héro revient pour un grand jeu d'adresse et d'empilement pour toute la famille, qui ressemble fort à un cadeau idéal !

Nos super héros (Rhino Héro, donc, mais aussi Captain Eléphant, Super Girafe et Pingouin Masqué) doivent ensemble construire le plus haut des gratte-ciels, remporter la médaille du plus haut grimpeur, et résister aux méchants « Spider Monkeys ». Chaque joueur à son tour doit ajouter un « plancher » au gratte-ciel, en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre



Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur: Steven Strumpf & Scott Fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 197



le monde de l'aventure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Monde de l'Aventure regroupe 4 jeux en 1. Ces 4 jeux peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou combinés. Le jeu fait appel à la mémoire, l'habileté et à la chance.

"Quatre aventures passionnantes vous attendent, pour lesquelles vous devrez non seulement faire preuve de courage d'adresse et de ruse, mais aussi avoir un peu de chance. Voulez-vous d'abord commencer sur la mer de glace ? Ou bien traverser le pays des volcans ? Vous avez le choix : L'aventure peut aussi débuter à travers la jungle ou en empruntant le périlleux pont suspendu. Au cours de l'expédition, les aventuriers devront réussir différentes épreuves :

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course adresse mémoire
 Age préconisé : 4-8
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Markus Nikisch & Wolfgang



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 198



Mon PREMIER Carcassonne

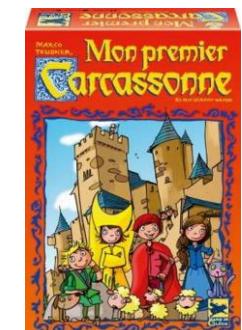
Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu de placement au succès planétaire où vous devrez être fin stratège pour vous débarrasser de vos pions en premier pour gagner. Au début de la partie, toutes les tuiles de paysage sont réparties en plusieurs piles et les joueurs reçoivent chacun 8 pions de leur couleur.

Une tuile indiquant le point de départ du paysage est placée au centre de la table. À son tour, un joueur pioche une tuile au hasard dans n'importe quelle pile et la pose en contact avec une tuile déjà placée.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 199



Pays de Vitré-Fougères

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le premier jeu de société 100 % local. Histoire, gastronomie, célébrités, actualité... (re)découvrez le Pays de Vitré – Fougères de façon ludique à travers 600 questions.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu de questions

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: complexe

Marque du jeu: bordier

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 200



Zauberwald

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rudi le géant est fâché après les Kobolds qui lui volent ses joyaux. Il décide donc de leur courir après pour les attraper. Mais la forêt est dense, et Rudi ne peut pas passer entre certains arbres qui sont trop rapprochés.

Les joueurs sont des Kobolds et s'efforcent de rassembler au plus vite sept diamants. Pour cela, il faut avoir un peu de chance au dé et se tenir le plus éloigné possible de Rudi.

L'astuce du jeu, c'est un socle planté de troncs qui reçoivent des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 201



Projet X

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu est basé sur la recherche de dessins ou d'éléments sur un grand tableau. La même idée avait déjà été exploitée dans des titres comme [Le Lynx](#) ou [Zoom-in!](#).

Mais dans **Project X**, le souci de détail a été poussé. D'abord, on ne joue pas sur un plan de jeu toujours identique, mais sur neuf cartons forts réversibles. Je laisse les mathématiciens calculer combien cela fait de possibilités, en comptant les rotations et les retournements. Ensuite, la règle rompt la monotonie en proposant trois types

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'observation

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Hasbro

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 202



Rattle Snake

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu d'adresse amusant, qui utilise de puissants aimants.

Le prétexte du jeu est de poser des œufs (les aimants) sur les serpents. La difficulté, c'est que ces aimants sont réellement très puissants, à un tel point que de simplement approcher sa main qui les contient de la table peut suffire à tout chambouler.

D'accord, on n'y joue pas pendant des heures, mais on s'amuse franchement, et c'est bien l'essentiel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: habileté motricité fine coo

Age préconisé : 8+

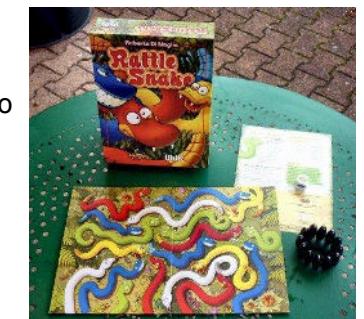
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: edge ubik

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 203



Susi Spinne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Suzie l'araignée n'est pas un jeu de course mais de collecte. Le but est de récolter le plus de gouttes de rosée. Les déplacements suivent les points du dé, mais le joueur a une grande latitude : il peut déplacer l'un de ses trois pions ou la maman araignée, dans le sens qui lui sied. Le déplacement de l'araignée a des conséquences pour tous les joueurs : tous les petites araignées qui se trouvent sur la même ligne avancent d'une case. Les mécanismes sont bien plus intéressants que ceux présents dans

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 204



Diadingo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le plateau de jeu est octogonal avec 16 faux pions fixés à sa surface. On ajoute 26 vrais pions au hasard sur le plateau. Le but du jeu est de prendre le plus de vrais pions.

À tour de rôle, les joueurs essaient de prendre un pion. S'il n'est pas fixé, le joueur le garde. C'est un jeu d'observation, de mémoire et de dextérité, parce que vous devez vous souvenir où sont les faux pions pour ne prendre que les vrais et il faut éviter de toucher les pions qui entourent celui que vous prenez car ils ne doivent pas vaciller. Cela

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 205



Céline et Medhi au Pérou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le [CCFD](#) (Comité Catholique contre la Faim et pour le Développement) a édité plusieurs jeux sur le thème de la solidarité. Celui-ci nous parle du Pérou. La règle, confuse, hésite entre compétition et coopération sans prendre vraiment parti. Au final, on a une sorte de [Loto](#) sur le thème du pays andin, avec de beaux dessins. C'est tout

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: perlin

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 206



Le Labyrinthe Magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de parcours et de mémoire original. On prépare le jeu en plaçant les murs du labyrinthe, on essaie de retenir les chemins, puis on les recouvre avec le plateau de jeu. Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Chaque joueur à son tour lance le dé et déplace son magicien vers le symbole magique en jeu. S'il arrive sur la bonne case il gagne le jeton du symbole magique et on en tire un autre. Mais si un magicien se

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 6+

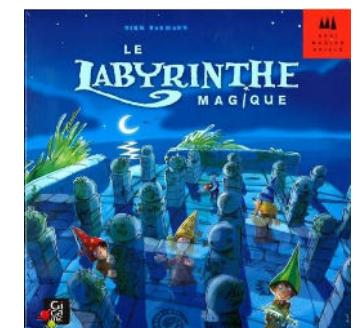
Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Drei Magier Spiele

Auteur: Dirk Baumann





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207



Au secours mon fromage!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au secours, mon fromage ! est le premier titre publié par la société **Ergomia**. Cette maison d'édition s'est fait connaître pour ses cartes en forme de gouttes, désormais disponibles pour tous les jeux traditionnels, du jeu de trente-deux cartes au tarot, en passant par les [7 Familles](#).

Au secours, mon fromage ! est donc le premier jeu de société utilisant ce format de cartes et, bien entendu, l'auteur a essayé de l'adapter au mieux. Vous devez donc déposer devant vous huit cartes

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté:

Marque du jeu: ergomia

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 208



Crôa!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec **Crôa** vous prenez le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles. Utilisez au mieux ses ressources : les mâles pour faire des bébés et agrandir votre colonie, les moustiques pour vous déployer plus rapidement, les rondins pour prendre une position stratégique, etc. Mais gare aux brochets et aux grenouilles adverses qui ne vous feront pas de cadeaux ! Le but du jeu est de capturer la ou les reines adverses.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: play factory

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 209



la nuit des vampires

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le ketchup est bien meilleur que le sang, mais les oignons, c'est pas bon ! Les jeunes vampires partent à la recherche de la tomate géante. Dans quelle tour le Comte Dracula l'a-t-il dissimulée ?

Déroulement du jeu

Chaque joueur choisit un vampire, reçoit 4 flacons de ketchup et 3 cartes magiques.

A son tour, un joueur avance de 1 à 3 cases. La première case est gratuite, les suivantes coûtent un flacon de ketchup. Il tire alors une carte destin de la même couleur que sa case d'arrivée. L'effet de cette carte est appliqué, puis le joueur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours stratégique



Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 210



Ciao ciao

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de faire traverser le pont à 3 de ses pions, pour cela, les joueurs, chacun leur tour, doivent secouer la black box, regarder le dé à l'intérieur, et, annoncer un chiffre compris entre 1 et 4.

Mais, il y a 1 chance sur 3 pour qu'un joueur (A) tombe sur une croix, dans ce cas A sera obligé de mentir, et si un autre joueur (B) hurle ou dit très calmement: "je ne te crois pas !!! tu n'es pas super menteur !!!":

si A a effectivement menti, il tombe du pont, et ciao ciao, et B avance du nombre de case(s) annoncer par A, par contre si A a dit la vérité, c'est B qui tombe, et ciao ciao....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés et de bluff

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Drei Magier Spiele

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 211



Rings up!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité, d'observation et d'agilité. Tous les joueurs reçoivent 2 bagues de chaque couleur. Au top départ on retourne une carte et tous les joueurs en même temps placent les anneaux sur leur pouce en respectant l'ordre indiqué par les cartes. Le premier qui pense être prêt lève le pouce et annonce ok. *Le jeu est drôle, facile à mettre en place, mais on a vite fait de se tromper dans la lecture des cartes consignes!*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 212



Crazy cups + extension

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité et de repérage qui demande de la suite dans les gobelets! Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs différentes. On retourne une carte illustrée par un dessin qui combine les 5 couleurs des gobelets. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la disposition des éléments en couleur de la carte. Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. S'il a disposé ses gobelets correctement il gagne la carte. Le principe est simple mais il faut vite lire la carte pour savoir si on aligne ou si on empile les gobelets!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

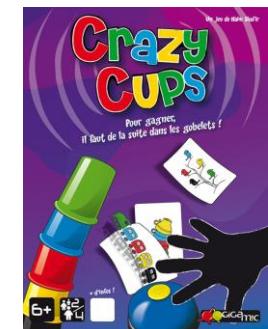
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Game factory

Auteur: Haïm Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 213



Splash attack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité ultra coloré et rigolo pour les enfants.

A chaque tour on lance les 2 dés. L'un d'eux indique une couleur et l'autre une forme. Tous les joueurs doivent alors se précipiter pour attraper le poisson correspondant. Le premier joueur à y parvenir le remporte et le place devant lui. Mais attention si le poisson désigné par les dés se trouve déjà devant un joueur : il faut attraper le piranha ! Si celui qui l'a attrapé en premier est le propriétaire du

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 5+

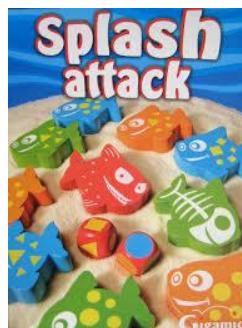
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 214



Can't Stop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Can't Stop! est la simplicité même: le plateau représente 11 voies d'escalade de la montagne, numérotées de 2 à 12 (comme la somme de 2 dés). En lançant des dés, le joueur peut placer et faire progresser des bonzes alpinistes sur 3 voies de la montagne. Le joueur peut arrêter quand il le souhaite (et installer des camps de bases sur les 3 voies en question) ou décider de relancer les dés pour monter plus haut. Mais si les dés ne permettent de faire avancer aucun bonze, le joueur perd intégralement la progression de son tour. Il faut donc

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 215



jungle speed

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jungle Speed est un jeu d'observation et de rapidité.

Jungle Speed se joue avec des cartes. Le vainqueur est celui qui parvient à se débarrasser de ses cartes en premier.

Au début de la partie, les 80 cartes sont battues (les pauvres) et distribuées entre les joueurs, face cachée. Le totem est placé au centre de la table.

Tour à tour, chaque joueur retourne une carte de sa main et la retourne sur la table, devant lui, formant un tas face visible. Les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 216



Agil up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

le principe:

Un jeu de rapidité et d'adresse!

On lance la toupie et c'est parti! Les joueurs doivent réaliser une tour avec les pièces en bois.

Mais attention à chaque manches il y a une contrainte différente :

- Utiliser une pièce de couleur différente à chaque étage.
- Positionner les pièces avec la main gauche (ou la droite pour les gauchers)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: simple

Marque du jeu: Bioviva

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 217



Microbz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Alerte ! Les Microbz nous envahissent ! Lancez les dés et écrasez la carte Microbz correspondante pour la remporter. Si cette carte est chez un adversaire, piquez la lui avant qu'il ne la protège. Viiite : plus la partie avance, plus la quantité de cartes sur la table augmente ! Mais attention, les règles changent à chaque tour : surveillez bien le dessus de la pile pour connaître le défi à réaliser ! Un jeu au rythme diabolique où il ne faut pas prendre des gants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 218



Mito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de défausse où il est permis de tricher, à condition d'être discret! Chaque joueur reçoit 8 cartes. Chaque joueur à son tour pose une de ses cartes sur la pile de défausse. La valeur de cette carte doit être supérieure ou inférieure de un point avec la carte du dessus de la pile. Les cartes action permettent de se défausser de cartes supplémentaires, de faire piocher les joueurs, etc. L'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de carte, quitte à en cacher dans sa manche ou à en faire tomber par terre! Si le tricheur se fait prendre il remet la

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 219



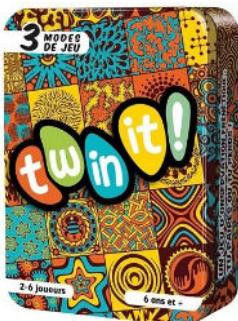
Twin it!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A Twin it !, il faut ouvrir grand vos yeux ! La règle est simplissime et s'explique en 1 minute : les cartes sont réparties en tas à peu près équitables. A son tour, le joueur retourne une carte sur la table, dans un espace vide. Lorsque deux cartes rigoureusement identiques sont visibles, le plus rapide pose ses deux mains sur chacune des cartes composant la paire pour la remporter. Il place cette paire à côté de sa pioche, la laissant accessible aux autres joueurs. La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Coktail games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 220



Cacofolie!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un grand tournoi sportif est organisé à la basse-cour. Les poules caquettent et préfèrent s'amuser à un tout autre jeu : retrouver la place de chaque invité au sein de leur basse-cour. Des cartes sont placées face cachée sur la table pour former la basse-cour. Chacun à leur tour, les joueurs dévoilent une carte de leur main et tentent de retrouver l'animal correspondant au milieu de la basse-cour. Si c'est la même image, le joueur peut se défausser de sa carte et rejouer. S'il s'est trompé, c'est au tour du joueur suivant. Prudence, car au milieu de toutes ces bestioles, des crottes de poule traînent ! Il faudra alors vite trouver une pelle pour les recouvrir ou les adversaires se feront un plaisir de redonner des cartes. La

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 221



Demoniak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque manche un thème est révélé !

Trouvez un mot en rapport avec ce thème, ramassez les lettres nécessaires pour le former et soyez le premier à sonner la cloche pour pouvoir le placer.

Le joueur qui obtiendra le plus de points remportera la partie.

Voici un jeu de lettres simples et facile à mettre en place. Il propose un mélange de mots croisés et de jeu de rapidité. Il va falloir se creuser les méninges mais sans parcourir tout le dictionnaire pour trouver le meilleur mot, le mot qui tue. Il

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 222



Watizit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dessinez et devinez des interdictions déjantées! Chaque joueur reçoit une ardoise de dessin en forme de panneau d'interdiction (rond blanc à bordure rouge), un marqueur effaçable et trois cartes tirées au hasard. Les trois cartes lues ensemble forment une interdiction cocasse comme par exemple "interdit aux vaches de skier avec des ailes". Lorsque tous les joueurs ont pris connaissance de leur interdiction, ils la dessinent au même moment sur leurs ardoises. Chacun leur tour, les joueurs font ensuite deviner leur interdiction à tous les autres joueurs qui peuvent émettre autant de propositions saugrenues qu'ils le souhaitent. Dessinez vite et dessinez bien car vous gagnerez des points si vous êtes le premier

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dessin et ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 223



Draftosaurus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Draftosaurus est un jeu familial où il faut construire un parc à dinosaures grâce au système de draft.

Les familiers du basket connaissent le système de draft, où, en début de saison, chaque club à son tour choisit le jeune joueur qui l'intéresse le plus. Dans Draftosaurus, le but du jeu est simple : les joueurs doivent peupler leur parc à dinosaures avec 12 dinosaures de manière à marquer le plus de points. Le jeu se joue en 2 manches de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ankama

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 224



Coyote

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur chaque tête, se trouve une carte avec un certain nombre d'indiens cachés parmi les buissons.

La valeur peut aussi être un nombre négatif (la cavalerie est alors représentée) ou une des quelques rares spéciales expliquées dans les règles du jeu.

Vous devez deviner la somme de toutes les cartes y compris la votre que vous ne connaissez pas mais que vous vous efforcerez de deviner grâce au nombre proposé par chacun, leur comportement, leurs rires

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: bluff et pari

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: tilsit

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 225



La Vallée des Vikings

Commentaires sur le jeu

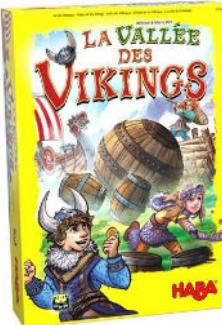
Points: 1

La Vallée des Vikings est un jeu d'adresse et de tactique très réussi, à jouer dès 6 ans.

La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Alors en effet, on joue au bowling, mais c'est un peu plus malin qu'un simple jeu d'adresse, puisqu'il s'agit d'un jeu à « double mécanisme », avec une phase bowling et une phase stratégique pour faire progresser son personnage.

A son tour, chaque joueur devra s'efforcer de ne renverser que les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et tactique

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 226



Loony Quest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le monde fantastique d'Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise donc un championnat afin d'offrir son trône au meilleur aventurier du royaume. Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus, peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP. Pour remporter la couronne, les coups bas sont permis ! »

Loony Quest est un jeu basé sur une mécanique unique de calque, qui mettra à mal vos repères dans l'espace. Sur leurs feuilles transparentes, les joueurs devront reproduire le meilleur tracé possible - avant la fin du temps imparti - pour réussir les quêtes des 42 niveaux du jeu. Une fois terminé, les joueurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dessin et ambiance

Age préconisé : 8+

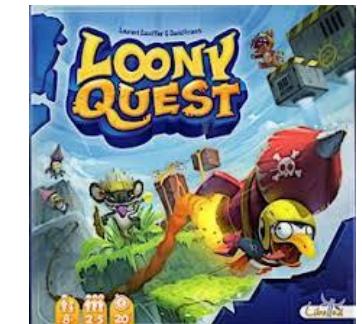
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: libellud

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 227



Opération Amon-Rê

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Opération Amon-rê de Haba, un formidable jeu éducatif autour du calcul mental, un jeu où les différentes opérations que sont les additions, les soustractions, les multiplications et les divisions, amuseront vos enfants.

Cette nuit, l'opération Amon-Rê, débute. Les quatre cambrioleurs pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les codes grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 228



Marrakech

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de placement à la fois simple et stratégique. Chaque joueur reçoit 30 dirhams et 12 tapis. Chacun à son tour déplace le marchand de tapis dans la direction de son choix et du nombre de cases indiqué par le dé. Si on s'arrête sur le tapis d'un adversaire, on paye un loyer proportionnel à la taille de l'assemblage de tapis de cette couleur. Après chaque déplacement, on dépose un de ses tapis à côté du marchand. Quand tous les tapis sont posés, on compte les tapis visibles et les dirhams pour connaître le gagnant!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif

Age préconisé : 8+

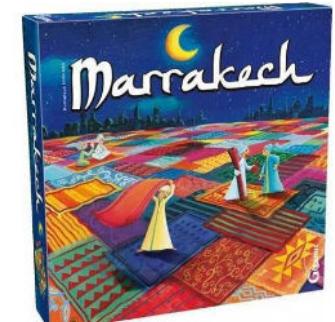
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 229



Voyage en europe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En route pour le grand rallye des mots à travers l'Europe ! Les joueurs voyagent en train, en voiture, en avion et en bateau et essayent de se rendre le plus vite possible dans quatre capitales européennes pour en ramener une carte postale. Mais le voyage ne s'avère pas très facile, car on n'avance pas avec les points des dés ! Seul celui qui observera bien les illustrations et fera preuve d'imagination en donnant la description correspondante arrivera vite à destination ...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 230



L'autoroute

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'AUTOROUTE est un jeu de Circulation sur le thème du code de la route. L'un des tout premiers. Quelques questions triviales sont posées aux plus jeunes. Les règles sont inutilement compliquées, voire pénibles. La toute première édition (fin des années 40) peut être recherchée par les collectionneurs, notamment pour son matériel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau

Age préconisé : 6+

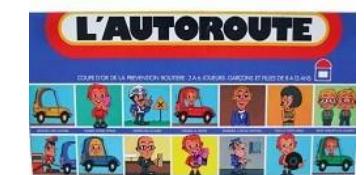
Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: dujardin

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 231



1000 Bornes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un conducteur émérite et vous devez parcourir 1000 kilomètres en respectant les limitations de vitesse, les feux de signalisation et en subissant des pannes.

Le 1000 Bornes est un jeu de cartes, 106 exactement, réparties en quatre catégories : les étapes, les attaques, les parades et les bottes.

Les étapes.

Ces cartes sont la clef de la victoire. Exposées devant vous, elles représentent les Kms que vous avez parcourus en additionnant leur valeur (25, 50, 75, 100 et 200). Les attaques et parades.

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Drei Magier Spiele

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 232



Chut, le dragon dort!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans **Chut, le dragon dort !**, les joueurs incarnent des pingouins qui transportent des œufs sur leur chapeau haut-de-forme, en essayant de ne pas réveiller le dragon qui dort au centre !

Chut, le dragon dort ! n'est dirigé que par la chance. Hasard du dé qui détermine de combien de cases nous devons avancer, et hasard du mécanisme qui fait trembler aléatoirement tel ou tel iceberg. Mais le jeu enchantera réellement les jeunes joueurs. Une règle avancée introduit une petite part de prise de risque.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: hasard et course

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Parker

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 233



perplexus epic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Perplexus Epic est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un **labyrinthe** étonnant, un **casse-tête** complètement ma-boule !

Pour franchir ce parcours coloré vous devrez adapter votre dextérité aux trois dimensions, avec maîtrise et observation.

Appréciez l'équilibre parfait entre prise en main rapide et difficulté croissante.

Pour commencer, il est préférable d'essayer Perplexus Original ou

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 234



Offboard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Si l'on parle d'un descendant d'Abalone, il ne faut pas s'étonner devant la simplicité du matériel. Un plateau de jeu qui ressemble à quelques exceptions près à son aïeul, 12 billes de verre jaunes et 12 rouges, auxquelles s'ajoute une règle aussi courte qu'efficace. Voilà tout ce que vous trouverez à l'intérieur de cette boîte, qui, vous l'aurez noté, sort un peu de l'ordinaire.

En effet, sa forme trapézoïdale est sûrement très vendueuse dans les rayons des centres commerciaux, mais je peux vous assurer que dans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 235



Abalone

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stratégie à 2 au succès planétaire. L'objectif est d'être le premier à avoir éjecté 6 billes adverses hors de l'hexagone, bille après bille. A son tour, on peut déplacer de une à trois boules de son camp vers un ou plusieurs espaces libres situés dans une même direction ou effectuer un « *Sumito* », mouvement consistant à pousser les billes adverses lorsque l'on se trouve en position de supériorité numérique. Il faut bien anticiper, car tout mouvement effectué ne peut être modifié!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 236



Triominos my first

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Triominos Junior, ou Mon premier Triomino ou My first

Triominos est la version « junior » du fameux [Triominos](#).

Le matériel est en carton de qualité, coloré et vif.

La notice dit que le jeu est éducatif, puisqu'on y apprend les couleurs et les chiffres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation

Age préconisé : 4+

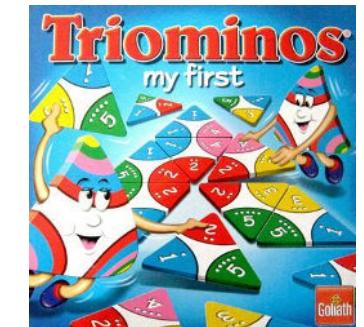
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Goliath

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 237



Gobblet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avant de commencer à jouer à Gobblet, vous devrez empiler ceux-ci, les petits dans les grands. Ceci fait vous devrez prendre les pions dans l'ordre et donc commencer à jouer avec un grand.

Le but du jeu est simple : réaliser une ligne avec 4 pions de sa couleur (quelle que soit leur taille).

Chaque joueur à son tour a le choix entre deux possibilités :

- Amener un nouveau gobelet en jeu sur une case vide de son choix.
- Prendre un gobelet déjà posé et le reposer sur une case de son choix. Soit vide, soit contenant un gobelet plus petit à l'adversaire ou à soi : C'est le gobage.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 238



Les Loups-Garous de Thiercelieux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Comment, vous ne connaissez pas Thiercelieux ? Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages.

Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes.

Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé!

Les Loups-Garous de Thiercelieux recèle un système de jeu fascinant et inédit, d'une simplicité redoutable!

Chaque joueur reçoit une carte de personnage, (avec une fonction ou une particularité bien précise) tandis que le ou les loups-garous sont désignés en secret. L'un des joueurs ne reçoit

Nb pièces: 3

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance et bluff

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 8-18

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité et d'ambiance génial! On dispose au milieu de la table la bouteille verte, le fantôme blanc, le fauteuil rouge, le livre bleu et la souris grise. Un joueur retourne une carte sur laquelle il y a 2 objets et il faut être le premier à attraper la bonne figurine en fonction des couleurs des objets de la carte:

- si la carte présente un objet de la bonne couleur (livre bleu), il faut vite l'attraper,
- mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 240



Bazar Bizarre 2.0

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité et d'ambiance génial! On dispose les 5 figurines au milieu de la table. Un joueur retourne une carte sur laquelle sont dessinés 2 objets. Si une des figurines est représentée sur la carte dans la bonne couleur, il faut être le premier à l'attraper! Sinon, il faut attraper la seule figurine qui n'a rien en commun avec la carte: ni la forme, ni la couleur. Cette version 2 introduit 3 variantes que l'on peut ajouter à la règle de base petit à petit. *On peut mélanger Bazar bizarre et Bazar bizarre 2.0, pour une règle spécifique qui nécessite d'être bien en éveil....*

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 241



Speed Mandala

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Speed Mandala est un jeu d'observation et de rapidité pour reconstituer au plus vite un joli mandala.

Speed Mandala est un petit jeu de défis pour 1 à 4 joueurs, particulièrement réussi esthétiquement. Chaque joueur joue avec 3 disques mandala présentant au recto et au verso des formes et des couleurs différentes. On retourne une carte « défi », et, en combinant leurs 3 disques, les joueurs devront essayer de reproduire le mandala de la carte défi le plus vite possible... pas très zen tout ça ! Le

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: life style

Auteur: Manu Palau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 242



Gloobz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque Gloobz associe une forme et une couleur. Les formes sont symbolisées par les trois figurines Gloobz et les couleurs par les trois Pots de peinture. À chaque tour, une carte représentant des Gloobz est retournée. Si le joueur actif a annoncé « Gloobz-Plus ! » avant de retourner la carte, il faut vite attraper les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) les plus représentées sur la carte... Mais si le joueur a annoncé « Gloobz-Moins ! », il faut alors saisir les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) qui ne sont pas illustrées ou qui le sont le moins. Chaque bonne figurine saisie vous rapporte un point et vous rapproche du but. Attention, certaines cartes spéciales vous compliquent la tâche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 243



Halli Galli junior

Commentaires sur le jeu

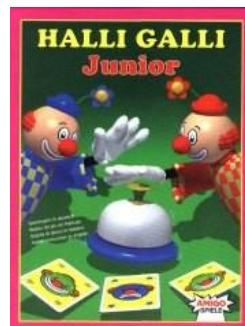
Points: 1

Jeu d'observation et de rapidité pour les plus jeunes. Les cartes sont partagées entre les joueurs qui en retournent une chacun à leur tour. Quand 2 clowns identiques apparaissent (mêmes couleurs et même mimique), le joueur qui tape le premier sur la clochette remporte toutes les cartes retournées. *Un grand succès auprès des enfants*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d'ambiance
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: amigo
 Auteur: Haïm Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 244



Color'yam

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Color'Yam c'est 6 couleurs, 6 dés, une course au score où tout peut arriver !

À chaque tour, marquez un maximum de points pour rafler la meilleure place. Cependant, vous ne pouvez valider vos points qu'à la seule condition d'avoir rempli votre contrat.

Un contrat ? Oui : avoir exactement une face rouge, plus de faces bleues que de jaunes, aucune couleur en 3 exemplaires, etc.... Mais attention : vous ne disposez que de 3 lancés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance et bluff
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 245



Dawak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Défis, Quiz, fous rires... Soyez prêts, tout peut arriver !

Dawak est un jeu d'ambiance, de quizz et de rapidité, pour rire et se détendre en famille ou entre amis. Lancez le dé ! Vous savez jouer !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-7

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 246



Gagne ton papa!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un Katamino tout en bois pour jouer seul ou à 2! Une infinité de problèmes à résoudre (penta 3 et 4 en majorité, possibilité de jouer à 2 jusqu'au penta 6, seul jusqu'au 10). A 2, chaque joueur prend une carte défi de même valeur et positionne sa réglette d'un côté du plateau. Au top la partie démarre et le premier qui a résolu son problème marque 1 point. Les pièces du jeu sont en volume et permettent des constructions libres ou la reproduction de modèles. Il est également possible de jouer à kataboom (jeu d'équilibre) et de travailler sur le cube Houdini. *Jeu d'une richesse extraordinaire!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 247



El Capitan

Commentaires sur le jeu

Points: 1

El Capitan est un jeu de mémoire et de rapidité, résolument familial. **Le principe du jeu** - Chaque pirate a devant lui 12 images dont il doit mémoriser l'emplacement. Lorsque le temps du sablier est écoulé, les images sont retournées, faces cachées. On dévoile alors une carte de la pioche: chacun doit rapidement poser son bateau sur la carte de sa série qui correspond à l'image révélée, puis taper sur la pioche (et y maintenir sa main). Un ingénieux système de vérification permet d'attribuer des pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 248



Pingouins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le thème et les illustrations de [Pingouin deluxe](#) laissent à penser que le jeu est léger et pas bien sérieux. Il n'en est rien car [Pingouin deluxe](#), malgré la simplicité de sa règle, est d'une grande intelligence. Voilà un exploit que de proposer un jeu de réflexion très fin, de 2 à 4 joueurs, qui se joue en une vingtaine de minutes. Retirez-lui son thème et habillez-le en noir et blanc, et [Pingouin deluxe](#) sera loué comme perle ludique par les amateurs des jeux de [Kris Burm](#) et les amateurs de jeux abstraits en général. Et pourtant, le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 249



Saute Lapin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. Une carotte géante en or rayonne à l'horizon ! L'heure de la récolte des carottes a sonné, mais les lapins ne savent malheureusement pas nager. C'est pourquoi ils plongent de grosses pierres dans l'eau et posent des planches par-dessus pour former des ponts. Mais attention : dans cet astucieux jeu pour enfants de HABA, celui qui n'estime pas correctement la longueur des planches reste bloqué et voit ses concurrents le dépasser durant cette course folle menant à l'île aux carottes. Le premier lapin qui y parvient est le gagnant et peut danser de joie en sautant autour de la carotte en or.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: estimation des distances

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: goulia

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 250



X plus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'idée est simple : être le premier à aligner cinq cubes présentant le même dessin. Mais il faut essayer de se rappeler des faces offertes à l'adversaire, pour qu'il ne réalise pas lui-même un alignement avant nous.

L'aspect esthétique du jeu et son caractère hautement hasardeux, sous des apparences de jeu abstrait ou de jeu de mémoire, expliquent certainement le succès

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: gain par arrangement

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 251



Diaballik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Diaballik est un jeu de stratégie pour deux joueurs. Le jeu tente de simuler un affrontement sportif entre deux équipes, le but étant d'amener sa balle (ballon) sur la ligne de départ adverse. Il n'en reste pas moins un jeu assez abstrait.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de logique

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252



Challenge 5

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Challenge 5 est un jeu original, où les pièces peuvent venir se combiner avec les pièces adverses.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 253



Apagos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu

Lorsqu'il ne reste plus aucun emplacement libre pour poser une bille, on regarde qui est majoritaire sur la tortue leader.

Principe du jeu

À son tour, un joueur peut choisir de poser une bille de sa couleur ou de la couleur adverse sur une tortue (la tortue avance alors d'une place, si elle n'est pas déjà en tête), ou de reculer une de ses propres billes, pour la placer sur une des tortues qui suivent (dans ce cas,

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 254



Quixo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu allie un système de déplacement très original et un principe de jeu très simple, qui lui ont valu entre autre l'Oscar du Jouet en France.

Les 25 cubes sont prisonniers du plateau : chaque cube possède 4 faces neutres, une face marquée d'une croix, une face marquée d'un rond. Au départ, les cubes sont disposés faces supérieures neutres.

Chacun à son tour:

- saisit en périphérie du plateau un cube neutre ou à sa marque (croix ou rond)
- le replace avec sa marque sur la face supérieure, en poussant sur une rangée incomplète (principe du pousse - pousse)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 255



Ovo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de récupérer tous ses œufs après les avoir retournés dans le camp adverse. A l'aller les symboles des joueurs indiqués sur chaque œuf sont visibles, mais au retour ils sont cachés : les œufs ne sont plus identifiables et peuvent être joués par tous. Comme rien ne ressemble plus à un œuf qu'un autre œuf, il est bien difficile de s'y retrouver ! Ovo est un jeu interactif et captivant, où il vous faudra user de mémoire pour rassembler vos œufs et jouer de bluff pour brouiller les pistes.

jeu abstrait, matériel ludique et original, bluff, mémoire

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: France cartes

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 256



Dobble Kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu Dobble en version enfants! Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes. Quelle que soit la variante, il faut toujours trouver l'animal identique entre 2 cartes, le nommer et prendre la carte. Toutes les règles sont faciles à mettre en place et permettent de renouveler le plaisir de jouer. *Il y a moins de cartes et moins de dessins par carte que dans la version classique pour que le jeu soit accessible aux plus jeunes!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 257



Rök

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Depuis la nuit des temps, le pouvoir ésotérique des runes ensorcèle... Rök y donne accès, mais il faut d'abord se mesurer aux forces adverses. Avant de les lancer, concentrez-vous en goûtant au plaisir simple de manipuler ces superbes pierres... Puis ayez l'oeil vif et le geste ultra-rapide pour les conquérir!

Chaque joueur pioche une première rune dans le sac et la place devant lui, face visible : c'est sa rune d'Équilibre. Chacun pioche ensuite au hasard dans le sac un certain nombre de runes, dépendant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté:

Marque du jeu: Game factory

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 258



Kitty Paw

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des chatons, quelques cartons... ça devient vite un casse-tête pour s'y retrouver et vous pourriez avoir les nerfs en pelote ! La partie de cache-cache est lancée...

Kitty Paw est un jeu d'observation, de manipulation et de rapidité. Le premier à reproduire le schéma de sa carte avec les tuiles Chat et à crier « Miaou » marque des points, mais gare aux malus ! Le joueur qui a le plus de points à la fin remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Bombyx

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 259



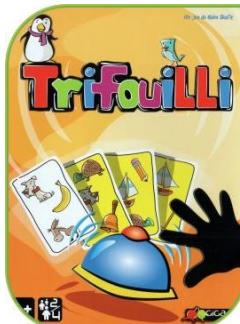
Trifouilli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une très grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps de fouiller dans la pioche afin de vite former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun. Quand un joueur pense avoir réussi, il appuie vite sur la sonnette pour valider ! Mais dans toute cette précipitation, gare aux erreurs ! Le vainqueur est celui qui aura récolté le plus de cartes à la fin de la partie. Trifouilli est un jeu d'observation malin et rapide où tout le monde joue en même temps.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 260



Kid-Cala

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À première vue, **Kid-Cala** n'est qu'une présentation agréable de l'[Awélé](#). En fait, le célèbre jeu africain reçoit ici deux innovations importantes. D'une part, la présentation colorée et « fruitée » rend le jeu attrayant pour les jeunes joueurs comme pour les plus grands. Mais l'éditeur a également eu la bonne idée de doter le jeu de trois règles abordables facilement par les enfants, et qui respectent pourtant totalement l'esprit de jeu de semailles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: University games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 261



IQ Fit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de réflexion logique en format de voyage à transporter partout! On choisit un défi et on place les pièces dans l'espace de jeu de la boîte, comme indiqué sur le modèle. Les barrettes de perles ont des ergots que l'on insère dans les trous du support de jeu. On doit ensuite compléter le plateau avec le restant des pièces. La surface de la mosaïque obtenue doit toujours être lisse. *Plus on avance dans les défis, moins il y a d'indices.*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Smart Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 262



Doigts Malins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On secoue les boîtes pour que les billes se répartissent aléatoirement. On tire une fiche indiquant une position précise pour les billes. Le plus rapidement possible, les joueurs vont essayer de ranger leurs billes comme sur l'illustration en les faisant bouger avec leurs **doigts** par les petits trous du dessous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: morticité, rapidité

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 263



TAPETTE à MOUCHES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fliegen klatschen ("PAF la mouche !") est un jeu d'action rapide aux règles simples.

Les cartes représentent des mouches aux différentes valeurs (de 1 à 5), 16 de chaque couleur (bleu, rouge, jaune, vert, violet, orange), et 16 cartes "tapette à mouches".

Les cartes sont réparties équitablement entre les joueurs.

Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte :

- si c'est une carte "mouche", il la pose, face visible, sur la table. Au

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de rapidité

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Abacusspiele

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 264



Castle Logix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique pour la maternelle qui permet en outre d'exercer sa motricité et de travailler en 3D. L'enfant choisit un modèle et le construit avec les blocs et les tours. Chaque bloc est imprimé de motifs différents sur 2 faces et percé de part en part. Il faut en tenir compte pour trouver comment réaliser le modèle. Le château construit doit être stable et tenir debout. *En cas de difficulté l'enfant peut commencer par faire des constructions en suivant les solutions.*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: Smart Games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 265



Camelot JR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une Princesse à sauver?

Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Cela pourrait être le début d'une belle histoire? Alors pour bien la commencer, essayons d'abord de réunir les personnages principaux!

Pour cela, vous choisissez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: Smart Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 266



Chromino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de tactique, de logique et d'observation: cette variante du jeu de domino utilise 3 couleurs par pièce pour compliquer le jeu! Pour poser un chromino il faut lui assurer 2 contacts avec des carrés de couleurs identiques déjà présents sur la table, sans jamais accoler des couleurs différentes. Le 'tapis' de Chromino augmentant au cours de la partie, cela devient vite un casse-tête! D'autant que l'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de Chromino et que l'on pioche si l'on n'arrive pas à en placer un! *Passionnant à tout âge, en classe, en famille ou entre amis!*

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: tactique, logique, observa

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 267



Les Pingouins patineurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique autour de la manipulation des pentaminos. Il s'agit de placer les 5 pentaminos à l'intérieur du lac, de manière à ce que chaque pingouin occupe la place indiquée par le défi. Chaque pentamino à une partie coulissante, ce qui permet de changer la forme du morceau de glace. Sur les défis les plus faciles les formes sont indiquées. Pour les plus difficiles on ne trouve que l'emplacement des pingouins. *Le jeu est original et très attractif!*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de logique

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Smart Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 268



Logikville

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique évolutif pour tous les âges. Chaque défi donne le nombre de maisons à utiliser, les personnages et les animaux à placer. Des indices, récurrents dans tout le jeu, indiquent que telle et telle figurine sont voisines ou non, qu'elles vivent dans la même maison ou non, quelle habite ou non dans la maison de droite, etc.. L'objectif est de placer les personnages dans les bonnes maisons. Plus on avance dans les défis, plus il y a de maisons et plus il y a de personnages à placer!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ankama

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 269



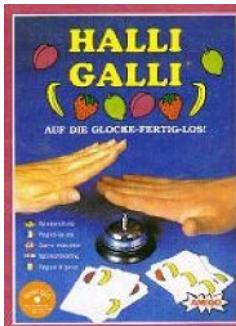
Halli Galli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité, d'observation et de calcul: chaque joueur à son tour retourne 1 carte. Quand 5 fruits identiques apparaissent sur la table (à travers une ou plusieurs cartes), le joueur qui tape le premier sur la clochette remporte toutes les cartes retournées. Les joueurs sont éliminés quand ils n'ont plus de carte. *Les enfants adorent!*

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 270



Kataboom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de manipulation, d'adresse, de travail spatial et de logique. Les enfants peuvent jouer seuls ou à plusieurs à reproduire des modèles à plat ou en 3D ou à créer des figures. Il peuvent aussi faire des défis en réalisant en même temps des modèles de difficultés équivalentes. Tout un travail est également proposé autour du cube Houdini que toutes les pièces permettent de fabriquer. Les modèles et les défis sont très nombreux et de difficultés croissantes. *Les possibilités offertes par ce jeu sont énormes!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'éducation

Age préconisé : 3+

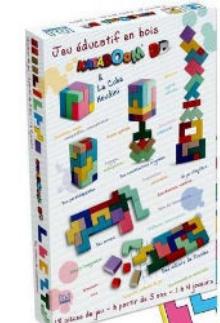
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: DJ Games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 271



Totem Zen

Commentaires sur le jeu

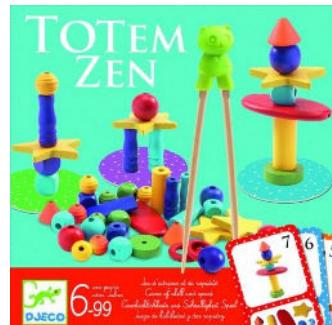
Points: 1

Totem Zen est un jeu de manipulation, d'adresse et de rapidité, qui n'a de zen que le nom !

Au début du jeu, chaque joueur reçoit un jardin, sur lequel construire son totem, ainsi qu'une paire de baguettes « chinoises ». Les 64 perles en bois, de formes et tailles différentes, sont mises dans la boîte.

Puis, on pioche une carte, qui montre un totem et les différentes pièces nécessaires pour le construire. Chacun se précipite alors pour

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et rapidité

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 272



Three Little Piggies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il était une fois...

Placerez-vous correctement les maisons afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur ?

Et si jamais le loup apparaît, saurez-vous les aider en les protégeant à l'intérieur des maisons ?

« Les Trois Petits Cochons » est un jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants.

Vous y trouverez 3 grosses pièces de jeu juchées de maisons ainsi

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: Smart Games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 273



Anti-virus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu Bio-Logique !

Un virus s'est introduit dans l'une de vos cellules. Pourrez-vous vous en débarrasser avant qu'il ne se soit multiplié?

Alors que la cellule (le plateau de jeu) contient peu de place, vous allez devoir gérer le déplacement des molécules (pièces de couleur) qui se gênent pour en extraire le virus (pièce rouge).

Positionnant les seules pièces de départ comme demandé dans le défi choisi, vous devrez programmer dans le bon ordre les mouvements

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Smart Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 274



Archelino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque animal veut trouver sa place à bord de l'arche. À priori, aucune difficulté car Noé est toujours à l'avant du navire. En revanche, le placement des animaux est un véritable casse-tête : le kangourou veut absolument être assis à côté du lion, le panda discute avec le zèbre et la girafe refuse d'être à l'arrière. Pas de panique ! Placez-les astucieusement et vous trouverez la solution. Mais avant de venir à bout des 60 défis et de contenter tous les animaux, il va falloir bien réfléchir !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: huch huch

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 275



Tricours

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tricours est un jeu coopératif pour trois joueurs (ou trois mains). Le but est de réaliser le parcours indiqué avec une bille guidée par trois ficelles.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 3

Difficulté: simple

Marque du jeu: Goki

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 276



Bamboléo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui tremble le plus commence en prenant une pièce de son choix sans toucher le plateau. Les plus téméraires peuvent prendre (après l'avoir annoncé) une pièce double (deux pièces l'une sur l'autre).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Zoch zum spielen

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 277



Jenga

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1. A l'aide du support, monter la tour en plaçant les blocs par rangées de 3.
2. Chaque rang doit être perpendiculaire au précédent.
3. Retirer le support : La tour tient toute seule.
4. Le joueur qui a construit la tour commence la partie.
5. A votre tour, enlevez un bloc quelconque de la tour à l'exception de la rangée supérieure.
6. Posez-le au sommet perpendiculairement au rang précédent.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 278



tour chancelante

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'adresse et d'équilibre convivial. On place les briques sur la table en les empilant par rangées de 3 perpendiculaires. Chaque joueur à son tour enlève une pièce délicatement et la dépose au sommet de la tour, perpendiculairement. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la tour s'écroule. Le dernier joueur à avoir posé une brique remporte la partie. *On peut aussi s'entraîner tout seul à déplacer le plus grand nombre de briques possible!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: moyen

Marque du jeu: toys pure

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 279



Dr Eureka

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique, d'adresse et de rapidité. Chaque joueur place ses 6 billes dans ses 3 éprouvettes, par 2 de couleur identique. Puis on retourne une carte objectif qui montre une disposition de billes dans les éprouvettes. Tous les joueurs en même temps essayent de disposer leurs billes comme sur le modèle uniquement en transvasant les billes d'un tube à un autre. Le premier joueur qui réalise la bonne combinaison annonce Eureka et gagne la carte. Si un joueur fait tomber une bille ou dit Eureka à tort, il est éliminé de la manche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et rapidité
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: blue orange
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 280



Blokus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu se compose d'un plateau de 400 cases dans lesquelles encastrer des pièces de différentes formes. Chacune des 21 pièces est de forme différentes, un peu comme au Tétris. Le but de chaque joueur est de placer ses 21 pièces sur le plateau, tout en essayant de bloquer ses adversaires. Il est possible de jouer à 2, 3 ou 4 personnes (4 couleurs différentes de pièces). Le premier joueur pose la pièce de son choix sur le plateau de telle sorte que celle-ci recouvre une case d'angle du plateau. Les autres joueurs jouent à tour de rôle et placent leurs pièces de la même manière. Pour les tours suivants, chaque nouvelle pièce posée doit toucher une

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 281



Dame chinoise

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les dames chinoises sont un jeu de société se jouant sur un tablier généralement circulaire ou hexagonal, sur lequel une étoile à six branches est représentée, comportant 121 emplacements au total.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 282



Pièges

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un peu de hasard, un peu de tactique, et surtout un matériel attrayant. Être le dernier à conserver une ou plusieurs billes sur la grille, alors que toutes les billes des adversaires sont tombées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: tactique, logique, observa

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: matel games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 283



Saute Cabri

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ätsch, nous sommes plus rapides! ", Crient les chèvres de montagne qui vivent à droite de la rivière." Pari?! ". Pari, pas ça? ", Appelez les chèvres de montagne de la rive gauche de la rivière. Dans les deux sens, ils décident de faire s'affronter deux équipes afin de savoir enfin qui atteindra le sommet le plus rapidement.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: hasard et course

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: beleduc

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 284



Pitch Car

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un Succès mondial ! Un beau matériel, une règle très simple, une thématique forte, jusqu'à 8 joueurs, tous les ingrédients sont réunis pour satisfaire les joueurs de tous âges.

PitchCar est un jeu d'adresse, une course de voiture représentée par des jetons ronds en bois. Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la pichenette pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course avec pichenette

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ferti

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 285



Geoforme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Coup de coeur pour cette jolie valisette magnétique et ses pièces de formes et couleurs différentes. Les nombreuses fiches développeront le sens de l'observation de vos enfants ; ils devront reproduire à l'aide des formes géométriques aimantées les dessins qu'ils trouveront sur les cartes de différents niveaux.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'observation

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 286



Communicate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu : faire comprendre à son partenaire la figure que l'on a devant soi. Les joueurs sont placés l'un en face de l'autre et posent la séparation en bois verticalement de sorte qu'ils ne voient pas ce qui se passe dans le camp adverse. L'un des joueurs, à l'aide des 26 pièces en bois à sa disposition va alors décrire pièce par pièce la figure qu'il va créer. De son côté l'autre joueur qui dispose des mêmes pièces doit reproduire à l'identique la figure décrite. A la fin vous ôtez la séparation verticale et vérifiez si la communication est bien passée.

Au-delà du jeu de construction et d'adresse vous apercevrez vite que l'essentiel est de se comprendre et de se connaître.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: beleduc

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 287



Rush Hour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Circulez en toute logique
Sortez de là ! Tel est votre objectif.
Rush Hour® est le champion des jeux de blocs à déplacer, conçu pour les débutants comme pour les experts.
Faites glisser la voiture rouge vers le bord du plateau de jeu pour la sortir des embouteillages.
Pour cela :

1. Choisissez une carte de défi et placez les véhicules sur le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Thinkfun

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 288



Stratopolis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu pur et passionnant chaque tour sera déterminant. Choisirez-vous d'agrandir votre territoire, de lui faire prendre de la hauteur ou de contrer l'expansion adverse ?Les joueurs placent leurs tuiles à tour de rôle afin d'optimiser la présence de leur couleur.Le score prend en compte la plus grande surface et la plus grande hauteur de cette surface. Les tuiles s'empilent et un territoire risque d'être divisé à tout moment par l'adversaire : la victoire peut basculer jusqu'au dernier moment.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289



Kabaleo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qui lui est assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

DENOMINATION ET SELECTION DES PIECES

Les 6 pyramides «Objectif» indiquent une couleur secrète qui n'est visible qu'en les retournant. Les 24 «Cases» sont les pyramides marquées d'un seul anneau de couleur. Les 36 «Pièces» sont les pyramides dotées de deux anneaux de couleur.

- à 4 joueurs, toutes les pyramides sont utilisées ;
- à 3 joueurs, on ne joue qu'avec 5 couleurs soit 55 pyramides: on remise dans la

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de bluff et mémoire

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 290



times up celebrity

Commentaires sur le jeu

Points: 1

votre mission est simple: vous devez faire découvrir des personnages réels ou fictifs à vos partenaires. Commencez par les décrire à votre convenance, sans les nommer. Ensuite, faites les deviner, mais en ne prononçant qu'un seul mot et pour finir, il faudra les mimer !

Mais ne perdez pas de temps, à chaque fois, vous ne disposez que de 30 secondes !

Exclusif dans la version purple, une quatrième manche en option: la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 12+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 4-12

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 291



times up family

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un Times up pour jouer autour des objets, des animaux et des métiers. Times Up Family se joue en 3 manches avec 2, 3 ou 4 équipes. 40 cartes sont mises en jeu pour une partie. Pendant 30 secondes 1 joueur essaie de faire deviner à son ou ses coéquipiers un maximum de noms, en s'exprimant librement (description, rébus, etc). Quand toutes les cartes ont été trouvées, on passe à la 2ème manche avec les mêmes cartes. On ne peut alors dire qu'un mot par carte. Pour la 3ème manche on peut mimer et bruiter. *Idéal pour jouer entre copains ou en famille!*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance
 Age préconisé : 12+
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 4-12
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 292



Jungle speed safari

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jungle speed dans la jungle avec 5 totems ! Avec Jungle Speed Safari, à vous de mettre de l'ordre dans la jungle ! Alors que certains animaux veulent le calme, d'autres s'agitent à la vue d'un peu de nourriture ou s'éner�ent et poussent des cris. Les 5 totems sont posés au centre de la table. Puis les cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs, en piles, face cachée devant eux. Tour à tour, chaque joueur retourne la première carte de sa pile. En fonction de la carte retournée, les joueurs devront imiter des animaux en colère, attraper un des 5 totems, etc. Soyez vifs pour cumuler le plus de cartes en fin de partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'ambiance familiale r
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 293



tantrix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pouvant se jouer seul ou jusqu'à 6 joueurs, **Tantrix** est un jeu de réflexion original.

Dans le jeu Tantrix, vous devez à l'image d'un puzzle poser des tuiles hexagonales comportant des bandes de couleurs différentes. Saurez-vous créer la ligne la plus longue ?

Tantrix est un jeu malin et d'une grande simplicité dans les règles. Il vous faudra cependant astuce et réflexion pour parvenir à contrer vos adversaires tout en constituant la ligne la plus longue à

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 294



Meuh meuh pit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pit est un **jeu de 7 familles**, sauf que là il y en a 8 ;-). Une **famille de vaches** est composée de 9 cartes. Chaque famille rapporte un certain nombre de points, indiqués sur chaque carte. Si ce jeu de cartes est déjanté, c'est qu'on joue tous en même temps, afin de cumuler 200 points.

Mise en place du jeu :

Si vous êtes moins de 8 joueurs, mettez de côtés les familles qui ont le moins de points. L'idée est donc de jouer avec autant de familles

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 295



Mille Sabords

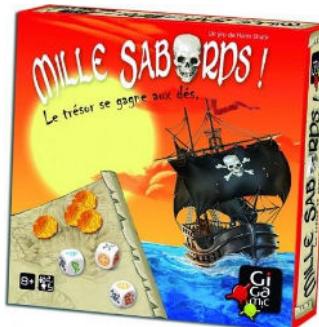
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dés et de prise de risque très amusant sur le thème des pirates

. Chaque joueur à son tour retourne une carte qui va lui apporter un bonus, doubler les points ou être un challenge qui peut faire perdre des points. Puis il lance les dés, met de côté ceux qui l'intéressent et rejoue les autres. Plus on obtient de faces de dés identiques, plus on marque de points. Les faces pièces d'or et diamants apportent des points supplémentaires. Mais si l'on a 3 têtes de mort, son tour est

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés et de prise de

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: Haïm Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 296



Le Tango de Tarentule

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La règle de base est toute simple : il faut pousser le cri de l'animal précédent si une tarentule est présente sur sa carte, pas si elle en est absente.

Mais le jeu se complique ensuite pas mal avec les options « avancées ». Chaque animal perturbe le jeu à sa façon, et on finit par ne plus y retrouver ses petits.

L'idée est qu'un joueur qui se trompe ramasse le paquet. Se tromper consiste souvent à jouer trop lentement. La règle dit qu'on dispose de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 297



Bogoss

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Djeco vous présente **Bogoss** un jeu de stratégie phosphorescent inspiré des grands classiques des jeux de cartes, un jeu de cartes pour les enfants à partir de 6 ans.

Retrouver les 6 parties d'un squelette, quel drôle de défi !
Mais attention aux os cassés.

Un jeu d'échange avec des cartes phosphorescentes pour jouer aussi dans le noir !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

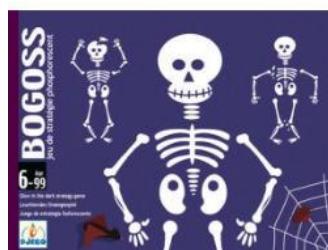
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 298



Bohnanza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur cultive des haricots dans deux ou trois champs et essaie de les vendre le plus avantageusement possible. Plus un joueur possède de haricots de la même sorte dans un champ, plus le profit lors de la vente est élevé. Le but du jeu est de gagner des Thunes* en plantant, en récoltant et en vendant des haricots. Malheureusement, les joueurs peuvent être contraints de vendre leurs haricots trop tôt à un moindre prix. Il arrive même qu'une récolte ne rapporte rien

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 12+

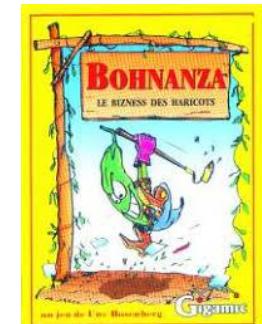
Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 299



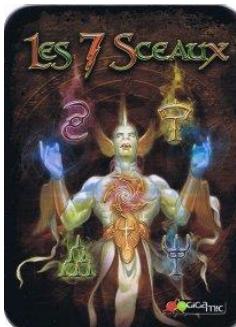
Les 7 Sceaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

5 peuples de légendes sont représentés par 5 séries de 15 cartes, dont les Magiciens sont les atouts majeurs. Pour chaque manche, les joueurs doivent estimer précisément le nombre et la couleur des plis qu'ils pensent gagner. L'un des joueurs pourra se ranger du côté obscur en prenant le rôle du Mage Noir, dont le seul but est de perturber le jeu des autres! Les prédictions sont concrétisées par des sceaux aux couleurs des plis souhaités : au cours de la manche, les joueurs tentent de s'en débarrasser en réalisant leur prédition. Il faut déjouer au mieux les imprévus ainsi que les méfaits du Mage noir, car tout pli non prédit et les sceaux restants apportent des points de pénalité... Après

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plis

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 300



Non Merci!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu subtil pour joueurs calculateurs.

L'objectif de ce jeu est de cumuler le moins de points négatifs possible. Au début du tour, une carte numérotée de 3 à 35, est révélée. A votre tour, choisissez d'accepter cette carte, et de ramasser les points négatifs équivalents OU de la refuser en posant un jeton dessus. Votre stock de jetons étant limité, il vous faudra forcément accepter des cartes. Pour limiter les points négatifs, tentez de reconstituer des suites de nombres avec ces cartes : vous ne perdrez alors que la valeur de la plus petite carte de chaque suite. Par exemple, 20 et 22 valent 42 points, alors que 20, 21, 22 ne valent que 20 !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 301



Concerto Grosso

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de se défausser d'un maximum de cartes.

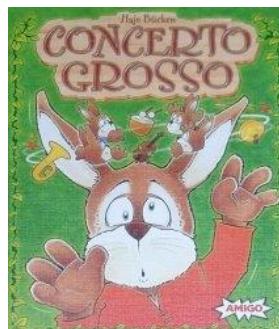
On reçoit un paquet de cartes face cachées au début.

A son tour, le joueur retourne une carte de son paquet. Selon le dessin, tous les joueurs doivent réagir ou non. Par exemple, si la carte retournée représente un lapin chef d'orchestre, il faut se lever puis se rasseoir. Si un joueur à la mauvaise réaction ou pas de réaction alors qu'il fallait faire quelque chose il ramasse toutes les cartes. Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, ils partagent le paquet.

Puis on passe au joueur suivant.

Quand un 1er joueur n'a plus de carte, il a le droit d'induire les autres en erreur,

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 302



The Game

Commentaires sur le jeu

Points: 1

le jeu est votre ennemi. Votre seule chance de le vaincre est de jouer en équipe. Tous ensemble !

Dans le jeu ***The Game***, votre objectif à tous est de vous débarrasser de toutes vos cartes contenant des nombres sur 4 piles au centre de la table : 2 sont ascendantes, 2 sont descendantes et à chaque tour, vous devez poser au moins 2 cartes.

La règle de The Game est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Unissez-vous donc pour réaliser cet incroyable défi !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

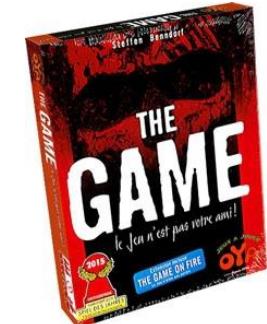
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 1-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: oya

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 303



Ketch up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu

Il existe cinq recettes de minestrone de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de réunir devant lui les ingrédients nécessaires : soit 4 ingrédients orange, 5 verts, 5 rouges, 6 bleus ou 7 jaunes (1 ingrédient = 1 carte). Le chiffre sur les cartes rappelle le nombre d'ingrédients nécessaires à chaque recette. Celui qui aura ramassé le plus d'ingrédients remportera la partie.

Déroulement du jeu

Quand vient son tour, le joueur commence ses recettes et pose des cartes devant lui, par couleur. Il ne peut préparer au maximum que 3 recettes en même temps.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 6+

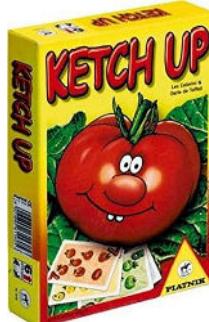
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Piatnik

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 304



Bandido

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bandido est un excellent petit jeu coopératif assez addictif pour toute la famille ! Règles simplissimes, principe évident,... et prix sympa !

Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Le but du jeu est d'empêcher Bandido, qui a commencé à creuser des tunnels, de d'évader de la prison. Pour cela, les joueurs vont poser successivement des cartes pour tenter de bloquer toutes les issues, soit en plaçant des impasses,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Helvetik

Auteur: Martin Nedergaard Ander





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 305



6 QUI PREND

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de défausse stratégique et convivial: chaque joueur à 10 cartes en main. On dispose 4 cartes en colonne sur la table. Chacun choisit une de ses cartes et la pose face cachée. C'est la plus petite carte qui sera jouée en premier. On dépose alors sa carte à côté de la carte la plus proche en valeur, mais en ordre croissant. Celui qui met la sixième carte ramasse les cartes de la ligne en question. L'objectif est de ne pas se trouver en position de compléter une ligne, afin de marquer le moins de point possible. Les points sont représentés par les "têtes de boeuf" présentent en plus ou moins grand nombre sur les cartes. Se joue en plusieurs manches. *Attention, risque d'accoutumance, vous ne pourrez plus vous en passer!*

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-10
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 306



Set

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un SET. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques : COULEUR (rouge, vert ou mauve), FORME (ovale, vague ou losange), NOMBRE (un, deux ou trois symboles), REMPLISSAGE (plein, hachuré ou vide). Un SET est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de rapidité
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1-20
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Marsha Falco





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 307



Pow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs incarnent des créateurs de comics qui cherchent à optimiser leur casting afin de créer un hit ! Pow est un jeu de prise de risques basé sur des combinaisons de dés. Les joueurs disposent de 3 lancers pour prendre une tuile Super-héros positive ou une tuile Super-vilain négative. Il faut tenter de récupérer les super-héros qui rapportent le plus de points en s'obligeant à prendre aussi des super-vilains qui en font perdre, car dans un bon scénario il faut un juste équilibre entre les bons et les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés et de prise de

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Game factory

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 308



Saboteur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur ! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir...

A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et bluff

Age préconisé : 8+

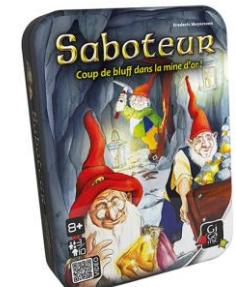
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-10

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: Frederic Moyersoen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 309



Hawaiki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

. Réalisez d'habiles combinaisons pour vous débarrasser de vos cartes plus vite que vos adversaires !

Dans le jeu **Hawaiki**, vous allez recevoir 6 cartes en début de manche et vous allez chercher à vous en débarrasser. Trois cartes sont posées sur la table et vous allez essayer, à votre tour, de réaliser des combinaisons pour pouvoir poser votre carte sur l'une des 3 cartes : elle doit être de la même couleur ou même valeur. Mais ce n'est pas tout. Si après avoir posé votre carte, celle-ci forme

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de combinaison de cartes
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: ilopeli
 Auteur: Lionel Borg



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 310



sardines

Commentaires sur le jeu

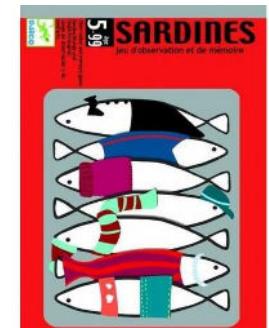
Points: 1

Jeu de mémoire joli et original: chacun reçoit 5 cartes sardine et les pose sur la table sans les regarder. On découvre une carte "boîte à sardines". Tous les joueurs observent et mémorisent les 7 sardines de la carte. Puis on retourne la carte et les joueurs regardent leurs 5 cartes et posent devant eux les sardines qu'ils pensent avoir vues dans la boîte. Après vérification les bonnes cartes sont gagnées. On complète les jeux des joueurs avec la pioche puis on retourne une nouvelle carte "boîte à sardines". Les costumes des sardines sont géniaux et contribuent au succès de ce jeu! *Avec les plus jeunes, on peut commencer par un jeu de discrimination visuelle, en regardant toutes les cartes en même temps*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et réflexion
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Véronique Bulteau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 311



Dodelido

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez réactif pour vous débarrassez au plus vite de vos cartes ! A son tour chaque joueur pose sa première carte sur l'une des trois piles et doit donner instantanément la bonne réponse : une majorité d'animaux, de couleurs, ou en cas d'égalité Dodelido ! A moins qu'il n'y ait «rien» à dire ?! Sans parler du crocodile ou de la tortue qui peuvent s'en mêler ! Un jeu d'ambiance pour toute la famille qui risque de vous rendre chèvre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d'agilité
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 312



Piou piou

Commentaires sur le jeu

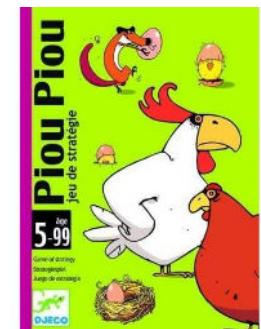
Points: 1

Charmant jeu de cartes de défausse, d'échange et de collecte. Chaque joueur démarre avec 4 cartes. A son tour il peut poser une carte poule + une carte coq + une carte nid et prendre un oeuf. Il peut, s'il a déjà un oeuf, poser deux cartes poule pour faire éclore son oeuf (on retourne alors la carte oeuf pour montrer le poussin). Il peut également voler une carte oeuf à un autre joueur avec une carte renard. Le premier joueur qui a réunit trois poussins remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Thierry Chapeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 313



level up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Level Up" est un jeu simple, avec du hasard de la chance dedans. Forcément, avec des cartes, on peut s'attendre à des effets de tirage. Chaque joueur va à son tour piocher une carte, soit face cachée direct de la pioche, soit face visible dans la défausse d'un adversaire. Puis, il va vérifier s'il peut passer un niveau grâce à des combinaisons genre « suite », « couleur », « brelan »... Sinon, il défausse une carte. Simple, je vous l'ai dit. Le truc, c'est que lorsque l'on a passé un niveau, il va falloir vider sa main. Pour se faire, à son tour et après avoir pioché, on peut compléter les combinaisons des autres – et les siennes aussi – jusqu'à ne plus rien avoir en main. Dès qu'un joueur n'a plus de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 314



Le Roi des Nains

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'ambiance du jeu - [Le Roi des nains](#) est un jeu très simple, puisqu'il s'inspire de jeux de plis que les adultes ont tous connus. La découverte a d'ailleurs été amusante avec mes enfants. Chez nous, on est plutôt baignés dans le jeu de société contemporain, vous vous en doutez. Du coup, je n'ai jamais eu l'occasion de jouer à des jeux de cartes classiques avec eux, en dehors de la simple "bataille". Et donc, avec [Le Roi des nains](#), j'ai eu ma première occasion de leur faire découvrir ce type de jeu. Et c'est amusant de voir qu'ils découvrent

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plis

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Iello

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 315



KARO

Commentaires sur le jeu

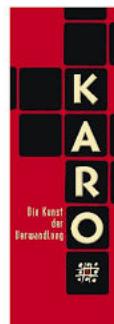
Points: 1

La décomposition du plan de jeu en cases séparables permet non seulement de créer une grande variété de tabliers différents, mais aussi de jouer éventuellement sur la hauteur.

Les pions qui possèdent deux faces différentes peuvent être utilisés de deux manières, selon le côté visible.

Les caractéristiques de KARO ouvrent de nombreuses possibilités. Trois règles vous sont proposées : Quatre Cercles, Rodeurs & Gambadeurs et Évacuation générale.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Steffen-spiele

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 316



Tic tac toe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Derrière ce nom se cache en réalité un jeu connu de tous : le *Puissance 4*. Sauf que la particularité ici, c'est que la partie ne se déroule pas dans un plan, mais bien dans les trois dimensions de l'espace !!!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: tactique, logique, observa

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: toys pure

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 317



pentago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pentago est un jeu suédois composé de 4 carrés de bois présentant chacun 9 alvéoles (3x3). Ces carrés sont eux-mêmes disposés de façon à former un grand carré de 6x6.

Deux joueurs vont tour à tour placer une bille (noire ou blanche) dans une alvéole libre, puis ils vont faire pivoter l'un des carrés d'un quart de tour dans le sens de leur choix. La seule restriction est qu'il n'ont pas le droit d'effectuer le mouvement exactement inverse du joueur précédent.

Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes (avant ou après le mouvement) a gagné. Il est possible de faire égalité si toutes les billes sont placées sans que

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: tactique, logique, observa

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Abalone

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 318



Triominos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Triominos de Luxe est l'un des grands classiques du jeu de société. Intérêt et facilité d'accès du jeu, plaisir tactile procuré par la qualité des tuiles : une alchimie efficace qui fait du Triominos le Best-Seller que l'on connaît.

But du Triominos : Etre le premier joueur ayant obtenu le total le plus élevé en fin de partie.

Chaque joueur pioche 7 tuiles et les dispose sur son chevalet. Le joueur ayant en sa possession le 'Triple' le plus fort entame la

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objecti

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Goliath

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 319



Karuba

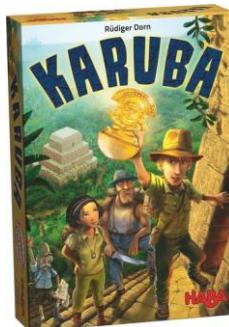
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Enfin ! Après un long voyage en bateau, les chasseurs de trésor arrivent enfin sur l'île de Karuba. Ils peuvent se lancer à la recherche des trésors cachés...

Dans le jeu **Karuba**, chacun d'entre vous forme une équipe d'expédition composée de quatre aventuriers. Il ne vous reste plus qu'à traverser l'épaisse jungle pour rejoindre les temples... Il vous faudra trouver les chemins ancestraux de la jungle, puis les dégager. Mais dépêchez-vous ! Le but est d'arriver le premier aux temples et

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Rüdiger Dorn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 320



Sahara

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le désert les sages savent que les pyramides bougent. Basculant sur elles-mêmes, elles se livrent un combat sans merci pour la suprématie du territoire. Un jeu objet.

Le plateau est en vraie peau avec des cases triangulaires où les pyramides en bois évolueront.

Au début des Pharaons

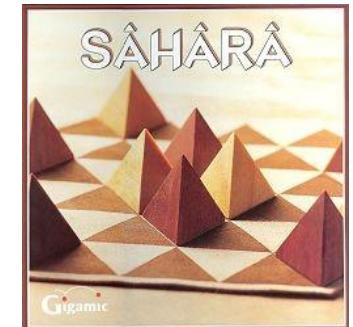
Chaque joueur possède 6 pyramides à sa couleur qui sont disposées aux 6 coins du plateau.

3 de vos pyramides sont placées sur une case claire, les 3 autres sur les cases

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 321



Octo verso

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour commencer, chaque joueur pioche 12 lettres au hasard et les place devant lui, de façon à ce qu'elles soient visibles par les 2 joueurs. Puis, chaque joueur annonce un mot de 4 lettres. Le joueur dont le mot est le premier dans l'ordre alphabétique, joueur A, pose son mot sur le rail.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de lettres



Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 322



Pogo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pogo est un jeu de réflexion pour deux joueurs, à partir de 6 ans, rapide à apprendre (2 mn) et à jouer (10 mn en moyenne). Le matériel se compose d'un plateau de neuf cases et de douze pièces empilables (six claires et six foncées). Le but est d'être le premier à avoir une pièce de sa couleur au sommet de chaque pile. À tour de rôle, chaque joueur effectue un déplacement qui doit obéir aux règles suivantes :

- Un joueur peut déplacer au choix, une, deux ou trois pièces, qui doivent déjà

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: FilsFils

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 323



Strike

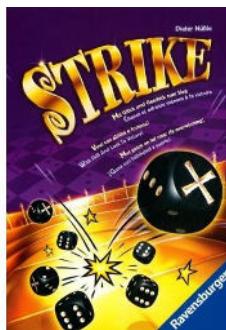
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de comptoir mêlant hasard, adresse et prise de risque.

Chaque joueur à son tour doit lancer un de ses dés dans l'arène. Si certains dés indiquent la même valeur, le joueur les gagne. Si tous les joueurs indiquent des valeurs différentes le joueur peut relancer un nouveau dé de sa réserve ou arrêter. A chaque lancé de dé on essaie de faire tourner les dés déjà dans l'arène. Quand un dé montre la face X, il est éliminé du jeu. Quand un joueur n'a plus de dés, il est éliminé. *Ambiance et amusement garantis!*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 324



Kahuna

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux grands prêtres adeptes de la magie des Kahunas du Pacifique veulent savoir qui, de l'un ou de l'autre, est le plus puissant. Ils tentent alors de placer sous leur contrôle le plus grand nombre d'îles sur les douze existantes. Pour ce faire, les deux joueurs établissent des liaisons entre les îles. Celui qui détient suffisamment de liaisons sur une île peut, en signe de son pouvoir, la marquer d'une de ses pierres Kahuna. **BUT DU JEU** Une partie se joue en trois manches. Celui qui, à la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Spiele galerie

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 325



Pickomino la Totale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pickomino, le jeu de base et son extension. Lancez les 8 dés spéciaux pour récupérer les meilleurs pickominos ou les voler à vos adversaires. Mais attention, avec l'extension de nouveaux pickominos et des personnages s'en mêlent : la mère poule protège vos pickominos, la belette permet de relancer les dés... Sans compter, le ver en boîte, le corbeau ou même le dé en or ! Qui collectera le plus de vers ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: stop ou encore
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-7
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 326



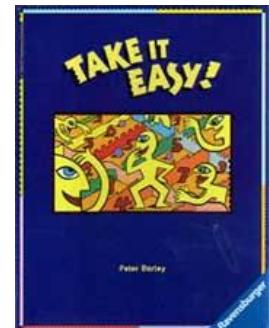
Take it easy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Take it Easy! est un jeu qui se joue en simultané. Tour après tour, chaque joueur doit placer les mêmes tuiles que ses adversaires sur son plateau individuel. À vous de trouver le meilleur emplacement pour chaque tuile, et essayez de former des lignes d'une seule couleur afin d'obtenir le meilleur score en fin de partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 327



Le Jeu des chapeaux Fang den Hut !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'attraper le plus de **chapeaux** adverses et d'éviter de se faire attraper les siens. Au début chacun est chez soi, bien protégé. Mais au premier lancer de dé, il faut sortir et aller chercher les autres **chapeaux**. On attrape un **chapeau** quand après son déplacement, on s'arrête sur sa case.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 328



Monopoly Bretagne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le plus célèbre des jeux de société est enfin disponible en édition de Bretagne. Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses - le joueur le plus riche étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vos décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction des maisons et hôtels augmente

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau

Age préconisé : 8+

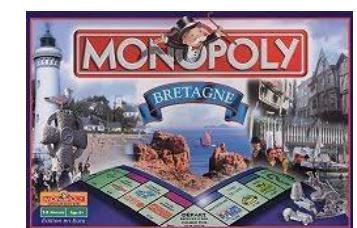
Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Hasbro

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 329



Pylos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Modèle d'esthétique, son design en fait un objet de décoration permanent. Couronné Jeu de l'année en Italie et aux U.S.A., Pylos impose un nouveau principe, simple mais génial, dans le domaine de la stratégie: un jeu très riche, aux multiples subtilités.

Les deux joueurs reçoivent chacun 15 billes qu'ils doivent disposer tour à tour sur le plateau, en forme de pyramide. Deux principes simples permettent d'économiser des billes:

- déplacer une bille déjà jouée, en la montant d'un ou plusieurs niveaux.
- réaliser un carré à sa couleur, ce qui autorise à reprendre deux billes sur le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

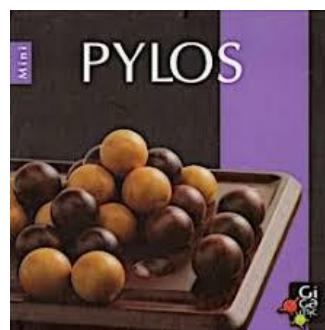
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 330



Zenix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Agréable à manipuler et décoratif, Zenix est aussi un très bon jeu de connexion. Les parties sont très rapides, et durent parfois moins de cinq minutes.

Les bâtonnets à section hexagonale sont posés alternativement par les joueurs. Le but est de former la plus longue chaîne ininterrompue. Il est possible de jouer à deux ou à trois, mais c'est à deux que le jeu est réellement le plus intéressant. Les pièces du troisième joueur deviennent des pièces neutres qui peuvent être posées au lieu de sa

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

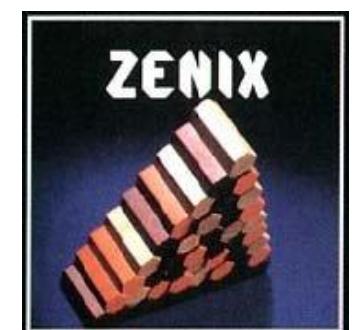
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-3

Difficulté: simple

Marque du jeu: Game factory

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 331



Reversi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déroulement du jeu d'Othello

Au départ 2 pions noirs et 2 pions blancs sont posés sur le tapis, chaque joueur ayant choisi sa couleur. Attention, le positionnement n'est pas anodin. Ils doivent être au centre du tapis, formant un carré, qui alterne blanc, noir, blanc, noir. Le joueur qui a le noir peut alors commencer. Il place un autre pion de sa couleur sur une case vide adjacente à un pion de la couleur de son adversaire. Ainsi chaque pion posé devra encadrer un ou plusieurs pions de la

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: dujardin

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 332



Rummikub

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rummikub n'est autre qu'une version améliorée du célèbre jeu [Rami](#) ou plus exactement du jeu traditionnel turc **Okey**. Au lieu de jouer avec des cartes, on joue avec des plaquettes, en carton, en bois ou en plastique selon les éditions.

La différence fondamentale entre le rami ou le Okey et **Rummikub** provient de la règle selon laquelle on peut recomposer les pièces déjà posées sur la table pour se débarrasser d'une pièce.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: combinaison de chiffres

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: paille

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 333



Il était une fois notre Terre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quand tous les joueurs ont retrouvé leurs 4 animaux ensevelis sous les tuiles déchets, alors tous les joueurs gagnent la partie. La planète est dépolluée et ne souffrira plus de nos déchets. Quand on pioche une tuile Catastrophe, n'importe quel joueur peut la vaincre avec des tuiles Recyclage ou une tuile Planète.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 334



Yams

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: combinaison de chiffres

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 335



jeu d'échecs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'échecs traditionnel, tout en bois, indispensable dans l'assortiment de jeux des classes, des centres de loisirs... et des familles ! Jeu purement stratégique, dont la finalité est de mettre en échec puis de capturer le roi de l'adversaire. Les échecs s'imposent, avec le go, comme l'un des jeux de société les plus exigeants de toute l'histoire de l'humanité. Pourtant, ses règles restent faciles à comprendre et à apprêhender. Totalement dénué de la plus petite part de hasard, les échecs offrent une très large gamme de possibilités aux joueurs. Chaque catégorie de pièce se déplace d'une manière différente.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 336



qwirkle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu tactique d'association et de logique. Chaque joueur dispose de 6 tuiles. A son tour il en place un maximum à condition de les poser sur une seule ligne avec un caractère commun: la couleur ou la forme. A chaque tour on marque les points des lignes que l'on a complétées. L'astuce consiste à placer ses pièces à des endroits stratégiques, comme par exemple des intersections, pour marquer un maximum de points. *La règle est simple à comprendre et l'on devient "accro" à ce jeu !*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'assssociation

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Iello

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 337



Orion 6 in 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez contre l'ordinateur les jeux d'intelligence classique:echecs, dames, reversi, 4 en ligne, sauterelle et nim

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Millennium

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 338



Mastermind

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déroulement du jeu :

Avant de commencer, les joueurs décident lequel élaborera la première combinaison secrète. Une fois choisi, le joueur se place sur le côté de l'extrémité rotative du plateau et procède au placement de ses pions de couleurs pour créer sa combinaison, bien évidemment caché de l'autre.

Pour arriver à deviner quelle est la physionomie de cette combinaison, le joueur d'en face fera petit à petit des propositions,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de logique

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Parker

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339



Jeu de golf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

ce jeu a été conçu pour vous distraire tout en vous initiant au golf.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et tactique

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 340



Spoker

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Très largement inspiré du scrabble, vous devez chacun à votre tour poser vos tuiles sur le plateau, afin de créer de nouvelles combinaisons et ainsi marquer des points.

Seulement dans Spoker, inutile d'apprendre le Larousse par cœur, les combinaisons sont au nombre limité de huit, et les tuiles représentent des cartes. Les cartes de Spoker peuvent être de cinq couleurs, le carreau, cœur, trèfle, pique mais aussi l'étoile pièce maîtresse qui permet de doubler vos points lorsque celle-ci est posée dans votre combinaison et même de les multiplier par $2 \times 2 \times 2 = 8$ si vous posez trois de ces étoiles dans la même combinaison.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de combinaison de ca

Age préconisé : 7+

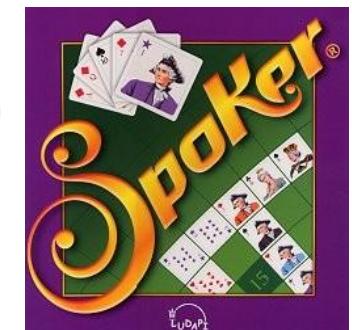
Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ludapi

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 341



Cranium Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de société où le but du jeu est de gagner en sculptant, décrivant, mimant, et en dessinant ! Ce jeu va vous faire découvrir le talent de chacun ! Version française. Principe du jeu : Une fois les équipes constituées, déplacez-vous sur le plateau et jouez l'action de la carte avant la fin du sablier ! L'équipe remporte la partie lorsque vous êtes au centre du Crâne

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Cranium

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 342



La Bonne Paye

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Bonne Paye est un jeu de société édité par Parker fondé sur un principe mélangeant jeu de l'oie et Monopoly créé en 1975. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle pour se déplacer sur le parcours. En fonction de la case où ils tombent, ceux-ci doivent tirer une carte, payer ou recevoir de l'argent.

Chaque case est une journée du mois, et à la fin du mois, les joueurs reçoivent leur paye et doivent régler leurs factures.

Quoique les règles de ce jeu soient très simples, ce jeu connaît un

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: gestion argent

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Parker

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 343



AliBaba

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le joueur qui a le plus sale caractère débute, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Prends cet objet et pose-le doucement sur la selle en essayant de ne pas mettre le dromadaire en colère. Si tu réussis, tu gardes la carte et les points indiqués dessus. Tu as de la chance !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: simple

Marque du jeu: tomy

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 344



Carcassonne + 1ère extension

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez une cité médiévale, et placez-y vos chevaliers dans les plus grandes villes, vos brigands sur les plus grands chemins, vos moines dans les monastères, et vos paysans sur les champs au pied des villes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ferti

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 345



Gotown

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu **Gotown** de **Helvetiq**, un jeu de cartes où vous allez construire des immeubles en additionnant la valeur des cartes, le premier à construire un immeuble de 5 étages aura gagné. A ton tour de jeu, pioche une carte, puis construis ton immeuble: chaque étage doit avoir une valeur de 9, tu peux aussi si tes cartes te le permettent, voler des étages à tes adversaires. Protège ta tour, détruis celle des autres, et règne sur la ville en construisant le premier un immeuble de 5 étages.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Helvetik

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 346



2 sans 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A leur tour les joueurs posent une carte dans l'une des rangées communes en respectant les règles de placement. Si la carte d'un joueur est la 5ème de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes. Puis, c'est au tour du joueur suivant, etc. Prendre une carte d'une couleur c'est bien, en prendre deux c'est encore mieux... mais en prendre trois c'est la cata : les trois cartes sont converties en point négatifs ! Visez juste pour poser vos cartes au bon endroit au bon moment. 2 sans 3 réussit le pari de réunir tout type de joueurs autour de la table : novices comme passionnés auront grand plaisir à se retrouver autour de ce jeu rapide, drôle et très malin.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 347



Stupide Vautour

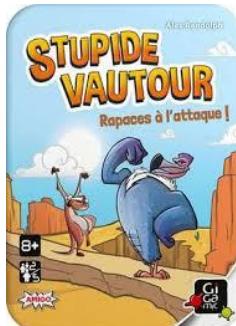
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le vautour est de retour !

Au départ les joueurs ont tous les mêmes cartes en main. À chaque tour, un Suricate (valeur positive) ou un Vautour (valeur négative) est mis en jeu. Tous les joueurs posent alors une carte de leur main, face cachée, puis la retournent simultanément. Pour gagner des points, ou éviter d'en perdre, il faudra avoir joué la carte la plus élevée. Mais attention, quand deux joueurs ou plus posent une carte de même valeur, ces cartes

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Game factory

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 348



Camelot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Camelot est un jeu de cartes et d'affrontement aux règles

simples : chaque joueur va disposer de cartes de plusieurs couleurs, et va devoir emporter une suite de tournois avec des armes différentes, en posant des cartes dont la valeur cumulée devra être supérieure à celle de ses adversaires.

Il vous faudra prouver votre valeur à la lance de monte, au fléau, à la hache et à l'épée, et parfois distribuer quelques solides torgnoles, si les armes font défaut.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 349



Batanimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de bataille et de mesure conçu pour les plus jeunes! Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec l'animal le plus grand remporte le pli. En cas d'égalité on dit "bataille", on cache 2 cartes puis on en retourne 2 autres pour déterminer le gagnant. Lorsqu'un des joueurs à remporter toutes les cartes, il a gagné la partie! *Les plus jeunes peuvent jouer, même s'ils ne savent pas lire les chiffres, en se repérant à la taille des animaux!*

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de bataille

Age préconisé : 3-6

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: DJ Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 350



Cardline animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En début de partie, une carte Animal est posée en jeu.

Au premier tour, le premier joueur va devoir poser une de ses cartes à droite ou à gauche de la carte animal, en fonction de ce qu'il pense être correct.

en effet, selon la règle choisie, il faudra classer les animaux selon leur poids, leur taille, ou même leur durée de vie ...

A son tour, chaque joueur devra ensuite poser une de ses cartes entre deux autres cartes. Puis il la retourne pour vérifier si la carte est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de questions

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Bombyx

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 351



Timeline

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'ouvre-boîtes a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique ? En tout cas sûrement après les lunettes... quoique... Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone ? Dans Timeline « inventions », c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez poser l'une de vos cartes. Ici, un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu de questions

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Inventions

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 352



Hiboufou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation avec des hiboux colorés. On distribue 3 cartes à chaque joueur. A son tour de jeu, le joueur doit déposer au centre 1, 2 ou 3 cartes face visible. Chaque hibou doit avoir au moins une couleur en commun avec le hibou d'à côté. Quand un joueur pose ses 3 cartes, il remporte la pile sur laquelle il a posé sa dernière carte. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes lorsque la pioche est épuisée. *Un joli jeu facile à mettre en place !*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 353



Formissimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de critères sollicitant rapidité et attention visuelle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Shmidt

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 354



Dweebies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui se ressemble... s'assemble! Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de cartes. Pour cela, encadrez une rangée de cartes avec deux Dweebies identiques, et remportez toute la rangée. Simple? Pas tant que ça, parce que vos adversaires risquent de les faire disparaître sous votre nez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 6+

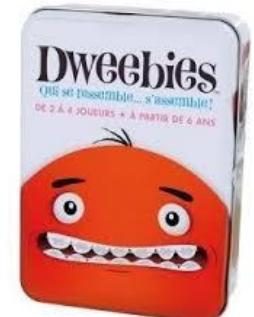
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-3

Difficulté:

Marque du jeu: Coktail games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 355



kuhhandel / La Foire aux bêtes

Commentaires sur le jeu

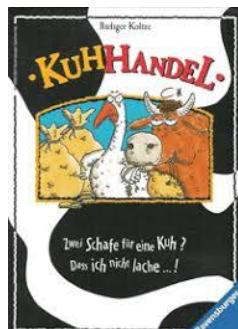
Points: 1

Tope-là ! Sur la foire aux bestiaux, négociez vos bêtes au meilleur prix lors des enchères, et soyez le plus rusé pour réaliser des échanges fructueux.

Qui offrira le plus pour cette belle vache de concours ? Trouvez le bon timing pour faire votre offre et ne vous faites pas mener en bateau !

KuhHandel (Boursicocotte) vous fera passer un délicieux moment, entre négociations, bluff, et rigolades.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: bluff et pari

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Pixiegames

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 356



Little Battle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu de bataille malin et riche en rebondissements pour les enfants à partir de 5 ans avec une mécanique simple permettant de s'initier au **draft**. Little Battle saura séduire toute la famille pour des parties pleines de suspense jusqu'à la dernière seconde : la révélation finale du contenu des coffres est toujours pleine de surprises.

Trésors en vue! Cap sur El Capulco! Sur la plage de cette île mystérieuse, des coffres remplis de trésors sont enterrés. Vite, rassemble ta meilleure équipe d'Aventuriers pour récupérer le plus

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de bataille

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: living and learning

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 357



Panic Lab

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des amibes se sont échappées et courrent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiqueront quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Mais attention, ces petites bêtes ne se laissent pas attraper facilement: elles se cachent sous les grilles d'aération et peuvent subir des mutations!

Sang froid, sens de l'observation et rapidité sont les clefs d'un laboratoire bien ordonné.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 358



Cocotaki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes très amusant, demandant attention et réflexe! Chaque joueur a 8 cartes en main. A son tour il dépose une carte sur la dernière carte déposée, de la même couleur ou avec le même animal. Il doit imiter le cri de l'animal en question, sauf s'il s'agit d'un animal rouge. Une exception: il faut dire 'Cocotaki' pour le coq rouge. En cas d'erreur il faut piocher 2 cartes. *En classe on peut jouer sans les cris des animaux, le jeu fonctionne très bien aussi...*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 359



Banzaï

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette année encore, selon une tradition presque millénaire, le titre glorieux de Banzaï Master est remis en jeu. 12 familles s'affrontent avec honneur et courage, car le Banzaï Master sera maître du royaume pour l'année à venir !

Chaque joueur reçoit 5 cartes représentant des membres de différentes familles et devra s'efforcer de réunir 5 membres de la même famille dans sa main de la même manière qu'au jeu des 7 familles. Le premier à avoir recomposer sa famille hurle BANZAÏ et

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: Blackbook

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 360



La soupe des cafards

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs composent une **soupe** le plus rapidement possible en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle. Mais ils doivent en même temps annoncer tout aussi rapidement et correctement le nom du légume correspondant ou aspirer au bon moment. Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 361



diavolo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jetez un dé Ordre et une poignée de dés colorés puis attrapez avant les autres le diablotin de la couleur désignée. Une simple observation ou une petite addition de dés vous permettront de l'emporter !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 362



Skull

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre défi: révéler un maximum de cartes "roses" chez vos adversaires sans jamais tomber sur un "skull" mortel.

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: bluff et pari

Age préconisé : 10+

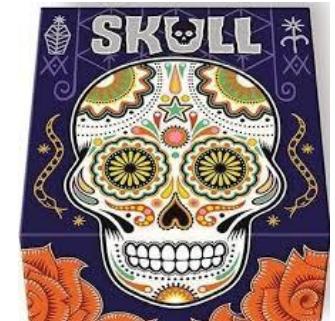
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Lui-même

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 363



Diamoniak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de collecte sur le thème des fées, des châteaux et des sorcières. Le but du jeu est d'être le premier à collecter 6 cartes qui vont permettre de reconstituer un château complet. Chaque joueur à son tour pioche ou achète des cartes. On pioche autant de cartes que l'on souhaite, à condition de ne pas piocher de carte sorcière. Si c'est le cas on doit se défausser de 3 cartes, à moins de posséder une carte fée qui pourra être posée pour se défendre de la sorcière. Les cartes diamant permettent d'acheter des cartes château de la couleur convoitée à un autre joueur. *Un jeu amusant, plein de rebondissements, qui fonctionne très bien!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 364



Détrak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Détrak est un jeu de dés simple, rapide et stratégique.

Chaque joueur prend un crayon et un bloc de score, qui représente une grille de 5 x 5 cases. 6 symboles différents sont représentés sur les dés. A chaque lancer de dés, tous les joueurs placent les deux symboles obtenus côté à côté dans leur grille, mais pas nécessairement à côté de symboles déjà dessinés. Au bout de 12 tours, le but est d'avoir un maximum de symboles identiques côté à côté : 2 symboles adjacents rapportent 2 points, 3, 3 points, 4, 8

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: habileté motricité fine coo

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 365



Les cinq rois

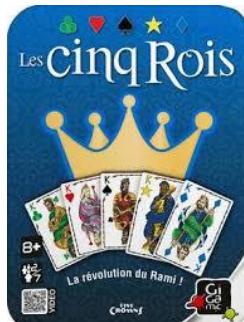
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Cinq Rois est un **jeu de cartes inspiré du Rami** avec 5 couleurs et une bonne dose de malice en plus !

Les **5 couleurs** : pique, coeur, carreau, trèfle et étoile permettent de faciliter l'arrangement de votre main en suite ou en famille. Au fur et à mesure des manches, les joueurs joueront avec une carte de plus et l'atout changera en fonction : si le tour est joué avec 5 cartes, l'atout pour cette manche sera le 5... Faites les bonnes combinaisons pour vous débarrasser en premier de vos cartes et pour marquer manche

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 1-7

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 366



im marchenwald/la forêt des merveilles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Afin de sauver la princesse du royaume, les joueurs vont devoir trouver 7 objets magiques et ce, avant les nains

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-8

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 367



Ohanami

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de draft poétique pour construire des jardins japonais. Les joueurs ont 3 saisons pour concevoir 3 jardins en combinant eau, pierre, végétation et Sakura (cerisier en fleur). Chaque jardin est une rangée ascendante de cartes où une nouvelle carte ne peut être placée qu'en dessous ou au-dessus. Au début de chaque saison chaque joueur reçoit 10 cartes. A chaque tour on place 2 cartes de sa main dans ses jardins et on passe le reste de sa main à son voisin jusqu'à ce que toutes les cartes soient dans les jardins. Puis on marque les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: orchard toys

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 368



Digit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Idéal pour travailler le repérage dans l'espace tout en s'amusant!

Chaque joueur dispose de 5 cartes qui représentent des figures géométriques. Sur la table on a retourné une carte et reproduit la figure avec les 5 batonnets. A son tour on pose une de ses cartes, s'il on peut en reproduire la figure en ne changeant qu'un batonné de place. Si on ne peut pas jouer, on pioche. Le gagnant est le premier à ne plus avoir de cartes. *Très prenant à tout âge!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: perlin

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 369



Mow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs piochent 5 cartes.

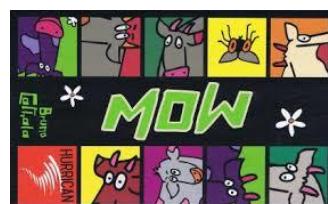
Lors de son tour un joueur doit jouer une carte (sous peine de prendre toutes celles déjà présentes sur la table) puis en piocher une. Les cartes ajoutées ne peuvent qu'être soit la nouvelle plus petite carte, soit la nouvelle plus grande carte.

Ainsi, au fil des tours, les possibilités s'amenuisent et il faut parfois savoir prendre les cartes au centre de la table plutôt que d'en ajouter sous peine d'en recevoir encore plus au final.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes



Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: huch huch

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 370



Qwinto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans QWINTO, tous les lancers profitent à tous les joueurs, mais chacun s'en sert à sa manière pour compléter sa propre fiche de score. A son tour, l'un des joueurs lance au choix un, deux ou trois dés. Tout le monde peut alors inscrire le total obtenu dans une rangée dont la couleur est identique à celle de l'un de ses dés lancés. Mais attention à bien respecter les deux règles d'or : dans les rangées, les nombres doivent respecter un ordre de valeur croissant de gauche à droite. Et aucun nombre ne doit apparaître deux fois : ni dans les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 371



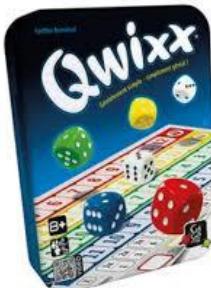
Qwixx

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 372



zoo party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les animaux se sont éparpillés dans tout le zoo. Chaque joueur doit essayer de rassembler dans sa main le maximum d'animaux différents. Plus la valeur de la carte sur laquelle un animal est représenté sera grande, plus le joueur aura de points.

Mais attention au chat noir ! Comme il n'a rien à faire dans le zoo, il fera perdre des points à celui qui en aura dans sa main. Le joueur qui aura les animaux avec la plus grande valeur dans sa main remportera la partie.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes du zoo sont découvertes ou lorsque le

Nb pièces: 2

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: amigo

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 373



Batamo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de bataille de mots rapide et amusant. On partage les cartes entre les joueurs. Tous les joueurs en même temps retournent la première carte de leur paquet. Quand on ne retourne que des cartes lettres, le premier joueur qui annonce un mot comportant au moins 2 des lettres présentes gagnent toutes les cartes. Quand on retourne des cartes lettres et une carte thème, il faut être le premier à prononcer un mot correspondant au thème et utilisant au moins une des lettres.
Quand on retourne au moins 2 cartes thème, il y a bataille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de bataille

Age préconisé : 8+

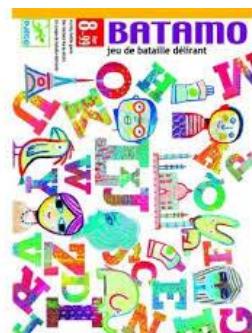
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: DJ Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 374



Baccade

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La baccade est une joyeuse soupe de cartes dans laquelle chaque joueur s'efforce de réunir des familles de cochons ou de patates. Tous les coups de cochons sont permis grâce à des cartes spéciales. Le premier qui parvient à réaliser une combinaison gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de combinaison de ca

Age préconisé : 6+

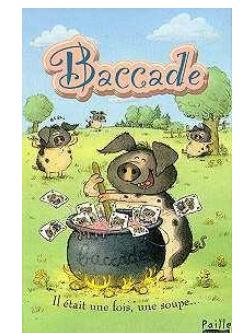
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: paille

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 375



nouvelle lune extension N°1 les loups-garous de Thiercelieux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette extension « Nouvelle Lune » nous décrit tout d'abord 9 autres façons de jouer aux « Loups-Garous de Thiercelieux » dont voici les variantes :

- Clair de lune : Pour jouez en extérieur à la bougie.
- La communauté des hameaux : A beaucoup de joueurs, vous jouerez avec 2 jeux de bases.
- « En tout cas c'est pas lui » : Une façon différente de voter en déculpabilisant quelqu'un.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

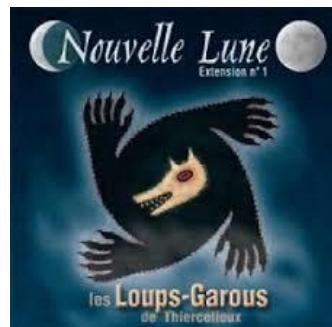
Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 8-18

Difficulté: simple

Marque du jeu: Lui-même

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 376



Flix Mix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le joueur posséde un jeu de cartes de sa couleur dont il doit se débarrasser le plus rapidement possible. Sur une carte, 6 ronds de couleurs différentes. On peut assembler 2 cartes si on peut superposer 2 ronds de couleurs (cachés alors par la nouvelle carte et permettant alors de nouvelles combinaisons). Les cartes peuvent être gardés en main ou posés sur la table (pour une meilleure visibilité). Tout se fait bien sûr en simultané!

La partie se termine quand un joueur pose toutes ses cartes. Le joueur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 377



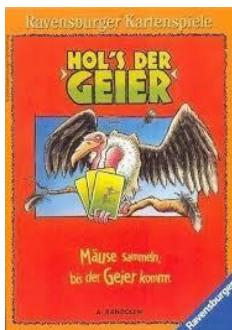
Stupide Vautour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mise, de mémoire et de stratégie à la fois simple et riche.
 Au départ les joueurs ont tous les mêmes cartes valeur en main. A chaque tour on retourne une carte de la pioche et tous les joueurs choisissent puis posent une carte de leur main, face cachée, puis la retournent simultanément. Si la carte en jeu est un suricate, le joueur qui a mis la carte de la valeur la plus élevée la gagne. Si c'est un vautour, c'est celui qui a posé la plus faible carte qui doit le prendre! Quand 2 joueurs jouent une carte de même valeur, ces 2 cartes sont

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 378



Le Jeu de 7 familles energie'eco

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez la **règle du jeu des 7 familles**. Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes. Les 7 familles se joue de 2 à 6 joueurs.

Le **but du jeu des 7 familles** est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de 7 familles

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: GDF SUEZ

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 379



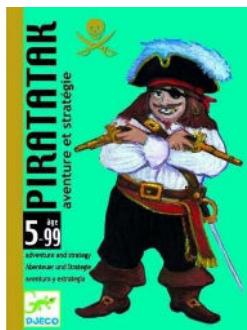
Piratatak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de collecte sur le thème des pirates. Le but du jeu est d'être le premier à collecter 6 cartes qui vont permettre de reconstituer un bateau complet. Chaque joueur à son tour pioche ou achète des cartes. On pioche autant de cartes que l'on souhaite, à condition de ne pas piocher de carte pirate. Si c'est le cas on doit se défausser de 3 cartes, à moins de posséder une carte canon qui pourra être posée pour se défendre du pirate. Les cartes pièces d'or permettent d'acheter des cartes bateau de la couleur convoitée à un autre joueur. *Un jeu amusant, plein de rebondissements, qui fonctionne très bien!*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

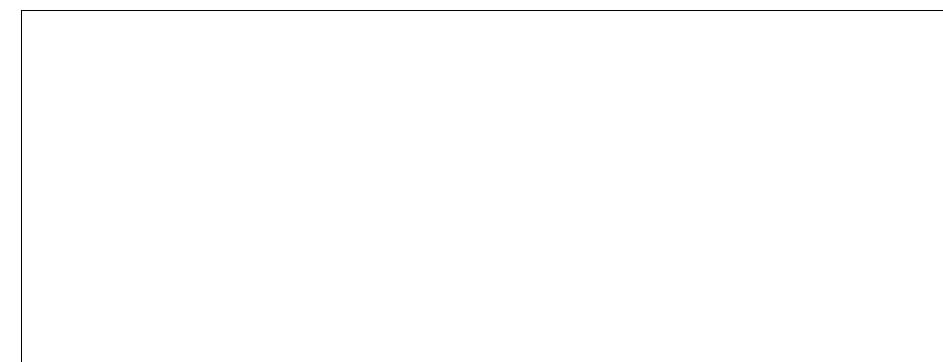
Code du jeu: 380



Jeu du Moyen AGE 7 familles

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de 7 familles

Age préconisé : 6+

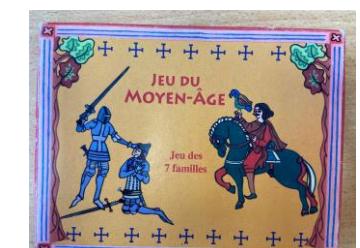
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 381



Pass the pig

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pass the pigs est un jeu de dés dont les dés sont remplacés par deux petits cochons. Selon la position des cochons sur la table après le lancer le joueur choisira d'encaisser ses points ou de continuer pour les cumuler au risque de perdre la main en jeu si les cochons tombent dans une position faisant 0 point. De plus si vos cochons se touchent lorsqu'ils s'arrêtent de rouler vous perdrez tous les points cumulez.

A vous de voir si vous préférez capitaliser ou prendre des risques. Le premier arrivé à 100 ou à 500 selon la partie que vous aurez préalablement choisi gagne. Un jeu simple, amusant et terriblement addictif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: hasard et dés



Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 382



La Danse des Œufs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui réussira à récupérer le plus possible d'œufs sauteurs?Les joueurs essaient de récupérer les œufs grâce aux 6 activités proposées par le dé rouge: – œuf pondu (prendre l'œuf dans la boîte), – œuf sauteur (faire sauter l'œuf en plastique sur la table, tous les joueurs essaient de l'attraper), – œuf voleur (tous essaient de récupérer le dé rouge en 1er pour gagner un œuf), – œuf baladeur (tous les joueurs courrent autour de la table, le 1er qui s'assoit à nouveau à sa place gagne un œuf), – œuf crieur (celui qui crie le plus fort « cocorico » gagne un œuf),– œuf muet (inverse de l'œuf crieur, celui qui crie devra remettre un œuf dans la boîte !). Une fois l'œuf récupéré, il faut lancer l'autre dé pour savoir où coincer son œuf :

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre



Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

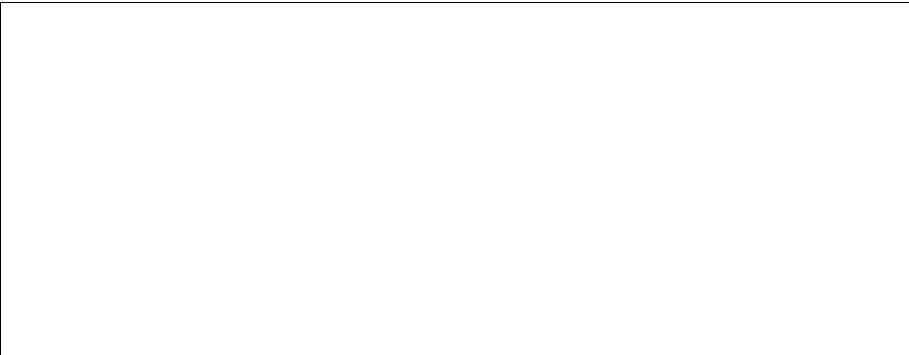
Code du jeu: 383



Jeu des 7 familles d'aliments

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de 7 familles



Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 384



Duplik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Duplik (ex **Identik**) est le premier jeu de dessin qui offre enfin une chance de victoire à tout le monde ! Car ici plus que le coup de crayon, c'est le détail qui importe.

Nuls en dessin, Duplik vous a compris ! Pour l'emporter, il n'est pas nécessaire de savoir dessiner : il suffit que votre œuvre réunisse plus de critères requis que celles de vos camarades, et à vous la victoire !

Dans le jeu **Duplik**, l'un des participants joue le rôle du maître

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dessin et ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 385



Boggle flash

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3 modes de jeu : - SOLO FLASH : trouvez autant de mots de 3 à 5 lettres que possible en 60 secondes. Lorsqu'un mot formé est validé, les cubes s'illuminent et un bip retentit. Chaque mot rapporte 1 point et les mots de 5 lettres ajoutent 5 secondes au temps.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 5-9

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 386



Brainstorm!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour marquer des points, le principe est très simple : un joueur d'une équipe prend une carte et en annonce le thème.

Ses coéquipiers doivent alors, dans un temps imparti, trouver les 10 mots associés au thème qui sont inscrits sur la carte.

Sur le thème "Bob Marley", il faudra trouver, Musique, Reggae, Jamaïque, Wailers, Cannabis, Rasta, Ethiopie, Afrique, Ska et Exodus...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 12+

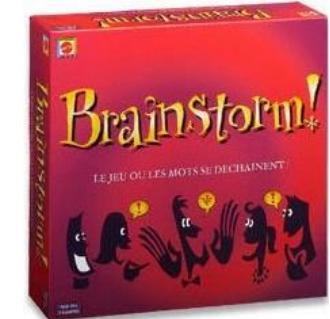
Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: simple

Marque du jeu: matel games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 387



Sur la piste des Katchinas

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le gagnant est celui qui a rempli le premier son plateau. Il s'agit de combiner les cartes astucieusement ainsi qu les jokers tirés au hasard. Et ceci tout en évitant les Katchinas. Jeu de logique et de stratégie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de logique

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ludapi

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 388



Picky mosaïk magnetic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Reproduire les modèles proposés. En associant 1 ardoise de 20 cases, on peut réaliser une mosaïque. Intérêt pédagogique : Reconnaissance des formes et couleurs. Structuration dans l'espace, classement, tri. Créativité et manipulation.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 3-6

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 389



SOS Animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

S.O.S. animaux est un jeu de questions-réponses assez classique. Les joueurs doivent découvrir un animal à partir de trois indices de plus en plus faciles. S'ils trouvent l'animal dès le premier indice, ils gagnent immédiatement sa carte, sinon, il faudra se déplacer jusqu'à sa case.

Un matériel assez réussi, avec de jolies cartes en couleur. Le jeu reste malgré tout très classique, encyclopédique et « éducatif ». Des systèmes de handicap sont proposés pour jouer en famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: nathan

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 390



Le Labyrinthe secret

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un animal de légende permet de donner un trésor à un adversaire et de piocher 2 cartes au hasard dans son jeu. Quand il n'y a plus de cartes disponibles, les joueurs s'affrontent en duel pour s'approprier les trésors. En déplaçant son pion sur une case occupée, un joueur peut provoquer un adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours stratégique

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 391



Catan le jeu de base

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de gestion culte aux règles simples et à la mécanique fluide. Catan a reçu le prix de la meilleure règle du Deutscher Spiele Preis (prix du jeu allemand), la Plume d'Or d'Essen et le Spiel des Jahres (jeu de l'année) en 1995 et continue d'être un grand favori des joueurs. Les joueurs tentent de coloniser une île grâce à une gestion stratégique des ressources et à un commerce fructueux. À chaque tour, les joueurs peuvent construire des colonies et des routes s'ils sont suffisamment de ressources. Ils obtiennent des ressources grâce

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de gestion

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 3-4

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Ferti

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 392



Comedia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

expression par la parole et par le geste

Avec **Comedia**, vous vous laissez entraîner dans le monde de la comédie, du théâtre et de l'improvisation.

Comme tous les jeux d'ambiance, **Comedia** ne fera une soirée réussie que si vous choisissez bien les personnes qui joueront. Évitez les neurasthéniques !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 4-7

Difficulté: simple

Marque du jeu: Shmidt

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 393



La Vente aux enchères

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Peu d'intérêt dans ce jeu d'enchères. Des tableaux sont mis en vente par la banque, et personne ne connaît leur valeur réelle. Autant dire qu'on enchérit dans le vide et sans filet.

Par la suite, les tableaux se vendront entre particuliers. Vous êtes censé deviner, à la tête du vendeur, s'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise affaire.

Peut-être une bonne initiation au bluff pour les plus jeunes. Sans plus...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et bluff



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Parker

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 394



Fami-train

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de société des 30 Glorieuses

Voilà un jeu dont l'éditeur n'est pas passé à la postérité malgré la simplicité des règles (pour une fois) et la richesse du matériel. Jugez plutôt, 30 wagons cartonnés, 12 locomotives cartonnées, une multitude de cartes, 6 planches, un grand plateau, vraiment un beau jeu.

Très étonnant dans ce jeu, c'est la photo sur la boîte représentant une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: J.P.P

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 395



Excellence

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu n'est qu'un trivial poursuit rethématisé.
On avance sur le plateau afin de collecter des "anneaux" en répondant correctement aux questions.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 396



le jeu de la paix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

déclaration des droits de l'homme

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 6+

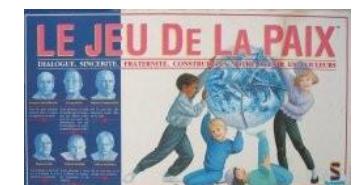
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 397



Hippofolies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

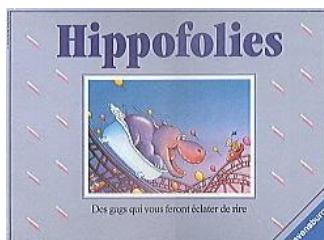
but du jeu

Arriver le premier à l'arrivée, en accomplissant des gages et en gagnant des pastilles.

Déroulement du jeu

A son tour, le joueur lance le dé. Si le dé s'arrête sur l'une des figures (Cochon, Baignoire, Godasse, ou Banane.), le pion hippopotame du joueur se place sur la case correspondante, où il attend le tour suivant. S'il s'arrête sur l'Hippopotame, le joueur chanceux se place directement sur la case spéciale suivante. S'il s'arrête sur le Pied Plâtré, le joueur doit passer son tour.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 12+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 398



Party and co

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un membre d'une autre équipe choisit une carte de la catégorie indiquée sur le dé et lit son énoncé à l'équipe qui joue. Si l'équipe qui joue réussit l'épreuve, elle gagne "une cacahuète" de la couleur de la catégorie en jeu. **Qu'elle réussisse ou qu'elle échoue, l'équipe cède son tour à l'équipe qplacée à sa droite.**

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 12+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 3-20

Difficulté: simple

Marque du jeu: Diset

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 399



Scrabble junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette édition propose, comme l'édition précédente, 2 façons de jouer, mais a modifié son plateau de jeu et son comptage de points côté niveau 2. Il contient donc 2 jeux différents, l'un pour les plus jeunes (entre 5 et 8 ans) et l'autre pour les 7 ans et plus. Ces deux jeux vont leur permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe, et d'apprendre à les croiser comme dans les mots croisés.
Niveau 1 :
Le premier jeu, appelé "Les mots et les dessins" et destiné aux plus jeunes, se joue

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de lettres

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: matel games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 400



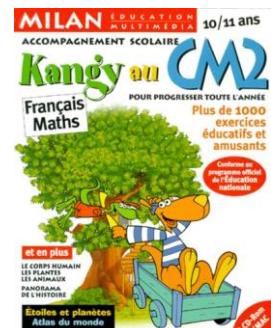
Kangy au cm2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kangy le kangourou accompagne l'enfant pendant toute sa primaire et lui donne envie d'apprendre en le laissant libre de son rythme et de son parcours. Dans son univers moderne et chaleureux, il lui propose 1000 exercices de français et de mathématiques conformes au programme officiel, et l'entraîne dans des ateliers à la découverte de la nature, de la peinture ou du corps humain.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

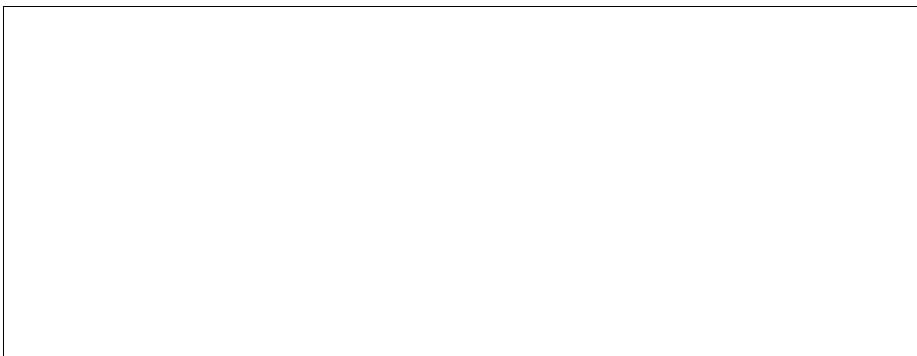
Code du jeu: 401



Mémo Spirou

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, mémoire et r

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: nathan

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 402



A l'abordage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'adresse et d'équilibre pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Bandai

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 403



Tout le monde veut prendre sa place

Commentaires sur le jeu

Points: 1

**Une boîte de jeu conviviale pour jouer en famille ou entre amis à
Tout le monde veut prendre sa place !**

Dans quelle ville Antonio Gaudi a-t-il entamé l'édification de la Sagrada Familia ?

*Qui interprète la chanson-titre du film Quoi de neuf, Pussycat ?
À quelles dents correspondent les défenses des éléphants ?*

Dans quelle ville se situe la principale Bourse allemande ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu de questions

Age préconisé : 12+

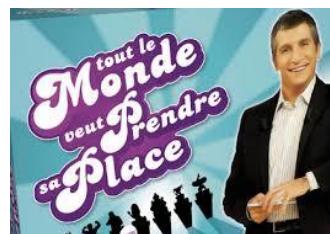
Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Lansay

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 404



Party and co Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de société, d'ambiance, proposant plus de 500 défis et questions. Le but du jeu: un jeu qui permet aux plus jeunes de relever en équipe de nombreux défis: chacun exercera tour à tour ses talents d'imitateur, de conteur. en répondant aux différents défis (en temps limité 30 sec.). Le thèmes des questions: Dessin, Même, Imitation, Trouver la définition et Question.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 40 mn

Nombre de joueurs: 4-16

Difficulté: simple

Marque du jeu: Cranium

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

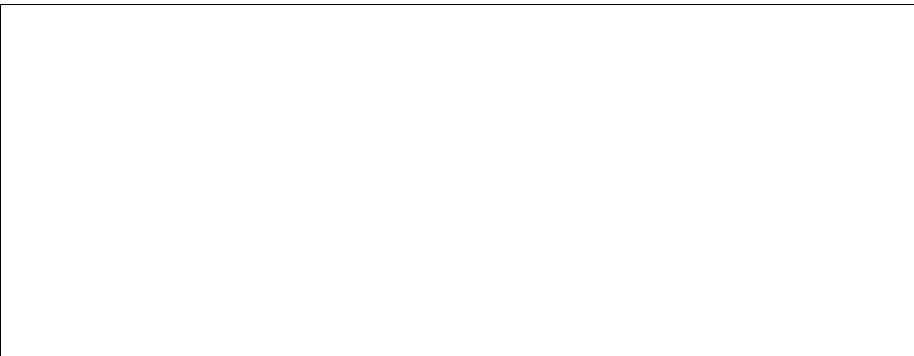
Code du jeu: 405



Puzzle découverte sports 200 pièces

Commentaires sur le jeu

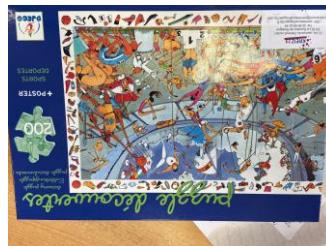
Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: puzzle
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: DJ Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 406



La Guerre des étoiles

Commentaires sur le jeu

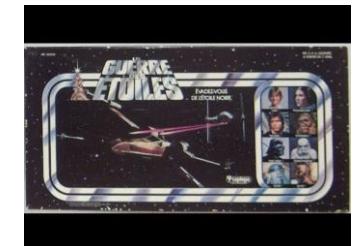
Points: 1

"**La guerre des étoiles** retrace l'histoire des personnages fantastiques, bons et méchants, qui s'affrontent dans le monde hallucinant d'une étrange galaxie" Tarkan, est un génie du mal, veut garder prisonnier dans l'**étoile noire** les héros de **star wars**. Ils sont dans le broyeur de déchets. Le 1er qui arrivera à rejoindre la base rebelle à l'autre bout de la galaxie sera la vainqueur! Ce jeu de société "**Star wars**" de 1978 est édité par **Capiépa**. Il est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Capiépa
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 407



Jamaïca

Commentaires sur le jeu

Points: 1

*En février 1678, Henry Morgan parvient habilement à être nommé Gouverneur de la Jamaïque. 30 ans plus tard, pour fêter dignement le jubilé de sa nomination, on organise le Grand Défi, une course autour de l'île au terme de laquelle est déclarée vainqueur l'équipage ayant amassé le plus d'or dans ses cales. A l'abordage ! Dans **Jamaïca**, chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus rapidement possible la ligne d'arrivée, tout en gérant au mieux les différentes ressources dont il dispose.*

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: space cowboys

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 408



Les Dragons du Mékong

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur est muni d'un paquet de carte identique. Sur ces cartes sont indiquées les 9 actions possibles réalisables pendant le tour. Chaque joueur va sélectionner 5 de ses actions qui serviront à programmer le déroulement du tour (on récupère toutes ses cartes au tour suivant). Parmi les actions disponibles, les joueurs peuvent poser des pierres et des passerelles qui vont leur permettre de traverser le delta du Mékong d'îles en îles. On peut également empêcher un joueur de faire une action voire même voler des passerelles adverses. Très vite les passerelles de différentes tailles s'entassent dans un périlleux exercice d'équilibre et de programmation d'action qui pousse à deviner par avance ce que vont

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: euro games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 409



Armada "main basse sur un eldorado"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A la tête d'une bande de pirates sans foi ni loi, vous venez de découvrir des informations concernant un nouvel archipel. Celui-ci, dit-on, est couvert d'or et peuplé de quelques tribus hostiles. Mais le temps joue contre vous. La découverte de cet El Dorado est également parvenue aux oreilles d'autres pirates dont l'avidité n'a rien à envier à la vôtre... Et une bouteille de Rhum ! Ho ! Ho ! Au centre du plateau de jeu se tient l'île encore mystérieuse et inexplorée, aux quatre coins un petit archipel sert de base de départ à votre bande. Trois villes fidèles à votre drapeau noir, vous permettront de mettre vos premiers

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: euro games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 410



Buteur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un petit match vite fait ou une coupe ? Buteur vous propose une simulation de match simple et rapide. Le plateau de jeu représente bien entendu un terrain de football. Celui est divisé en cases sur lesquelles le ballon va se déplacer au fil des différentes actions que les joueurs vont mener. Suivant le nombre de participants (2 ou 4 en équipe de deux), chacun reçoit un certain nombre de cartes. Ces cartes figurent des actions destinées à amener le ballon dans le but adverse. Chaque joueur joue une carte à son tour en suivant les indications qui y figurent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: mb jeux
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 411



Safari puzzle géant pour jouer au sol

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 412



Mikados

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu consiste à retirer une à une les baguettes. Seule la baguette à enlever peut être touchée ou bougée. Si l'on touche à une autre baguette, c'est au joueur suivant d'essayer de prendre une baguette sans faire bouger les autres. Il est possible de presser la pointe de la baguette à enlever pour la soulever.

Nb pièces: 3

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et tactique

Age préconisé : 5+

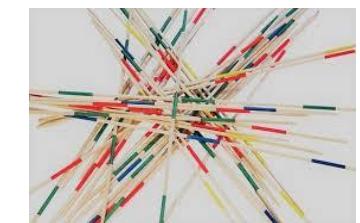
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 413



Solitaire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 414



Jeu du Moulin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 415



Ferme la boîte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les dés et fermez soit la somme des deux dés, soit les 2 gâchettes correspondantes. Lorsque vous ne pouvez plus rien fermer passez le jeu au joueur suivant. Le perdant est celui qui laisse le plus de points ouverts. Inclus 2 dés. Un jeu de hasard en bois

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 416



Le nain jaune

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu classique et indémodable. Le même nombre de cartes et de jetons est distribué aux joueurs. Le but du jeu est de poser en premier toutes ses cartes en faisant des suites croissantes, de l'As au Roi, et remporter la plus grande mise. La valeur du Valet, de la Dame et du Roi est de 10 points, et la valeur des autres cartes est de 1 point. Lorsque les joueurs posent un 10 de carreau, un valet de Trèfle, une Dame de Pique ou un Roi de Coeur dans leur suite, ils remportent les jetons misés dans le casier correspondant. Le vainqueur est celui qui

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 417



Trivial Pursuit édition genius

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trivial Pursuit a presque réinventé un genre de jeu : le jeu de question/réponse. La première édition date de 1981 et est l'oeuvre de deux auteurs canadiens : Scott Abbot et Chris Haney. D'abord commercialisé sous le nom de Remue-Méninges, c'est un des plus grands succès commerciaux de l'histoire du jeu.

Principe de jeu : Après chaque jet de dé, vous devez répondre à une question dont le thème dépend de la couleur de la case sur laquelle vous êtes. En cas de bonne réponse, vous rejouez. Si vous êtes sur

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu de questions

Age préconisé : 12+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2+

Difficulté: complexe

Marque du jeu: Parker

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

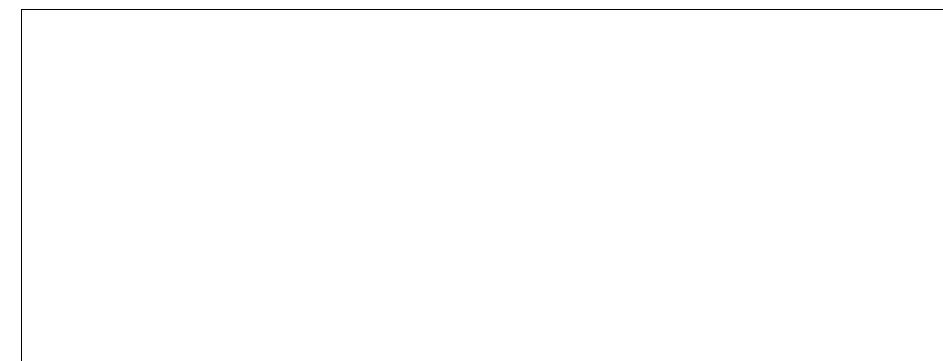
Code du jeu: 418



jeu d'adresse labyrinthe à 4

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 419



dominos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 420



dominaux et mémory animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

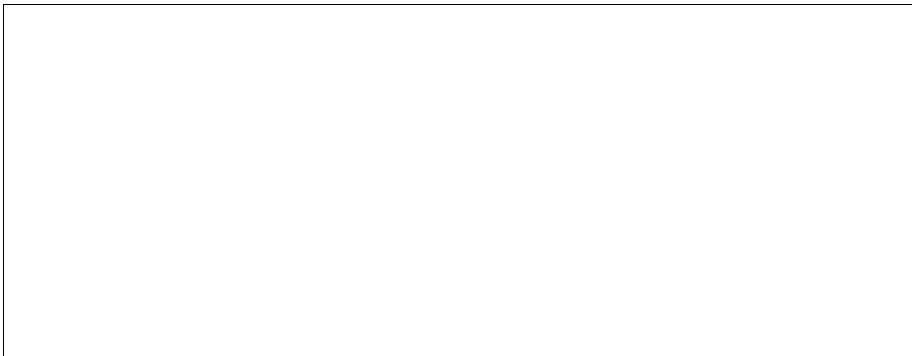
Code du jeu: 421



puzzle 40 cubes disney

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 422



plateau d'échecs celtiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

BUT: contrairement aux jeux d'échecs classiques et aux dames classiques, le jeu d'échec celtique est un jeu ancien datant du Moyen-Age qui oppose les deux camps de force inégale, avec chacun un objectif différent. Le Grand Roi dans son manoir central est protégé par huit petits rois. Avec leur aide, il doit échapper à ses agresseurs en atteignant l'un des quatres coin du damier. Les assaillant sont seize, en quatre groupes de quatre pions. Ils doivent capturer le roi en le bloquant et en lui interdisant tout mouvement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 423



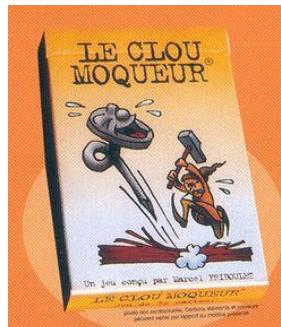
le clou moqueur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent piocher des cartes parmi 3 catégories différentes (nombres de 1 à 3, de 5 à 10, de 20 à 45) pour obtenir par addition des nombres représentés, le nombre indiqué sur la carte cible.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 424



jeu de 7 familles cirque

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez la **règle du jeu des 7 familles**. Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes. Les 7 familles se joue de 2 à 6 joueurs.

Le **but du jeu des 7 familles** est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de 7 familles

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 425



jeu de 7 familles cédric

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de cartes 7 familles Cédric + le jeu mémo-banco. Collector à ne pas rater !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 426



Jeu de 7 familles éco energie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 427



jeu pusse pousse taquin lettres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur un plateau de 20 cases, il faut replacer, en les glissant, 19 pions dans le bon ordre avec le moins de mouvements possibles.
taquin avec des lettres

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

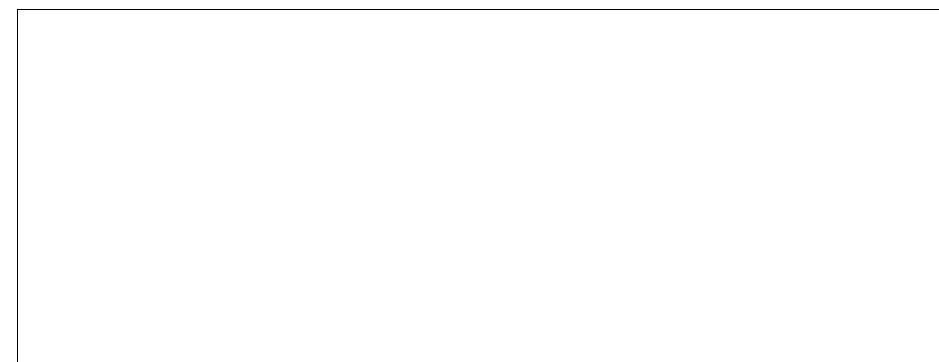
Code du jeu: 428



jeux de cartes

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 429



Dominos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 430



osselets et yoyo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les **osselets** sont sur le sol ; le joueur prend le père et le lance en l'air. Avant de le rattraper dans la main, il doit ramasser un des **osselets** se trouvant par terre. S'il réussit, il continue à ramasser les **osselets** un par un de la même manière. Chaque **osselet** ramassé est mis de côté.

Vous devez maintenir votre **yoyo** dans la main, votre main doit être sur le côté avec la paume vers le bas. Votre **yoyo** doit être balancé en arrière et faites le remonter pour le lancer en avant. Lorsqu'il arrive au bout de la ficelle, tirez-le en arrière et rattrapez-le.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 431



jeu de formes à clouer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici un jeu malin qui marie le bricolage au dessin. De fines pièces en bois aux formes géométriques et colorées sont prêtes à être clouées sur un panneau en liège pour réaliser de magnifiques figures. Ce set est composé de : 1 marteau, 1 plateau en liège , pièces en bois, clous. A partir de 5 ans. Attention : A utiliser sous la surveillance rapprochée d'un adulte. Voici un jeu malin qui marie le bricolage au dessin. De fines pièces en bois aux formes géométriques et colorées sont prêtes à être clouées sur un panneau en liège pour réaliser de magnifiques figures.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 432



Cubes lettres et chiffres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

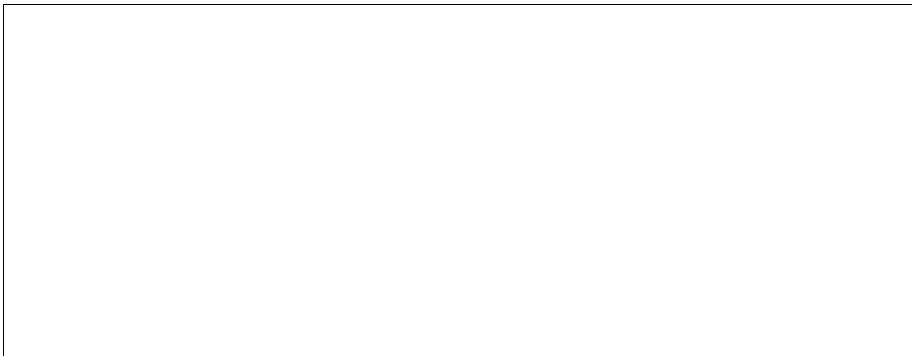
Code du jeu: 433



Loto animaux sauvages

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'observation



Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté:

Marque du jeu: nathan

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 435



SI LA BO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La **règle** est la même que celle du **jeu** des 7 familles : il s'agit de reconstituer le plus grand nombre de familles de syllabes (par exemple la famille du l, la, le, li, lo, lu, lé). Ce **jeu** est destiné aux enfants à partir de 5 ans pour leur permettre de se familiariser avec le code de l'écrit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de lettres

Age préconisé : 5+

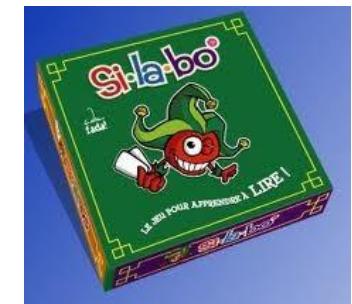
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: éveil et jeux

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 436



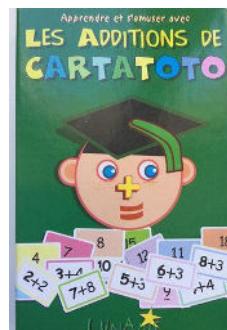
Cartatoto addition

Commentaires sur le jeu

Points: 1

9 règles de jeu progressives pour apprendre les additions en s'amusant.

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu pour compter

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 437



Dessinetto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Apprendre à dessiner en s'amusant. Sur chaque grande carte sont représentées les 4 étapes d'un dessin plus ou moins complexe selon le niveau choisi. Les nouvelles lignes sont en rouge et on se repère ainsi facilement dans les étapes du dessin. Les enfants aiment reproduire des modèles et obtenir des dessins qui ont de l'allure! Des règles de jeux sont proposées pour faire deviner les dessins, repérer la première lettre du dessin, écrire le nom de l'objet représenté ou inventer une histoire. *Un jeu de dessin pour les plus jeunes, aux*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dessin et ambiance

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 438



Cartatoto alphabet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mon Premier Cartatoto pour découvrir l'alphabet en s'amusant!

Chaque lettre de l'alphabet est illustrée par 4 cartes de couleurs différentes: une carte où est écrit la lettre en majuscule, minuscule et écriture cursive, et 3 autres cartes où sont illustrés des objets, des animaux et des aliments commençant par cette même lettre. Avec les plus jeunes on peut simplement découvrir les cartes et les classer par familles. On peut ensuite jouer à différentes règles: jeu de familles, de rapidité, de mémoire et de défausse. On peut également utiliser les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de lettres

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 439



malle multi-jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 440



Cartatoto Europe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etui cartonné Méthode d'apprentissage pédagogique et ludique, permettant aux enfants de découvrir et d'apprendre les pays Européens.

Avec les cartes d'identité des pays européens, partez à la découverte des drapeaux, monuments clefs des capitales, le nombre d'habitants, la situation géographique ou encore la spécialité culinaire des pays qui forment l'Europe.

Plus de 300 questions/réponses !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 441



Cartatoto anglais

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes pour apprendre en s'amusant 110 mots du quotidien. Le vocabulaire est réparti en 9 familles identifiées par un liseré de couleur: la politesse, les fêtes, le corps, la météo, les couleurs, les animaux, les nombres, les aliments et le vocabulaire courant. Chaque carte propose au recto le dessin de l'objet avec le mot écrit en français et au verso sa traduction en anglais ainsi que la phonétique. Sur cette base, 5 règles sont proposées, selon l'âge et le niveau des joueurs, avec pour les plus avancés une règle pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 442



Qui est-ce?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu où la déduction et l'observation sont tes meilleurs alliés si tu veux gagner !
 Sur chaque support de jeu se trouvent 24 visages différents. Choisis une carte : c'est ton visage mystérieux, celui que ton adversaire doit trouver. Pose ensuite des questions : "A-t-il (elle) un chapeau ?" ou bien "A-t-il un gros nez ?" ... Si oui, rabats les visages qui n'ont pas de chapeau ou de gros nez. A la fin de la partie, il ne restera plus qu'un seul visage. Est-ce le bon ? Attention, suspense ! Qui est le personnage mystère ?

Nb pièces: 3



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 443



Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement ! Le but est de retrouver un maximum de trésors dans le labyrinthe enchanté, où les murs et les couloirs se déplacent à chaque tour. Après avoir mélangé puis disposé les plaques Couloir carrées de façon aléatoire sur le plateau de jeu, il faut distribuer les cartes Trésor face cachée et un pion aux joueurs. Chaque joueur commence par regarder secrètement la première carte de sa pile pour identifier le premier trésor qu'il doit chercher. A tour de rôle, chacun modifie le labyrinthe

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours stratégique

Age préconisé : 8+

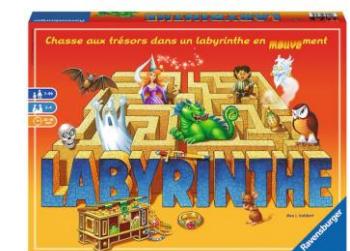
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 444



le train mexicain

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mexican Train Boite Métal est un jeu de dominos au règles particulières pour 2 à 8 joueurs.

Dans le jeu **Mexican Train**, les joueurs ne partent pas seulement dans 2 directions mais dans autant de directions qu'il y aura de joueurs plus une.

Amusez-vous à poser vos 91 superbes dominos multicolores, d'abord sur votre ligne (train) ou sur une ligne d'un adversaire en évitant les doubles et les trains de blocage ! Ou alors découvrez encore de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: tactic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 445



LEGOLINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu éducatif sous forme de tangram pour les enfants à partir de 4 ans. Un jeu qui favorise la motricité, la coordination, la cognition, les nombres, les quantités et les formes.

Le but est de créer des formes définies à l'aide d'un certain nombre de pièces. Les 7 formes de ce puzzle chinois séculaire sont toujours identiques : 5 triangles (de différentes dimensions), 1 parallélogramme et un petit carré. A l'aide de 7 pièces, on peut composer des formes définies ou libres. Ceci stimule notre imagination et développe la créativité à l'aide de formes connues.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: moyen

Marque du jeu: beleduc

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 446



SKYJO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes simple mais subtil et terriblement addictif! On dispose 12 cartes devant soit faces cachées. Chaque joueur à son tour prend la première carte de la pioche ou de la défausse. S'il prend une carte visible de la défausse il doit échanger cette carte avec l'une de ses cartes (cachée ou visible) et la poser face visible. Avec une carte de la pioche il peut la défausser directement, mais doit révéler une de ses cartes. Il est possible de défausser 3 cartes d'un coup si elles sont identiques et dans une même colonne. Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, le tour se termine puis la manche s'arrête. Le jeu se joue en plusieurs manches, l'objectif est de totaliser le moins de point possible! Un jeu facile à mettre en place, pour

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: MAGILANO

Auteur: Alexander Bernardt



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 447



SKYJO ACTION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Skyjo action, un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif pour jouer de 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans. Anticipez, jouez des actions, utilisez les cartes étoiles et remplacer judicieusement vos cartes pour faire disparaître vos lignes et vos colonnes. Dans Skyjo, c'est le joueur qui a le moins de points qui l'emporte! Découvrez le jeu Skyjo action, un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif pour jouer de 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans. Anticipez, jouez des actions, utilisez les cartes étoiles et remplacer judicieusement vos cartes pour faire disparaître vos lignes et vos colonnes. Dans Skyjo, c'est le joueur qui a le moins de points qui l'emporte!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: MAGILANO

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 448



VIRUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les virus se sont échappés? Afin d'éviter la pandémie, vous devez reconstituer un corps sain avant les autres. Saurez-vous éviter les virus et autres traitements de chocs de vos adversaires ?

À leur tour, les joueurs jouent une carte puis pioche une carte. Ils peuvent poser des organes pour reconstituer un corps, jouer des virus pour infecter les organes des adversaires, jouer un médicament pour soigner les virus ou faire de la médecine préventive, jouer une carte spéciale qui retournera la situation.

Le premier joueur à posséder un corps sain remporte la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Tranjis games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 449



CRAZY TOWER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Crazy Tower, les joueurs travaillent ensemble pour placer leurs blocs et construire une structure stable... tous, sauf un que l'on appelle le saboteur! Ce joueur assume le rôle du traître cherchant à construire sottement une tour qui s'effondrera lorsqu'un autre joueur placera un bloc. Croyez-vous que la tour résistera ou que le joueur malhonnête remportera la partie? Peu importe, vous pouvez parier que ça va être fou!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'adresse et d'équilibre

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Synapse games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 450



La Fiesta des perles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de collecte et de laçage marin. On place les coquilles par taille sur la table et on installe les perles sur les creux à l'intérieur des coquilles. Chaque joueur à son tour jette les dés qui désignent un animal et une couleur. Si l'animal en question est disponible le joueur peut prendre toutes les perles d'une coquille, puis il retourne la tuile. Sinon il prend une perle et la dépose sur la pieuvre. Dés qu'une coquille est vide elle se referme et c'est la coquille suivante qui s'ouvre. Le joueur dépose les perles gagnées dans son couillage puis il les enfile tranquillement pendant le tour des autres joueurs. La partie s'arrête quand toutes les coquilles sont vides ou quand les ventouses de la pieuvre sont garnies de perles. Le joueur qui a le

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dé, collecte et laçage

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 451



Trotte Quenotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trotte-Quenotte est un très joli jeu de collecte coopératif pour 1 à 4 joueurs, où les hamsters doivent récolter assez de provisions pour l'hiver.

Les Trotte Quenotte sont des hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur terrier tout de même fort bien équipé avec ascenseur, wagonnet et cabine à bascule ! Mais l'hiver approche, et il est temps de faire des provisions ! Chaque joueur lance un dé à son tour, et avance son hamster du nombre de cases indiqué. Il va chercher à la surface quelques grains de blé, une carotte ou du trèfle. Les provisions seront-elles ramassées avant que toutes les feuilles de l'arbre ne soient

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur: Tim Rogasch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 452



C'est qui le plus fort?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent sauver Blanche-Neige, les trois petits cochons et tous leurs amis avant que le loup ne se réveille. Un jeu collaboratif où tout le monde joue contre le loup !

Le but du jeu est très simple : les enfants doivent sauver tous les personnages de la forêt avant que le loup n'en fasse son repas. ... Les cartes rectangulaires représentent le loup, il faut réussir à retrouver toutes les paires de jetons avant qu'elles ne soient retournées.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: ecoles des loisirs

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 453



Escape box minecraft

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Escape Box Minecraft de 404Editions, un jeu coopératif dès 7 ans où vous allez recréer chez vous l'ambiance d'une escape room. Vous avez 45 minutes pour résoudre les énigmes et vaincre les endermen. Alors que vous vous connectez avec vos amis sur votre serveur, vous vous rendez compte que vous n'êtes plus du tout en mode construction mais en mode survie! Les monstres surgissent partout. Qui a bien pu pirater votre monde?

Retrouvez le coupable en résolvant les énigmes, vous avez 45 minutes pas une de plus!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enquête

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Hape

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 454



Exit le musée mystérieux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette visite s'annonce exceptionnelle ! Vous voici, impatients, à l'entrée du musée des Sciences et des Techniques de Florence. Ce n'est pas tous les jours que l'on a l'opportunité de découvrir le trésor de la Santa Maria ! Mais tout dérape soudain, et la visite prend alors un tour incroyable. À vous d'éclaircir le mystère qui plane sur ce musée... et de vous échapper de ce dernier !

EXIT est un jeu qui reprend les sensations des "escape games". Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enquête
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté: moyen
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 455



Galèrapagos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

près le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...

A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau.

Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cooperatif et stratégique
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3-12
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 456



Little Factory

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Little Factory, devenez le meilleur négociant! Chacun votre tour, en débutant avec quelques pièces seulement, produisez ou échangez vos ressources, afin d'en acquérir d'autres de plus grande valeur. Construisez des bâtiments vous permettant d'obtenir encore plus facilement de nouvelles ressources, ainsi que des points d'influence, preuve de l'attractivité de votre travail. Faites les bons choix pour devenir le joueur ayant le plus de points d'influence et ainsi remporter la partie ! Une partie de Little Factory débute avec quelques pièces, que les joueurs peuvent échanger contre leurs premières ressources. Ces dernières sont disposées en 3 niveaux, de plus en plus complexes à obtenir. Le but est de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Iello

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 457



TRIVIAL PURSUIT Édition Bretagne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Trivial pursuit édition Bretagne de Winning Moves, un jeu de questions sur le thème de la Bretagne pour jouer de 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Redécouvrez la région Bretagne à travers 1800 questions en jouant avec les nouvelles règles du Trivial Pursuit qui vous permettront de remporter un triangle marqueur sur toutes les cases du plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 458



STRATEGO 4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Stratego 4" c'est la version 3 (ou 4) joueurs du célèbre et mythique "Stratego" (ayant quand même devons nous le rappeler comme origine, le fameux "Attack").

Principe général :

Désormais, il ne s'agit pas d'une bataille entre 2 armées bien rangées, mais plutôt d'une prise de position. Votre objectif : c'est d'emmener votre drapeau tout en haut de la tour située en plein milieu du champ de bataille. Autant le dire de suite, c'est souvent la boucherie. Pour cela vous devrez disposer votre armée afin de gérer au mieux votre avancée vers l'objectif.

Du côté des armées :

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 3-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 459



Attrape chat!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A tour de rôle, on abat une carte et aussitôt, les actions s'enchaînent : un chat doit être posé sur le tapis, ou la pelote attrapée, ou sur la souris écrasée par tous ! Le plus vif empêche un jeton à chaque fois et le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de jetons.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: observation, rapidité et d

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 460



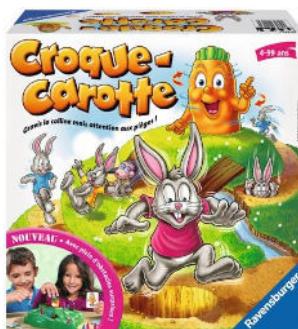
Croque-carotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de parcours amusant plein de surprises. Chaque joueur choisit 4 lapins et les place devant l'entrée du parcours. Chaque joueur à son tour pioche une carte. Si c'est une carte Lapin, il avance un de ses lapins du nombre de cases indiqué, mais si c'est une carte Carotte, un joueur tourne la carotte au sommet de la colline jusqu'à entendre un "clic". A chaque fois que la carotte est tournée, elle déclenche un des obstacles: la taupe, le pont-levis ou le tourniquet. Ces pièges retardent les lapins dans leur course et les fait même parfois disparaître. Le premier qui parvient au sommet de la colline et gagne la partie. Un jeu désormais classique que les enfants adorent.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 4-8

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 461



Dominos l'intrus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu d'association logique

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 462



Mini-Magic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

MINI-MAGIC Un peu de manipulation, beaucoup d'illusion, quelques cartes truquées et le tour est joué. 10 tours de magie simples pour étonner ses amis.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 463



Cot cot collec

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Parmi les 90 cartes Collection, on glisse les dix cartes Gengis coq. Quand la quatrième et septième apparaissent, un décompte a lieu. La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur tire la dixième. A son tour, un joueur possède trois actions à réaliser parmi un panel de quatre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 10+

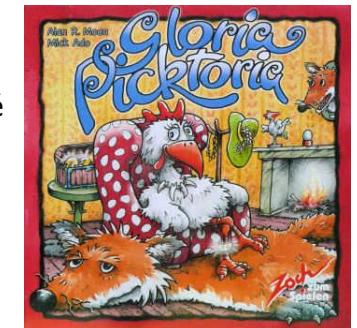
Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 464



domino des lettres

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: simple

Marque du jeu: nathan

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 465



Fantasy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes rapide et simple, dans un univers magique, nécessitant mémoire et tactique.

chaque joueur reçoit 5 cartes appartenant à l'un des 8 peuples du jeu (farfadets, elfes, korrigans, fées, gnomes, etc). Chaque peuple dispose d'un pouvoir magique. Chaque joueur à son tour pose une de ses cartes devant lui et applique le pouvoir de la carte (subtiliser des cartes à un adversaire, échanger des cartes, etc). Le gagnant sera le joueur qui aura le plus grand peuple à la fin de la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 466



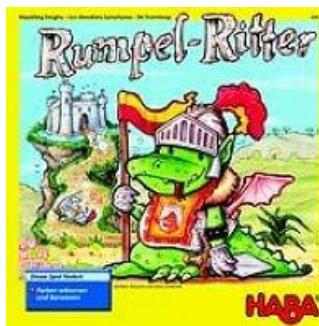
les chevaliers tumultueux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une fois le donjon construit, vous vous lancez à l'assaut! Chaque joueur choisit une couleur et dispose de 8 pions symbolisant ses chevaliers. A son tour de jeu, on lance le dé et, suivant le nombre obtenu, on enverra un ou deux pions dans le donjon. Si le dé désigne la porte secrète, il s'agit de libérer les chevaliers se trouvant à l'intérieur du donjon : On tire donc le plancher et les chevaliers, comme sur un toboggan, dévalent et se retrouvent dans la prairie devant le château. Ils sont libres, mais à condition d'échapper aux pièges qui se présentent à eux : les trous dans la prairie dans lesquels ils risquent d'être définitivement engloutis. Le joueur qui a libéré les chevaliers récupérent ceux de sa couleur, s'il y en

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: hasard et dés

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: goula

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 467



ni oui ni non

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 469



oui oui mes syllabes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jouer avec les syllabes pour apprendre à lire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 470



les animaux de la jungle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cache & Cache est dérivé du [Jeu de Kim](#) : après avoir observé une scène, on demande aux joueurs de détourner le regard. Le maître de jeu (en gros, la maman ou le papa) retourne alors deux ou trois éléments de la scène, et il va s'agir de retrouver lesquels !

Pour corser un peu le tout, on peut modifier l'emplacement des cartes. Pour simplifier, on ne retourne qu'une ou deux pièces.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: mb jeux

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 471



mon atelier calcul

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nombre de joueurs : 1 - 4 Description : Mon atelier CALCUL propose 4 jeux progressifs pour exercer l'enfant aux notions clés de quantités, chiffres, nombres et aux premières opérations. Le contenu riche et les illustrations amusantes rendent ce coffret particulièrement ludique et pédagogique. \$zI\$ Le loto des sorcières: Jeu d'association où l'enfant identifie des petites quantités ou des collections identiques.\$zI\$ Au pays des lutins: Jeu d'observation où l'enfant dénombre dans chaque scène le nombre de jouets correspondants.\$zI\$ Magie Magique: Jeu d'association où l'enfant identifie de grandes quantités d'objets, et associe des faces de dés à des chiffres pour se familiariser avec l'abstraction.\$zI\$ Le dragon des

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu pour compter

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 472



Mäuse Rallye : le jeu du chat et de la souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le rallye des souris est un jeu de course atypique. A l'aide de bâtonnets, propulsez vos souris mais prenez garde au chat ou aux trous dans le parquet.

Mäuse-Rallye est un jeu de course amusant. Les souris y sont propulsées par des tapettes à l'aide d'un bâtonnet. Il faut prendre garde de ne pas tomber dans les trous du parquet.

Un autre point positif, c'est que le premier joueur à avoir perdu toutes ses souris ne reste pas inactif : il devient gros matou et poursuit les souris encore en jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 473



L'île aux pierres précieuses

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pirates juniors se retrouvent une fois par an pour leur examen de pirate. Pour le réussir, ils doivent trouver la bonne île et prendre ensuite très vite un bateau de pirate. Il faut additionner les chiffres des dés et au toucher, trouver le nombre correspondant de trous de trésors sous les moitiés d'îles. Le plus rapide remportera le plus de pierres précieuses et deviendra maître pirate.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dextérité et cohésion d'équipe

Age préconisé : 6+

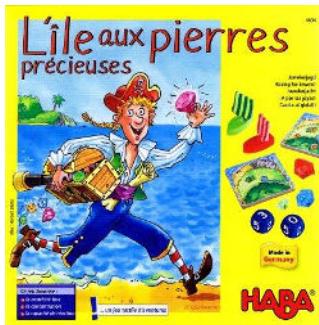
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Haba

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 474



Socken Zocken rafle de chaussettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs jouent simultanément. A partir d'un top départ chaque participant, avec une main sous la table, peut fouiller (avec son autre main !) dans le tas de chaussettes (au centre de la table) afin de retrouver des paires assorties. Dès qu'un joueur estime avoir reconstitué 5 paires de chaussettes identiques, il attrape le monstre et la manche se termine. Si ce joueur à correctement joué il remporte une pince à linge.
Améliorer la reconnaissance de couleurs et de formes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: couleur, hasard et motricité

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Haba

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 475



7 familles les animaux du monde

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu classique où les joueurs voyagent de continent en continent à la rencontre d'animaux étonnantes... 7 familles, 7 zones géographiques, 42 animaux... L'occasion d'en savoir un peu plus, tout en s'amusant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de 7 familles

Age préconisé : 6+

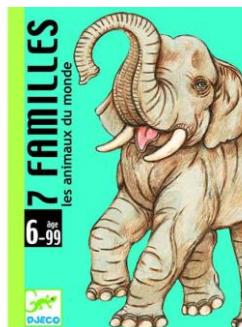
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 476



Pigeon vole ou pas

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gigi, notre pigeonne voyageuse, vole bien sûr, mais la souris ? Elle marche ! Faites le geste adéquate et c'est gagné. Alors vole ou vole pas ? Nagez comme la baleine, évitez les cartes pièges, ayez les bons réflexes. Voici un jeu de cour de récré pour réunir petits et grands autour d'une bonne partie de fous rires !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3+

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 477



gang des castors

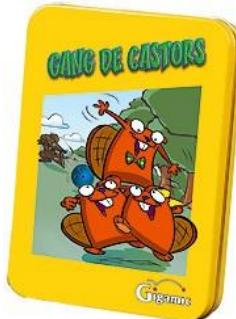
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les castors construisent leur barrage, mais le rat d'eau a fait une brèche... Mémoire, bluff et coups-fourrés.

Les joueurs ont devant eux, faces cachées, quatre cartes d'une certaine valeur: seules deux d'entre elles leur sont dévoilées. À chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action ou échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse. Mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et hasard

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 478



le jeu fou de la tortue

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But : Positionner les 9 cartes de façon à faire un grand carré dont les dessins correspondent les uns avec

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 479



jeu de lecture en 54 cartes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu éducatif

Age préconisé : 5-9

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 480



solitaire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 481



Le loto de Rosy la vache

Commentaires sur le jeu

Points: 1

le gagnant est celui qui complète le premier sa vache

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de hasard

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 482



puzzle clown

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 483



jeu de l'oie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 484



loto nature

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 485



Dominos animaux de la ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 486



puzzle en bois pour 3 ans et plus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 487



puzzle cubes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1 scène de manège
1 scène match de basket
1 scène joueurs de musique

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 488



La Clé (jeu de mots croisés)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« La Clé est encore un jeu de lettres ! », me direz-vous. Oui, mais l'ancienneté du jeu, et l'originalité de quelques points de règle, lui permettent de recevoir une bonne appréciation. La principale innovation consiste en l'existence d'un « Mot Clé » que chacun doit s'efforcer de réaliser. Ce mot de trois lettres, tiré au sort, rapporte 50 points à celui qui parvient à le poser. Après quoi, un nouveau « Mot Clé » est tiré.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de lettres

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

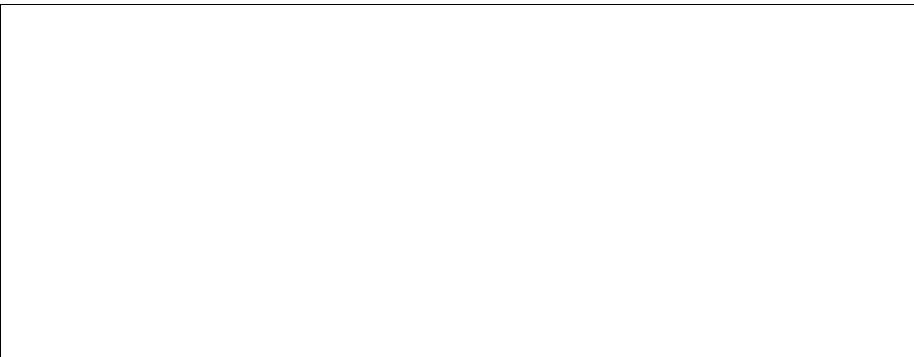
Code du jeu: 489



alphabet snake puzzle

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:



Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 490



split it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Split It! Le but est de cumuler le maximum de cartes de mêmes valeurs. Séparer, parier et gagner ! Saurez-vous deviner le choix des autres joueurs pour gagner la plus de point possibles ? Chaque joueur reçoit 3 cartes de pari avec les couleurs blanc, rose et noir. Le premier joueur actif place une rangée de cartes sur la table et divise la rangée en créant 3 zones. Chaque joueur parie simultanément et secrètement sur une zone (rose, blanche ou noire). Si un seul joueur parie sur une zone, il remporte les cartes, si plusieurs joueurs parient sur la même zone, personne ne peut prendre les cartes. La

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection de cartes et cré

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Piatnik

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 491



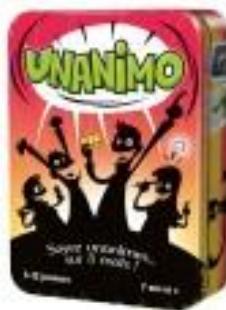
Unanimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au départ, une carte avec un thème est posée au milieu de la table (automne, chevalier, vacances...). À cet instant, chaque joueur inscrit sur sa feuille huit mots que lui inspire l'illustration. Laissez-vous guider par votre inspiration... Mais ATTENTION, ne soyez surtout pas originaux, car seules comptent les réponses communes avec les autres joueurs ! Plus un mot a été noté par l'ensemble des joueurs, plus il rapporte de points. Surprises garanties !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance langage

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 3-12

Difficulté: simple

Marque du jeu: Coktail games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 492



splito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Splito est un jeu de cartes amusant et rapide pour 3 à 8 joueurs ! Basé sur un principe de draft, à chaque tour, placez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Aidez-vous mutuellement à remplir les objectifs mais soyez le plus malin pour être le seul à gagner ! Chaque joueur reçoit 13 cartes en début de partie, et à la fin de chaque tour, chaque joueur choisit une carte (Objectif ou Valeur) de sa main et décide de la placer entre lui et son voisin de gauche ou de droite.

A la fin des 13 tours, chaque joueur vérifie les Objectifs dans chaque

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et hasard

Age préconisé : 8+

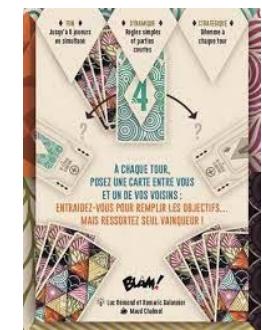
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: Blam

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 493



carro combo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de pli : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres joueurs.

Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes posées par les joueurs doivent donc se suivre dans leur main. À chacune des 3 manches le dernier joueur à avoir des cartes perd un jeton. Le premier joueur à ne plus en avoir perd la partie et fait gagner ses adversaires !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: combinaison de chiffres
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3-5
 Difficulté: simple
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: katja stremmel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 494



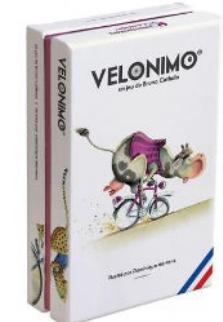
velonimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de défausse simple et subtil avec des illustrations malicieuses. Chaque joueur reçoit 11 cartes, le premier joueur lance une attaque et annonce la valeur. Le joueur suivant, s'il décide de jouer, doit contre-attaquer avec une carte ou une combinaison de cartes de valeur plus importante. La subtilité du jeu repose en grande partie sur la manière d'associer les cartes: par couleur ou par valeur au choix, chaque carte vaut 10 + la valeur de la plus petite. Cela offre plein de choix tout au long de la partie! Quand un joueur joue et que tous ses adversaires passent c'est la fin d'un tour. Lorsqu'un joueur s'est défaussé de toutes ses cartes, la manche est terminée et il gagne le maillot Petit-Pois-Carottes! Une partie complète se joue en 5

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et hasard
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: simple
 Marque du jeu:
 Auteur: Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 495



DIX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

DIX est un palpitant jeu d'enchères et de stop ou encore pour toute la famille! Vous piochez des cartes, une par une, en essayant d'en cumuler autant que possible sans dépasser DIX, sinon vous êtes grillé! Les joueurs peuvent tenter leur chance en piochant plus de cartes et en utilisant leur monnaie pour acheter des cartes supplémentaires, afin d'obtenir la plus longue suite possible dans chaque couleur.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: bluff et pari

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-5

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 496



Time Bomb

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du Jeu :

Moriarty a posé une bombe dans Big Ben qu'il veut faire exploser et Sherlock veut l'en empêcher.

En début de partie, découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez et tentez d'identifier vos partenaires :

- L'équipe de Sherlock gagne si elle désamorce la bombe.
- L'équipe de Moriarty gagne si la bombe explose.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance et bluff

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 4-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Hurrican

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 497



Oursons Taquins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Comment traverser la banquise en toute sécurité et sans déranger les phoques qui se prélassent tranquillement sur les icebergs ? C'est un peu toute l'histoire d'Oursons taquins, un jeu de déplacement tactique aux frontières du jeu abstrait, déployé par tout le savoir-faire du redoutable duo ludicoprolifique : Marie et Wilfried. Parviendrons-nous à optimiser nos déplacements pour mettre à l'abri les quatre oursons ? C'est un challenge particulièrement taquin qui nous attend ici.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: space cowboys

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 498



La Soupe des Ecureuils

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Noix, myrtilles, pommes de pin... Identifiez les ingrédients de chaque recette, triez-les et mettez-les un par un dans la casserole. Attention à bien respecter les quantités ! Mélangez soigneusement avec la cuillère... Miam ! Les écureuils vont se régaler !

La Soupe des Écureuils est un jeu qui se joue en duo avec un enfant.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'association

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 499



A près l'orage

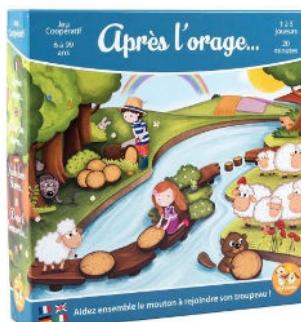
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aidez le mouton à échapper au loup dans ce très beau jeu coopératif! Un petit mouton se retrouve en danger : l'orage a détruit le pont qui le sépare de son troupeau ! Il faut vite l'aider à traverser la rivière pour échapper au loup ! Vous devez scier et poser des rondins de bois sur l'eau, mais un castor menace de vous les chiper pour réparer son barrage ! « Après l'orage » est un très beau jeu entièrement réalisé en éco-conception. Il a reçu le prix Educaflip 2017.

Les joueurs doivent faire gagner le mouton. Pour cela, ils font avancer les deux bergers sur le plateau de jeu grâce aux dés. Ils doivent tomber sur les tuiles « scier un rondin », « poser un rondin », et « faire avancer le

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Zoé Yatéka

Auteur: Jean-Luc Renaud, Andréa



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 500



ANIMOUV

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Animouv de Djeco, un jeu de stratégie et de déplacements pour les enfants à partir de 7 ans. Le but du jeu est d'aligner 3 animaux sans que les autres joueurs n'interfèrent. Un jeu nominé pour l'As d'or jeu enfant 2017.

Un jeu de tactique dans lequel chaque joueur, après avoir reçu une carte, doit aligner ses animaux sur le plateau en déplaçant des pions. À chaque fois qu'un joueur a effectué un alignement (diagonal, horizontal ou vertical), il gagne la carte correspondante. Quand la pioche est épuisée, le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

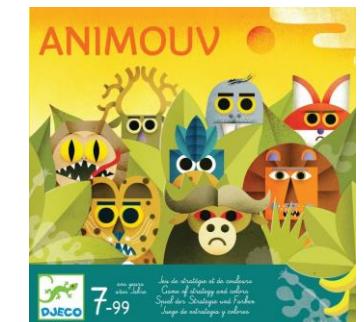
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 501



DODO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel oiseau maladroit ! À peine le Dodo a-t-il pondu son œuf qu'il le pousse accidentellement hors du nid. Et voilà que l'œuf roule dangereusement vers le bord de la falaise ... C'est parti ! Sauvez l'œuf de Dodo avant qu'il ne tombe ! Lancez le dé et coopérez pour récolter des matériaux, construire des passerelles et ainsi éviter la catastrophe ! Si vous parvenez ensemble à faire atterrir l'œuf dans le bateau, la partie est gagnée !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de mémoire

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Loki

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 502



Le Grand Prix de Belcastel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque année, le jour du marché, est organisée la grande course traditionnelle des enfants de la ville. C'est super que vous y participez aussi cette fois ! Rendez-vous sur la ligne de départ avec l'âne Charlatan et ses amis et appâtez les animaux avec les bonnes nourritures pour qu'ils avancent. Mais la nourriture dont nous parlons ici n'est pas tout à fait normale. Oh que non, notre nourriture est quelque peu étrange. Elle ne fait pas toujours avancer votre compagnon à quatre pattes à la même vitesse. Il faut donc trouver la bonne combinaison pour être le plus rapide possible. Il arrive aussi parfois qu'une herbe de rêverie se soit aussi égarée dans vos sacs ou que votre animal s'octroie une petite pause ... En chemin, vous

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de courses avec dé

Age préconisé : 6+

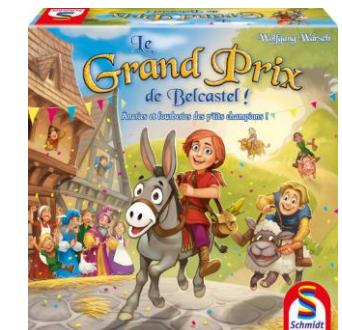
Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Schmidt

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 503



DRAGOMINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dragomino est une version enfant de Kingdomino, un jeu de placement et de stratégie subtil qui conviendra à toute la famille, élu as d'Or 2021 dans la catégorie jeux enfants!

Dragomino se compose de 28 dominos qui représentent chacun un ou deux paysages (forêts, plaines, déserts, etc.) et de nombreux œufs de dragons, chaque famille de dragons étant associée à un type de paysage. A chaque tour, on retourne 4 tuiles, et on en choisit une qu'on place devant soi. Les prochaines se placent à côté des tuiles déjà posées. Lorsqu'on parvient à associer deux paysages identiques (deux déserts, par exemple), on peut alors piocher un œuf de dragon du désert et le placer à la jonction

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: blue games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 504



Pallina original

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pallina est un jeu d'adresse pour les enfants à partir de 3 ans où il faut retirer les baguettes sans faire tomber de billes.

But du jeu :

Le but de ce jeu est de faire tomber les boules adverses sur le tapis du jeu.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur choisit sa couleur (ou deux couleurs s'ils jouent à deux).

Dans le sens

horaire, chaque joueur retire un de ses bâtonnets de la cage en tentant de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: simple

Marque du jeu: Hape

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 505



Fiesta Mexicana

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La fête des morts est sur le point de commencer ! Qui servira les plats les plus délicieux à ses invités ?

Les nombreux convives et les plats différents représentent un vrai défi ! Chacun de vous est responsable d'une table et essaie de répondre aux souhaits des invités.

Vous enchérissez à tour de rôle pour les plats - mais attention : les numéros visibles sur vos tables déterminent vos enchères et les cases sur lesquelles vous pouvez poser les plats.

Si vous n'obtenez rien, vous pouvez tourner votre table de 90 ° et ainsi rendre visible de nouvelles valeurs pour les enchères !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'enchères

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: huch huch

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 506



Mind Up!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes simple et malin, pour deviner les intentions de ses adversaires et gagner la carte convoitée. On a toujours autant de cartes, faces visibles sur la table, que de joueurs. Tous les joueurs choisissent une carte de leur main et la posent sur la table face cachée. Les cartes défaussées sont ensuite révélées, classées par ordre croissant et placées au-dessus des cartes de la table. Chacun remporte la carte qui se trouve en dessous de celle qu'il a jouée. La carte gagnée est placée dans la zone de score, en fonction de sa couleur. Les zones de score sont composées de cartes avec un coefficient de 1 à 5, placées aléatoirement pour chaque manche. Le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

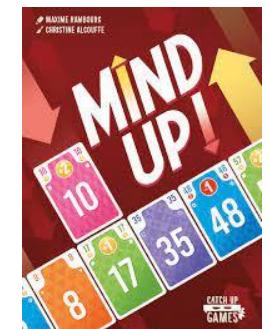
Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: CATCH UP GAMES

Auteur: Maxime Rambourg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 507



Color addict

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes pour en voir de toutes les couleurs ! Color Addict est un jeu où les couleurs et les mots se superposent. Sur les cartes on trouve le nom d'une couleur écrit d'une autre couleur, ou le nom d'une couleur écrit de cette même couleur, ou encore le nom d'une couleur écrit de plusieurs autres couleurs. Une première personne place une carte de son choix au centre de la table. Chaque joueur à son tour se défausse d'une de ses cartes selon les possibilités. Si le premier joueur pose une carte "BLEU" mais écrit en rose, le joueur suivant peut placer un mot écrit en BLEU, le mot BLEU, le mot ROSE, le mot écrit en ROSE, ou une carte multicolore. Les possibilités sont

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Ducale

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 508



Mysterix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation et de rapidité avec un formidable travail d'illustration! On retourne la première carte de la pile et on cherche tous ensemble l'intrus. Le premier qui pointe l'intrus sur la carte la remporte. Il y a 9 séries de 6 cartes avec des décors identiques et des intrus toujours différents qui se fondent dans les illustrations. C'est un jeu que l'on a plaisir à faire tout seul et on peut faire jouer les plus jeunes sans la rapidité. *Un jeu très amusant, modulable et facile à mettre en place, qui fait travailler la discrimination visuelle!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'observation

Age préconisé : 4+

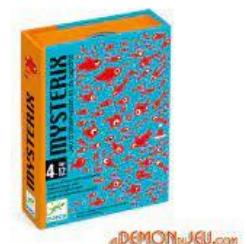
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 509



Bouh le loup!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dominos et de mémoire coopératif. On place 18 dominos faces cachés sur le plateau. Chaque joueur à son tour retourne un domino. Si les motifs permettent de le connecter aux dominos en place, il le connecte autour du plateau de jeu. Si c'est un loup, il faut avancer le pion loup sur le plateau et on replace le domino sur la table face cachée. Les dominos doubles font reculer le loup d'une case. Quand on retourne un domino avec une patte de loup, on jette le dé qui va indiquer de combien de cases doit avancer le loup. *Il faut avoir terminé le cercle de dominos autour du plateau de jeu avant que le loup arrive au livre de contes!*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association



Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: auzou

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 510



Mot Malin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'association d'idées malin et collaboratif. On place sur la table une ligne de 4 chiffres et une colonne de 4 lettres. On glisse une carte sous chaque lettre et chaque chiffre en faisant apparaître un mot. Chaque joueur pioche une carte coordonnées (1 lettre et 1 chiffre). Dès qu'un joueur est prêt il peut annoncer un mot afin de faire deviner les coordonnées de sa carte (par exemple Vétérinaire pour faire deviner la position Ours et Docteur). Les autres joueurs peuvent se concerter puis annoncent des coordonnées. Si la réponse est bonne on place la carte à sa place, sinon on la défausse. C'est le nombre de cartes coordonnées positionnées sur la table qui détermine le score

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: blue orange

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 511



Salade 2 points

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner. Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de collecte

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 512



HIT!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hit ! est un jeu de Stop ou Encore dans lequel vous devez piocher des cartes pour obtenir des points de victoire. Sachez vous arrêter au bon moment... ou vous risquez de perdre tous vos gains ! Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points lorsque la pioche sera épuisée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore

Age préconisé : 8+

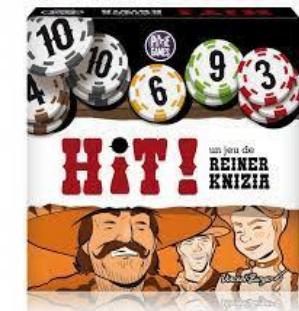
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Pixiegames

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 513



Mojo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

écouvrez le jeu **Mojo** de The Flying Games, un jeu de cartes de défausse très accessible, dynamique et efficace pour jouer de 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans.

Pour gagner, ayez le moins de points possible en fin de partie. Pour y arriver, vos options sont nombreuses: jetez vos grosses cartes dès le début ou gardez-les pour la fin, faites piocher vos adversaires ou accélérez le rythme... Vous avez la carte Mojo? Soyez bon ou vous risquez de le regretter!

Mojo est un vrai jeu d'ambiance. Plus on est nombreux et plus l'interaction est forte. On trouve également du plaisir à essayer

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 514



Hula hoo!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

eu de défausse subtil pour se débarrasser de ses cartes ou faire en sorte que les autres joueurs abandonnent. Chacun reçoit 10 cartes: les 5 premières forment la main de cartes, les 5 suivantes sont placées faces visibles devant chaque joueur. Le premier joueur joue n'importe quelle carte et demande au joueur suivant de jouer "plus haut" ou "plus bas". Le joueur peut suivre cette demande, ou "doubler" c'est-à-dire jouer la même carte que celle qui vient d'être posée. Les joueurs suivants doivent alors continuer à "doubler" ou briser le double avec une carte voisine (+1 ou -1) ou un joker. Un joueur qui ne peut pas jouer est éliminé du tour. Lorsqu'il ne reste

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 515



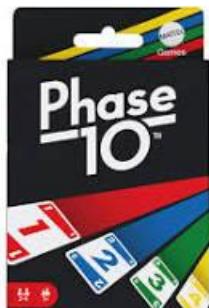
phase 10

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu consiste à terminer les 10 « phases ». Une seule phase compte par manche. Le premier joueur qui arrive à terminer les 10 phases gagne la partie.

Nb pièces: 2



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de combinaison de ca

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 516



la course aux mots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Conçu par une orthophoniste, *La course aux mots* est un jeu de rapidité et d'observation, basé sur la lecture de mots. Le principe est simple : chaque joueur reçoit un certain nombre de petits cartons sur lesquels sont écrits des mots fréquents. Pour gagner la partie, il faut avoir déposé tous ses cartons sur les mots correspondants, situés sur le plateau central. *La course aux mots* propose deux règles différentes et deux niveaux de difficulté. Le premier niveau est destiné aux enfants de 6 à 9 ans. Il contient 120 mots simples, écrits dans tous les sens. Le second niveau est destiné aux enfants de 9 à 12 ans. Cette fois-ci, 150 mots sont écrits dans tous les sens. Non seulement leur orthographe est plus compliquée (sons

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'asssociation

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 517



Le Petit Prince

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nouveau fruit de la collaboration des créatifs du studio [Play Bac](#) avec les éditions [Gallimard](#), *Le Petit Prince - Le Jeu* reprend la même présentation et les mêmes principes que [C'est dans quoi déjà ? - Le Grand Jeu de la littérature](#), [Oui ! Le Grand Jeu de l'amour et du hasard](#) et [Tu m'en diras tant ! - Le Grand Jeu de la langue française](#) : une combinaison de quiz, de mimes et de dessins.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 518



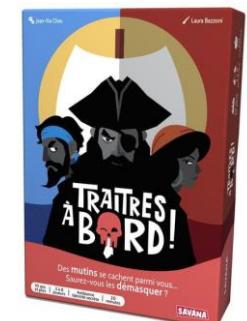
Traîtres à bord!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'ambiance à identité secrète dans lequel les pirates coopèrent pour remplir un coffre, tandis que les mutins tentent de saboter leur collecte sans se faire attraper! Chaque joueur découvre son identité secrète et reçoit 3 cartes. Chaque joueur à son tour pose une carte butin, face cachée, dans le coffre, en annonçant la valeur de la carte (la vraie ou pas, selon le message qu'il veut faire passer par rapport à son identité secrète). La valeur des cartes est positive, négative ou neutre. Il peut également poser, face découverte, une carte action qui va permettre de regarder des cartes du coffre, de piocher des cartes, poser une carte planche devant un joueur qu'il estime être un pirate, etc. Il y a une valeur à

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: bluff et pari

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: SAVANA

Auteur: Jean-Xia Chou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 519



TRIVIAL PURSUIT édition junior 1985

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Trivial Pursuit Famille est l'un des jeux de société les plus **classiques et les plus populaires** depuis de nombreuses années ! Apparu en 1979 au Québec sous le nom de Quelques arpents de pièges, il est aujourd'hui popularisé sous le nom de Trivial Pursuit famille et ravira les joueurs de **jeu de société**.

Ce jeu de plateau teste votre **culture générale** avec des questions génériques ou pointues sur de nombreuses catégories.

Il y a **6 catégories** différentes au Trivial Pursuit, pour couvrir un maximum de sujets : géographie (bleu), divertissement (rose), histoire (jaune), arts et littérature (violet), science et nature (vert), sport et loisirs (orange)

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de question connaissance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 520



Little circuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A tour de rôle, les joueurs lancent le dé de couleur. Rouge : j'avance sur la prochaine case rouge. Bleu : jusqu'à la prochaine case bleue... Si c'est la face "Abeille", pas de chance, le joueur prend son animal et le recule jusqu'à la case précédente portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté. Face "Fleur" : le joueur prend son animal et l'avance jusqu'à la prochaine case portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté. Le premier joueur à arriver sur la case multicolore gagne 1 jeton et le premier joueur à obtenir 3 jetons gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours et adress

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 521



devine tête

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La réponse est sur ma tête !

Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau. Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous ! Pour chaque carte devinée, vous éliminez un jeton. Le premier joueur qui n'a plus de jeton a gagné. Un jeu simple et très amusant pour réunir petits et grands où il faudra être rapide et perspicace pour gagner !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de langage

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 mn -20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 522



HANABI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 défausonné 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

Nb pièces: 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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 523



CANBANGA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 défaire 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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

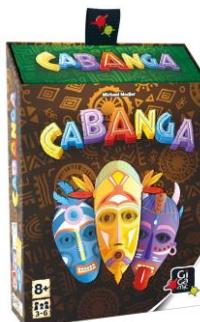
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: GDF SUEZ

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 524



KARAKUM

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

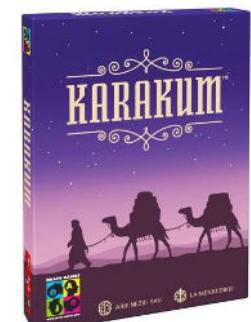
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: brain games

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 525



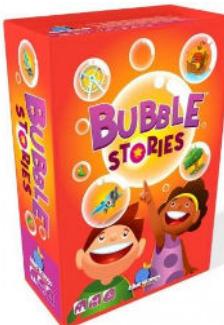
Bubble stories

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 526



Dékal

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 le 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*

Nb pièces: 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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 527



ONIX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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*

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 528



FARAWAY

Commentaires sur le jeu

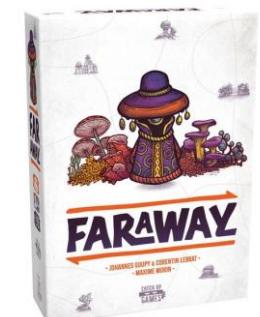
Points: 1

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 !**

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 529



2 POMMES 3 PAINS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 530



Micro Macro Crime City

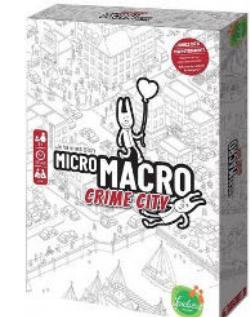
Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 ?

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 531



Crack List

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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. Au 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

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 532



Les toits de Paris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore

Age préconisé : 10+

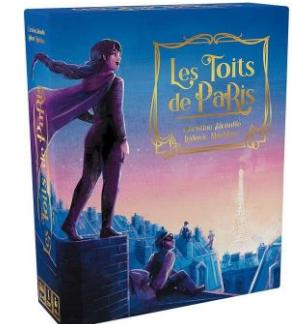
Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 533



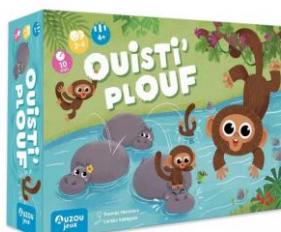
Ouistit'Plouf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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



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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 534



Gorilla

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu d'asssociation

Age préconisé : 5+

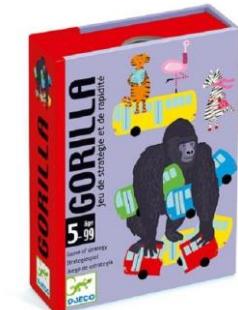
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 535



Pixies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 &*

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 536



TRIO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 7+

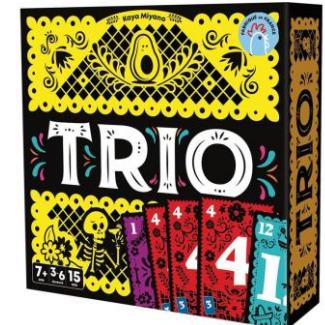
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 537



Flowers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

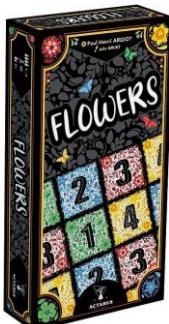
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 538



Flashback zombie kidz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu coopératif Flashback Zombie Kidz, vous allez mener une enquête en reconstituant des souvenirs ! Sautéz 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.

Nb pièces: 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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 539



Tisseurs de rêves

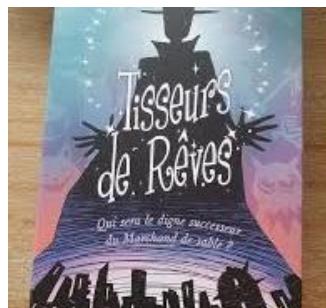
Commentaires sur le jeu

Points: 1

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



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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 540



Captain Flip

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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*

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 541



Colt Express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 542



8 FAMILLES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de **8 familles d'aujourd'hui** renouvelle le genre. Comme le dit si bien la journaliste du quotidien national *Le Monde*: « **Familles recomposées, homoparentales, monoparentales, un vent de modernité anime les parties de cartes.** » « Dans la **Famille Lupin-Vernon**, je demande... la jeune fille. – Je l'ai ! – **Le père.** – Je l'ai aussi. Tiens ! – **L'amie de la mère.** – Pioche !... A moi de jouer. Dans la **Famille Robin**, je voudrais... la fille

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

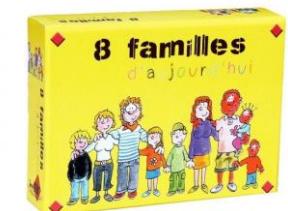
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 543



KLUSTER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu d'adresse captivant, vous serez confronté à un défi unique : **maîtriser la polarité des aimants** et leur fascinant pouvoir d'attraction.

Chaque mouvement requiert une concentration intense et une dextérité précise, transformant chaque partie en une véritable épreuve de vos compétences.

Vous découvrirez l'importance de la patience et de la stratégie tout en jouant avec les forces invisibles de la physique.

Le jeu, entièrement centré sur l'utilisation d'aimants, offre une expérience ludique inhabituelle et stimulante. Il ne s'agit pas seulement de s'amuser

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et tactique

Age préconisé : 14+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 544



ODIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Odin est un jeu de défaisse malin pour être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes! Chaque joueur à son tour peut jouer une ou plusieurs cartes ou passer. On doit poser le même nombre de cartes ou une de plus que le joueur précédent, mais toujours d'une valeur supérieure. Si on pose plusieurs cartes, elles doivent obligatoirement être de même valeur ou de même couleur. Puis on récupère une carte présente sur la table. Le joueur qui pose ses dernières cartes met fin à la manche et ne marque aucun point. Les autres joueurs comptent alors leur nombre de cartes en main et chacune vaut 1 point. Le joueur qui a le moins de points quand un joueur atteint 15 points remporte la partie. *Un jeu subtil et très agréable à jouer, où*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 545



SIRE SIRE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu de cartes Sire Sire, la façon d'acquérir des ressources imaginée par Reinhard Staupe est simple, drôle et nouvelle : le Roi propose des lots et les joueurs, en simultané, choisissent le lot qu'ils désirent !

Plusieurs joueurs désignent le même lot ? Pas de soucis : on retire une carte de ce lot et ces joueurs peuvent choisir à nouveau. Mais c'est sûr : chaque joueur aura un lot.

Avec les cartes récupérées, chaque joueur forme son fief devant lui.

Le joueur avec le fief de plus grande valeur remporte la partie.

Accessible pour jouer en famille grâce à sa simplicité d'apprentissage des

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 546



Toko Maja

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de société Toko Maja est un jeu de cartes simple, fun, stratégique, familial et addictif. Il combine la collection de cartes, le gain de majorité et la prise de risque.

Au cours de la partie, vous devrez accumuler des brelans (3 cartes identiques) pour marquer des points et gagner des bonus. Mais méfiez-vous, les cartes qui vous restent en main à la fin, vous feront perdre de précieux points !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 547



LAS VEGAS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Raflez la mise en jouant vos dés stratégiquement! Dans ce jeu de dés acclamé, les joueurs s'affrontent dans le monde des casinos américains. Au début de chaque manche, 6 casinos sont placés sur la table de jeu. Chaque casino reçoit une mise d'au moins 50,000\$ sous forme d'un ou plusieurs billets de banque. Chaque joueur dispose de 8 dés de sa couleur. À leur tour, les joueurs lancent tous leurs dés et doivent placer tous les dés d'un numéro de leur choix sur le casino correspondant. Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que tous les dés soient placés dans les casinos. À la fin de la manche, la répartition des billets se fait pour chaque casino en fonction du nombre de dés de la couleur de chaque joueur qui s'y

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 548



FESTIVAL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de placement de tuiles pour créer le plus beau feu d'artifice!

Chaque joueur reçoit son plateau individuel, une carte objectif de départ et ses 16 jetons Feu d'artifice. Chaque joueur à son tour a le choix entre placer un jeton feu d'artifice ou choisir une carte objectif à compléter. Puis il vérifie si les jetons placés sur son plateau permettent de réaliser le motif d'un ou plusieurs objectifs. Il étudie ensuite les tuiles spectateurs présentent au centre de la table. S'il remplit les conditions d'une ou plusieurs tuiles il les prend. L'objectif est d'avoir le plus de points en fin de partie grâce aux objectifs réalisés, aux tuiles spectateurs gagnées et aux jetons visibles de la couleur de son plateau. *Un jeu familial facile à mettre*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif

Age préconisé : 8+

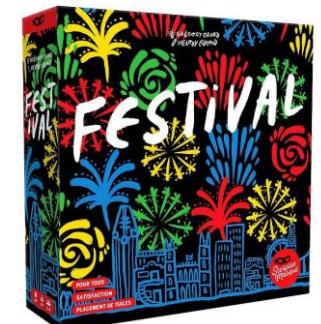
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 549



Pin Pon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération pour aider les pompiers à sauver la maison des flammes! On place la caserne de pompiers d'un côté de la table et la maison de l'autre côté. Entre les deux, on installe les 12 cartes voitures en quinconce pour former une route encombrée. On pose le camion de pompier sur la caserne et un jeton flamme sur la maison! Chaque joueur à son tour jette le dé et retourne si possible une carte voiture de la couleur correspondante, ce qui a pour effet de libérer la route. Mais si le dé montre une flamme, on place un jeton supplémentaire sur la maison. La face cloche permet de retourner la voiture de son choix. À la fin de son tour, si la route devant le camion de pompier est libre, le joueur avance le camion

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération et course

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 550



Ludo wood

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le **coffret 4 jeux Ludo Wood de Djeco**, un coffret ludique et éducatif pour les enfants à partir de 2 ans qui comprend une pêche aimantée, un loto, un mémo et un jeu de parcours. LudoWood est le coffret idéal pour faire découvrir quatre jeux classiques revisités par Djeco aux petits dès 2 ans.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté:

Marque du jeu: DJ Games

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 551



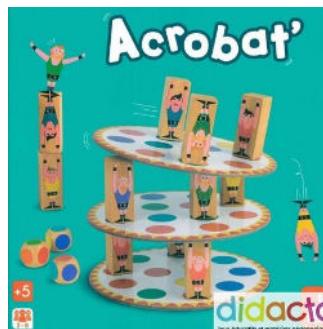
Acrobat

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'adresse, de minutie et de stratégie, à partir de 5 ans. Classiquement, le but du jeu est de créer la tour la plus haute possible sans la faire tomber. On distribue les disques en carton et les acrobates entre tous les joueurs, puis, à son tour, chaque joueur lance les 3 dés, qui indiquent où sur le disque il peut poser les 3 acrobates suivants, avant de les coiffer par un nouveau disque... On passe alors au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à l'effondrement de la tour... Pour gagner, il faut être minutieux... mais un peu stratégique aussi !... Les 57 pions acrobate permettent d'aller jusqu'au... 19ème étage !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: simple

Marque du jeu: janod

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 552



Attrape monstre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération pour protéger le château des vilains monstres! On place 3 jetons monstres sur les premières cases du plateau et chaque joueur reçoit une carte. Chaque joueur à son tour pioche une carte. Les cases du plateau et les cartes comportent un motif géométrique et une couleur. Pour chasser un monstre d'une case, il faut jouer une carte avec le symbole correspondant. Si un joueur n'a pas une carte adéquate il peut demander à un autre joueur de jouer à sa place. On avance ensuite les monstres restants d'une case vers le château et on place un nouveau monstre sur la première case du plateau. Certains monstres ont des effets spéciaux (pousseur, coureur, etc.), on peut les introduire dans un

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération et course

Age préconisé : 4+

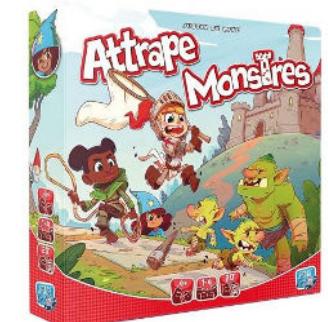
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté:

Marque du jeu: space cowboys

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 553



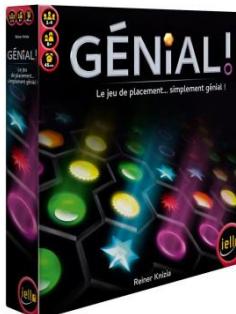
Génial

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans **Génial !**, les joueurs placent à tour de rôle des tuiles colorées de type dominos sur un plateau de jeu et marquent des points pour chaque ligne de symboles colorés qu'ils agrandissent.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: domino d'association

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Iello

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 554



Hop hop Lapins!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est un beau jour d'été, la chaleur est au rendez-vous... mais la pluie se met à tomber. Le terrier se remplit d'eau et les petits lapins ont les pieds trempés. Ils courrent vers une des cinq sorties menant à la surface.

Hop Hop Lapins ! est un jeu qui permet aux tout petits d'apprendre les couleurs et de progresser

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: course adresse mémoire

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 555



speed bac

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de rapidité à la manière du petit bac avec 280 thèmes! On distribue 5 cartes à chaque joueur et on dévoile un thème. Les joueurs cherchent des réponses commençant par une des lettres de leur main de cartes. Dès qu'un joueur à une réponse il pose sa carte et annonce la réponse. Quand un joueur pose la troisième carte en rapport avec le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 556



Château Combo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez le meilleur tableau

“Oyez, oyez, gueux et baronnettes, bas de poil et coquefredouilles ! Notre bon roi me presse de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 10+

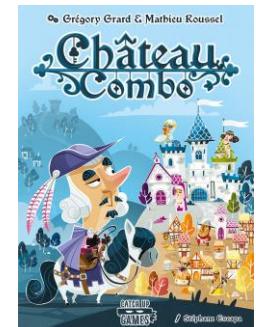
Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: moyen

Marque du jeu: CATCH UP GAMES

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 557



Ink it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu coopératif pour faire deviner des mots en utilisant des tampons encreurs! On place les 4 tampons et les cartes compte-tours au centre de la table. Le capitaine distribue aux autres joueurs une carte mot et une feuille du bloc. Les joueurs essaient alors de représenter leurs mots avec un nombre limité de coups de tampon, qui va en diminuant au fil

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: dessin et ambiance

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 558



Bonjour Simone

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : Etre le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
On retourne une de ses cartes, tout le monde salue rapidement et... sans se tromper ? Pas si simple d'être poli ! « Bonjour Simone ! », « Ugh » Tanka, « Namasté » Chamze , et pour Sakari on se touche le bout du nez. Et une mouche on tape. Ouh la la, ça

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance langage

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 559



The gang

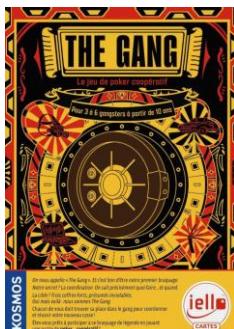
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Braquez des coffres avec style !

The Gang est un jeu de cartes coopératif pour 3 à 6 joueurs. Dans ce jeu de société, Incarnez un groupe de gangsters et coordonnez-vous pour faire le casse du siècle, dans ce jeu à communication limitée.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopératif et stratégique

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu: Iello

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 560



Skull King

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Skull King est un jeu de cartes dynamique qui combine stratégie, bluff et une bonne dose de chance. Conçu pour 2 à 6 joueurs, ce jeu est idéal pour les amateurs de jeux de pli (comme le tarot ou la belote) qui veulent découvrir une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: carte et bluff

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 561



Punto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de poche stratégique. Chaque joueur prend toutes les cartes d'une couleur et les pose devant lui faces cachées. Chaque joueur à son tour pose la première carte de sa pile au milieu de la table pour former collectivement un carré de 6 cartes sur 6. Les cartes peuvent être placées à côté des cartes déjà posées ou par dessus celles-ci si la carte

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 562



For sale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Offrez-vous les maisons de vos rêves ! Enchérissez habilement pour acheter les bâtisses les plus prestigieuses sans vous ruiner. Une fois toutes les maisons distribuées, revendez vos acquisitions au bon moment pour empocher les plus gros chèques et forcez vos adversaires à payer le prix fort pour devenir le roi de l'immobilier ! Principe du jeu : Le jeu se déroule en deux phases : la phase d'Achat et la phase de Vente, qui se déroulent chacune en plusieurs manches.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: bluff et pari

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 563



Pili Pili

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de plis innovant se joue avec 55 cartes numérotées, 1 carte Joker, 23 cartes Pilis (les malus) et 40 cartes Mission. Le principe ? Pariez sur le nombre de plis que vous pensez remporter, puis adaptez-vous aux missions qui bouleversent constamment la donne !

Parier à l'aveugle, échanger des cartes, éviter les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: complexe

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 564



AKROPOLIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de pose de tuiles tactique pour construire des cités antiques. On forme une ligne de tuiles faces visibles au centre de la table et chaque architecte prend une tuile de départ et la place devant lui. Chaque joueur à son tour prend une des tuiles disponibles et l'ajoute à sa Cité. La première tuile est gratuite et les suivantes sont payantes. Une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de plateau

Age préconisé : 8+

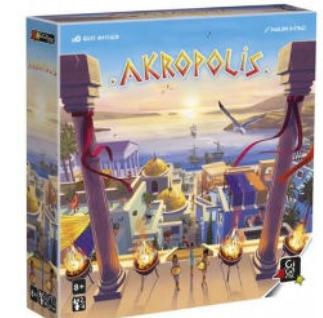
Durée de jeu prévue: 25 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 565



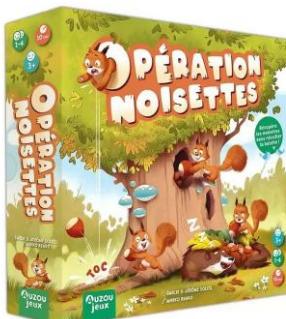
Opération Noisettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu coopératif pour cacher les noisettes sans réveiller la belette! L'hiver arrive et la belette a volé toutes les noisettes des écureuils avant de s'endormir au pied de l'arbre! Chaque joueur à son tour jette le dé. Puis il prend chez la belette 1 ou 2 noisettes et les introduit délicatement dans un trou de la couleur indiquée. Si la noisette se loge dans

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 566



FLIP 7

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stop ou encore original et palpitant. Le paquet est constitué de cartes numérotées dont la fréquence correspond à leur valeur : une seule carte 1, deux cartes 2, jusqu'à douze cartes 12. Cette distribution crée une tension croissante à mesure que les joueurs piochent des cartes, les incitant à évaluer le risque de chaque tirage. A son tour de jeu,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore

Age préconisé : 8+

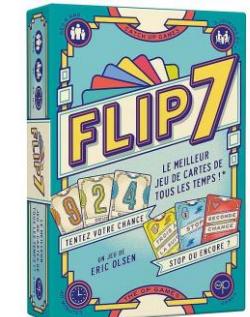
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3+

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 567



Duck and Cover

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de canards éclaboussants, chaque joueur doit réduire son score en recouvrant astucieusement les cartes avec les valeurs d'éclaboussures les plus élevées. À chaque tour, un Captain tire des cartes numérotées, et les joueurs déplacent leurs canards correspondants sur une grille de 4x3. Le but est de terminer la partie avec le moins d'éclaboussures possible. Un jeu stratégique et amusant pour tous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes et de plateau

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 568



Verso

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de pose pour créer des séries et marquer un maximum de points. Chaque joueur à son tour pioche une carte ou valide une série. Les cartes sont réversibles: on peut les retourner mais de manière définitive. On sait que le verso de la carte sera d'une des autres couleurs, qu'elle rapporte 3 points de victoire si le recto en rapporte 1 et inversement et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 569



Bango

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre but est de marquer le plus de points en créant jusqu'à trois suites de cartes devant vous. Pour cela, révélez des cartes une à une pour compléter votre main... Mais arrêtez-vous au bon moment pour ne pas provoquer d'explosion. Débarrassez-vous des cartes encombrantes avant de poser vos suites pour éviter les malus ! À la fin de la partie, vous

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 570



La Course farfelue des soris des cahmps

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En fait, bien que **La Course farfelue** s'adresse aux enfants dès cinq ans, on leur offre une règle simple, mais intéressante, bourrée d'interaction et d'imprévu. Le titre, lui, n'a rien de farfelu : cette course menée par le hasard, mais aidée par un peu de tactique, de mémoire et de filouterie, est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de parcours et adress

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 571



La Colline aux feux follets

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu coopératif pour sauver les apprentis magiciens des sorcières. Les feux follets sont incarnés par des billes qui vont descendre le plateau de jeu. Chaque joueur à son tour pioche une bille et l'insère dans une des entrées de la forêt. Quand une bille touche un magicien ou une sorcière, on fait descendre la figurine jusqu'à un des points de la

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération

Age préconisé : 5-9

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 572



Stick and stack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans **Stick&Stack**, ton objectif est de placer les Sticks sur une Tour instable montée sur ressort, en faisant correspondre les couleurs et en cherchant l'équilibre. Attention donc à ne pas faire tomber les Sticks, ni faire basculer la Tour !

À ton tour de jeu, prend un Stick dans le sac ou sur la table, et essaie de le placer sur la Tour **avec une**

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: adresse et équilibre

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 573



7 leagues

Commentaires sur le jeu

Points: 1

7 Leagues est un jeu de cartes stratégique et féerique pour 2 à 6 joueurs.

Tour après tour, composez votre voyage en posant des cartes terrain devant vous et en repiochant selon la météo.

Créez les meilleures synergies, activez des combos et formez des bottes pour marquer un maximum de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de placement +objectif

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 574



13 FEUILLES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur reçoit entre 9 et 12 cartes en début de partie, selon le nombre de participants. À tour de rôle, les joueurs posent une ou plusieurs cartes de même valeur en respectant des contraintes précises. Les cartes ne peuvent compléter la série qu'aux extrémités : elles doivent être d'une valeur inférieure à la plus basse, supérieure à la plus haute, ou égale

Nb pièces: 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:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 575



La Scopette

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Combinez habilement vos cartes, surveillez votre couleur secrète et visez les bons symboles pour marquer un maximum de points !
Videz la table ou votre main pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes



Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 576



La Chasse aux monstres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mémoire coopératif pour mettre les monstres au placard! On forme une pile avec les cartes monstres et les tuiles jouets sont étalées sur la table faces cachées. On retourne une carte monstre. Sur le côté de cette carte est dessiné le jouet qui fait peur au monstre. On essaie alors de retourner la bonne tuile jouet. Si on y arrive tout le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de coopération



Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 577



HILO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Remplacez le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles dans votre étalage ou supprimez des rangées entières. Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 578



Game of trains

Commentaires sur le jeu

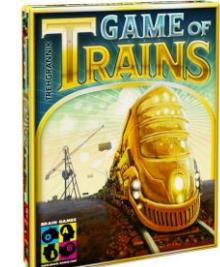
Points: 1

Sois le premier à classer tes wagons dans le bon ordre ! Chaque joueur pioche 7 wagons pour construire son train derrière sa locomotive. Les wagons sont classés par ordre décroissant.

A ton tour, tu peux soit :

- piocher un wagon et remplacer par le wagon de ton choix sur ton train

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de cartes

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 579



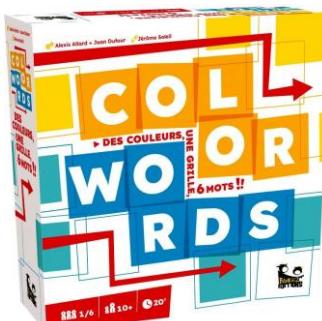
Color of words

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lettres novateur et original, à la fois jeu de vocabulaire et jeu de placement. À chaque tour, on révèle 3 lettres, associée chacune à une couleur, ainsi qu'une condition à satisfaire pour gagner le bonus: thématique, nombre de lettres, première lettre imposée, cases de couleur, etc. Tous les joueurs en même temps ont 90 secondes pour trouver un mot et

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance langage

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 580



Œuf pour œuf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur commence avec une pile de cartes face cachée. À tour de rôle, chacun retourne sa carte et observe les cartes visibles des autres joueurs. Les cartes représentent soit une poule - rouge, bleue ou verte, ayant pondu un certain nombre d'œufs (de 1 à 3) soit un œuf cassé. L'objectif : identifier qui a le plus d'œufs d'une couleur donnée et l'annoncer

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: ambiance

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 581



La Planche des Pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stop ou encore en 3D pour voler les trésors du capitaine des pirates au risque de tomber à l'eau! On place la boîte de jeu à l'envers sur la table pour former le pont du bateau et on installe les 4 planches à bascule. Chaque joueur choisit un éléphant qu'il place sur une planche, sur la case la plus éloignée de l'eau. Chaque joueur à son

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stop et encore

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 582



Barrière de Corail

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique spatiale magnétique. Il s'agit de placer les quatre tuiles aimantées coraux sur la mer, de manière à ne laisser visibles que les espèces marines indiquées dans le défi choisi. Son format *compact est bien pratique pour le voyage, pour les professionnels qui transportent du matériel pour leurs rendez-vous et en classe pour faire patienter les*

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: casse-tête

Age préconisé : 4+

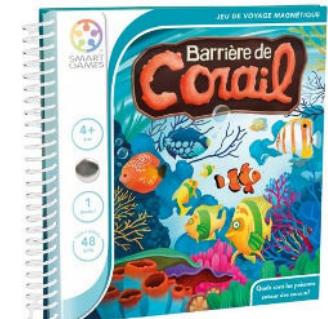
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 583



Lacuna

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu **Lacuna**, vous ramassez des fleurs sur un étang la nuit. Tracez une ligne imaginaire entre deux fleurs, placez votre pion et récupérez les deux fleurs. Chaque joueur prend un ensemble de 6 pions de la même couleur. Déterminez au hasard un joueur de départ.

Ce joueur prend 1 fleur de son choix et la met de

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 584



tactilo loto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Développe le toucher grâce à ce jeu éducatif et sensoriel !

Pour jouer c'est simple : tourne la roue et plonge ta main dans le sac pour retrouver l'animal dont le pelage a été indiqué par la flèche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 587



4 boîtes loto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Loto les couleurs
Loto Festival disney
Loto Bois et Champs
Loto Les animaux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 585



Bubble car

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération basique, entièrement géré par le hasard du dé. La seule décision est le choix du côté de la table vers lequel on lance le dé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: coopération et course

Age préconisé : 2+

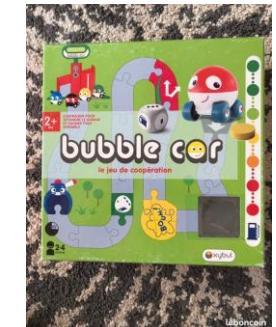
Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 586



Puzzle géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Puzzle géant divisé en 6 parties. Chaque animal est séparé et est composé d'un nombre de pièces différents :

- la vache et l'âne : 15 pièces,
- le cochon et le mouton : 12 pièces,
- le chien et le canard : 9 pièces.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 588



CIRCINO Le chasseur de trésors! Destination ille-et-vialine

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui, enfant, n'a pas rêvé de découvrir un Trésor Mystérieux ?

Dans cette ère "Tout numérique", rien de mieux qu'un anti-"jeu de questions" pour découvrir ou redécouvrir ensemble, en s'amusant, 36 communes de son département. Dans le jeu Circino 35, 8 coffres mystérieux renfermeront les Trésors cachés d'Ille-et-

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: hasard et dés

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: simple

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 589



Le jeu du TOCK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de Toc (ou jeu de Tock, jeu de Tok) est un jeu de plateau québécois alliant stratégie et esprit d'équipe, où rien n'est gagné d'avance.

Le jeu se joue à 4 joueurs par équipe de 2. Le but du jeu est d'être la 1ère équipe à rentrer ses billes au bout du circuit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de stratégie

Age préconisé :

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: moyen

Marque du jeu:

Auteur:

