

Catalogue Jeux SOCIETE 6 ANS et +



Ludothèque La Toupie
12 Rue de la Famille
25000 BESANCON
07.66.53.28.64



ludo.latoupie@famillesrurales.org

www.famillesrurales.org/ludotheques_doubs



www.facebook.com/ludolatoupie

Modalités de location des jeux de la ludothèque La Toupie.

Durée et Prix de Location:

Les jeux de ce catalogue sont loués pour 15 jours ou pour la période estivale (voir tarif)

Ces jeux sont loués 1€/jeu pour 15 jours. Le retrait se fait lors d'un de nos accueils ludothèque.

Location pour l'été:

Il est possible de louer des jeux pour tout l'été.

Les jeux sont à prendre fin juin/début juillet et à rapporter début septembre.

Les jeux de société sont loués pour tout l'été 2€/jeu.



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3111



2 CHEMINS POUR UN FROMAGE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux chemins pour un fromage, arriveras-tu à amener tes 3 petites souris à la ferme sans tomber entre les griffes du chat ? Un beau jeu en bois avec de la prise de risques!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOKI
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2583



A DOS DE CHAMEAU

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La caravane avance péniblement dans le désert aride. La chaleur, les dunes et les mirages retardent les chameaux. Soudain une tempête de sable se lève, mettant tout sens dessus dessous. Qui emmènera le plus grand nombre possible de ses chameaux jusqu'à l'oasis en faisant preuve de tactique et en ayant un peu de chance? **Une torride course de chameau à travers le désert**

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H BUCKEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2280



A TOUTE VITESSE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À toute vitesse est une course de voitures à objectif secret. Chacun espère que sa voiture sera la première à franchir la ligne d'arrivée. En attendant, il vous faut avancer à chaque tour cinq des six voitures. Le premier joueur avance une voiture d'une case, le deuxième, une autre de deux cases, etc. On ne peut pas choisir une voiture qui a déjà avancé à ce tour !

Évidemment, chacun espère avancer sa propre voiture de quatre ou cinq cases. Mais si vous laissez voir trop vite quelle est votre voiture, vos adversaires s'empresseront de ne l'avancer que d'une ou deux cases, car ils sont désagréables.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: D EHRHARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0451



A VOS FROMAGES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est la fête chez les souris: elles sont seules dans le cellier avec un grand fromage tout en haut d'une étagère. Qui prendra des risques pour grimper encore plus haut pour attraper le fromage? Un jeu rapide de stop ou encore.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 0951



AB IN DEN POOL

Commentaires sur le jeu

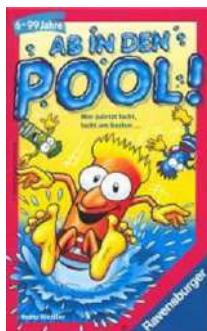
Points: 1

Jetez vos adversaires dans la piscine et soyez le dernier à vous tenir sur le bord!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: H MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2802



ALARME!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Alarme ! est basé sur trois mécanismes amusants :
 le magnétisme, qui est toujours un peu magique, même pour de grands enfants ;
 la prise de tour, votre adversaire de droite essayant de vite trouver où vous agissez pour mettre fin à votre tour ;
 le stop ou encore, puisque vous pouvez à tout moment cesser vos cambriolages pour éviter que votre adversaire ne vous trouve.
 L'idée est de déplacer assez rapidement une petite voiture en déplaçant la route sous elle : la plaque située sous le plan de la ville comporte un puissant aimant central qui retiendra la voiture.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: K HAFERKAMP





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1628



ARBRE A BILLES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'adresse dans lequel il faut amener la bille tout en haut sans tomber dans les trous.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: EVEIL ET JEUX
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3717



ARCS ET FLECHES EN BOIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

LOTS DE 4 GRANDS ARCS EN BOIS AVEC FLECHES ET CIBLE

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: VILAC
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1447



ARRIBA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On distribue toutes les cartes à chacun des joueurs. Chaque joueur place ses cartes face cachée en une pile et le totem est placé au centre de la table.

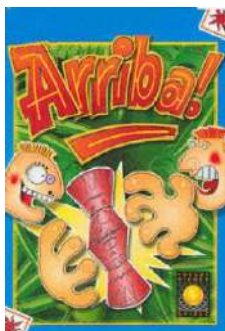
Il faut jouer en retournant sa carte du dessus de la pile en la retournant vers l'extérieur et non vers soi pour ne pas voir la carte avant les autres. On laisse sa carte visible juste devant soi et on empilera nos cartes par dessus celle-ci. Puis le joueur situé à gauche joue sa carte et ainsi de suite.

Il faut repérer les formes sans tenir compte des couleurs et si notre carte

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLDSIEBER
 Auteur: P YAKOVENKO



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3220



BABA YAGA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes tombés entre les mains de Baba Yaga ! Malgré tout, vous avez réussi à vous enfuir de sa demeure. C'est alors que la sorcière s'est lancée à votre poursuite à bord de son chaudron magique ! Afin de lui échapper, vous devrez lancer trois sorts dont les ingrédients sont éparpillés dans cette étrange forêt... mais dépêchez-vous ! Baba Yaga est déjà sur vos traces !

Le conte et le jeu enfin réunis et superbement illustrés !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: PURPLE BRAIN
 Auteur: J CAPLANNE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2856



BACCADE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le premier à reconstituer une famille de cochons ou de patates sera le vainqueur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PAILLE
 Auteur: V MICHAUT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2955



BACCADE

Commentaires sur le jeu

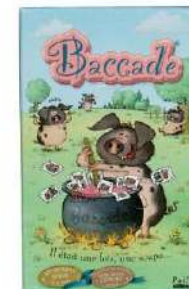
Points: 1

Le premier à reconstituer une famille de cochons ou de patates sera le vainqueur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PAILLE
 Auteur: V MICHAUT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 0637



BALLAST

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En début de partie, les rondins sont placés dans l'anneau.

A chaque tour, un joueur retire un rondin de son choix à l'intérieur de la pile.

Si son geste ne modifie pas l'emplacement d'autres rondins, il conserve le rondin retiré et rejoue.

Si d'autres rondins bougent, il remet le rondin retiré sur la pile et c'est au joueur suivant de jouer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: M SOHRE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 0444



BAMBOLEO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bamboléo est constitué de petits objets en bois répartis sur un plateau posé en équilibre sur une boule de liège.

Chaque joueur à son tour doit retirer un des objets sans que le plateau ne se casse la figure.

Chaque objet retiré rapporte 1 point à son propriétaire.

Il est interdit, une fois un des objets touchés d'en choisir un nouveau. Mais si vous sentez que la prise est impossible sans tout flanquer par terre, vous posez le reposer délicatement et donner en pénalité un objet au joueur suivant. Idem si vous ne vous sentez pas de prendre quoi que ce soit. Quand un joueur fait tomber le plateau, il perd 3 points et la partie est

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: J. ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1079



BARRICADE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le principe est très simple : amener l'un de ses cinq pions en haut du plan de jeu, sur la case finale.

Les pions adverses bloquent la passage, mais on peut les expulser. D'autre part, des barricades bloquent certaines portions du parcours. En tombant exactement dessus, on peut les enlever et les poser où on le désire : derrière soi, pour empêcher le passage des poursuivants, ou devant un pion adverse.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: W SCHOPPNER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0556



BATIK

Commentaires sur le jeu

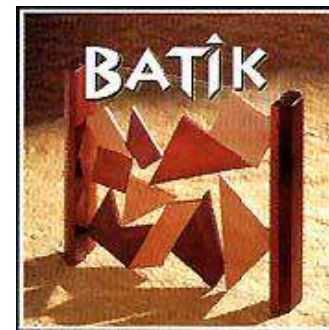
Points: 1

Le but de jeu est de poser ses pièces les unes après les autres dans le cadre sans qu'elles dépassent! Le joueur qui fait dépasser une pièce a perdu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: K BURM





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0273



BATIK

Commentaires sur le jeu

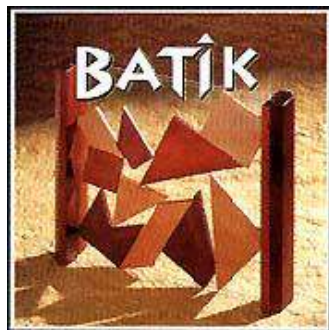
Points: 1

Le but de jeu est de poser ses pièces les unes après les autres dans le cadre sans qu'elles dépassent! Le joueur qui fait dépasser une pièce a perdu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: K BURM



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2349



BIBERBANDE

Commentaires sur le jeu

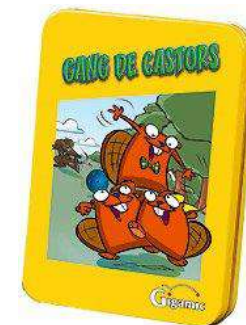
Points: 1

Mémoire, bluff et coups fourrés sont au menu de ce jeu réservé aux castors les plus rusés

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: M A STAMBLER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2501



BILLARD AMERICAIN DE TABLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Billard de table. 6 poches pour empocher les billes numérotées.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: LOGITOYS SA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0941



BONJOUR ROBERT

Commentaires sur le jeu

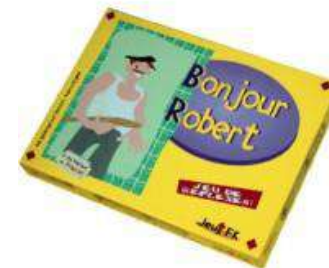
Points: 1

Dire bonjour, c'est facile sauf quand on se trompe!
 Apprenez à saluer un asiatique, un africain, un américain ou même votre voisin Robert.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GROUPE COSPI
 Auteur: F KOCH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1296



BONJOUR SIMONE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une seule règle :
savoir saluer correctement...
et rapidement.

Les 54 cartes sont distribuées aux joueurs. Chacun à tour de rôle retourne une carte et la pose au centre de la table.

Chez Simone, saluez comme une esquimau, une indienne des Indes ou d'Amérique et n'oubliez pas de dire bonjour à Simone...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: SPIELGEGEL
Auteur: F KOCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3229



BOOM BOOM BALLOON

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après avoir lancé les dés, les joueurs doivent enfoncer délicatement les pics dans un ballon de baudruche sans le faire éclater selon le chiffre indiqué sur le dé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2122



BROUHAHA

Commentaires sur le jeu

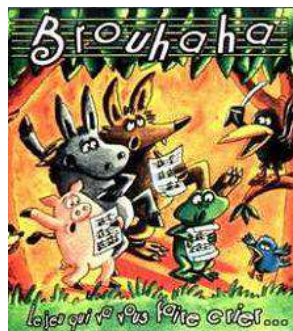
Points: 1

Jeu d'imitation des animaux.
Attention aux chasseurs!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 42
Difficulté:
Marque du jeu: INTERLUDE
Auteur: JM PAUTY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0718



BUNT HERUM - un manège déménage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Conçu pour être joué en famille, il est abordable dès 6 ans, mais il intéressera néanmoins les plus grands, qui ne se laisseront pas rebuter par son aspect « gamin ».

Les règles sont faciles : on tire une carte que l'on doit mettre dans une rangée, de telle sorte qu'aucune couleur ni aucune figure ne se répète. Le premier qui annonce la bonne rangée gagne un point. Mais gare aux erreurs : trois bévues et vous êtes éliminé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: R STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2023



BUNTE RUNDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Petit Bonhomme saute de forme en forme, de couleur en couleur et vous offre la pièce atteinte? Quand une forme ou une couleur n'est plus présente autour du cercle, chaque pièce rapporte un sou.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3175



CAP SUR HABANABI!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cap sur Habanabi ! est une course entre pilotes téméraires. Après avoir lancé les dés, le joueur actif avance en suivant la voie de couleur indiquée par l'un d'entre eux. Il peut ensuite décider d'arrêter, et ainsi marquer les points de la position atteinte, ou alors il continue à progresser, au risque de tout perdre.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: G PIASKOWY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 0358



CARABANDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de course de voitures avec des pichenettes. Les circuits peuvent être construits comme on veut.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ED.VISION
 Auteur: J DUPOEL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2745



CARABANDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de course de voitures avec des pichenettes. Les circuits peuvent être construits comme on veut.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ED.VISION
 Auteur: J DUPOEL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3736



CASSE TETE 3D UFO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un véritable jeu de patience pour réussir le parcours complet avec la bille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2116



CASSE TETE ANE ROUGE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites glisser les pièces en bois rouges et noires pour libérer le chemin du carré blanc!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MACHIAVEL
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2115



CASSE TETE BOITE MAGIQUE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Comment placer correctement les pièces en bois dans cette boîte magique pour qu'aucune d'entre elles ne dépassent?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MACHIAVEL
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3029



CASSE TETE LES PINGOUINS PATINEURS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les voilà qui glissent dans toutes les directions sur la glace. Pourrez-vous retrouver la position qu'occupe chacun d'eux afin de reproduire le plan de jeu représentant le lac gelé? À vous de jouer!

Les Pingouins Patineurs est un jeu de logique divertissant pour toute la famille qui vous familiarisera avec la manipulation des pentaminos. Cinq pièces bleutées représentent le lac sur lequel les pingouins s'amuse. Votre défi sera non seulement de trouver la position correcte de chaque portion du lac gelé, mais également sa forme définitive...Serez-vous rester de glace pour relever ce défi?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur: R PEETERS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3381



CASSE TETE LES VIKINGS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

VOS DRAKKARS SONT PRIS DANS UN TERRIBLE TEMPETE;
PARVIENDREZ VOUS A EVITER LE NAUFRAGE? VIKINGS EST UN JEU
DE LOGIQUE. 60 DEFIS 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: SMART GAMES
Auteur: R PEETERS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2673



CASSE TETE RUSH HOUR 6/8 ANS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un casse tête dans lequel il faut déplacer les voitures et les camions pour
faire sortir le glacier. 40 cartes de missions de plus en plus difficiles.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: THINKFUN
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2114



CASSE TETE SERPENT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un serpent de bois à compacter pour reformer un cube de 3 carrés sur 3 carrés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MACHIAVEL
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2117



CASSE TETE TANGRAM

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une fois défait, il faut replacer toutes les pièces à la manière du tangram pour reconstituer cette étoile.
 Difficile!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MACHIAVEL
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2113



CASSE TETE TOURNE EN ROND

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La partie centrale de ce casse tête tourne, ce qui permet de libérer les billes pour reformer les 4 chaînes de 8 billes de couleurs identiques.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MACHIAVEL
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1307



CASTOR PARTY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les castors quittent le radeau, mais réussiront-ils avant que ce dernier ne bascule dans l'eau ?

Castor Party est un petit jeu amusant, à jouer avec des enfants bien entendu (à partir de 5/6 ans). Le plateau qui bascule et les pions qui valdinguent font toujours rire les plus petits. Le jeu, bien qu'offrant forcément assez peu de choix tactiques, est tout de même suffisamment agréable pour que les adultes participent aux parties

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: H MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1044



CHAPEAU CHAPEAU

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but de ce jeu est d'emprisonner le plus de chapeau adverse sur le parcours et de les rapporter chez soi. Un classique pour toute la famille.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2848



CHERCHE ET TROUVE A TRAVERS LE TEMPS

Commentaires sur le jeu

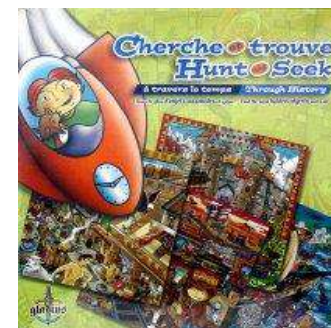
Points: 1

L'idée est de retrouver des objets sur diverses planches d'illustrations.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GLADIUS
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3671



CIBLE GEANTE DE SOL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une cible de 2 mètres de diamètre avec 3 frisbees pour marquer un maximum de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: BS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0042



COCO CRAZY

Commentaires sur le jeu

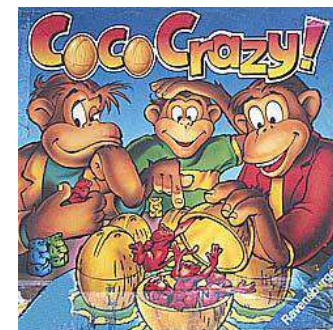
Points: 1

Un jeu de mémoire. Qui retrouvera les 6 singes en premier?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: H BUCKEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0095

COCO CRAZY**Commentaires sur le jeu**

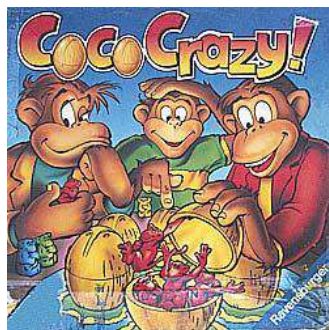
Points: 1

Un jeu de mémoire. Qui retrouvera les 6 singes en premier?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: H BUCKEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0009

CONNECTIONS**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

But du jeu : établir une connection continue sur le plateau ou entourer votre adversaires. Un jeu de stratégie

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZEBRA
 Auteur: T MAC MANARA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3276



CRAZY CUPS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: H SHAFIR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1647



CROA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est un jeu convivial qui vous plongera dans les mares et les étangs ! Pour gagner, vous devrez prendre le contrôle de l'étang en éliminant les grenouilles concurrentes et asseoir la suprématie de votre colonie. Mais saurez vous éviter les nombreux pièges ?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HALLOWEEN CONCEPT
 Auteur: I POLOUCHINE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3677



DEBLOK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique et de rapidité en 3D.

Chaque joueur dispose des 5 mêmes pièces numérotées de 1 à 5.

On retourne une carte défi et tous les joueurs en même temps essaient de réaliser la même figure avec leurs pièces.

Ce n'est pas facile, il faut chercher, recommencer et bien visualiser les motifs et leur positionnement dans l'espace.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: FOXMIND
 Auteur: J NORSEK



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3670



DETANQUE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La détanque, c'est un mélange de trois jeux tout aussi connus : la pétanque, les dés et les boules carrées !

Au lieu de lancer un ou cochonnet et des boules en métal, on lance un « Cochodé » et des « Caboules » en bois.
 Comme à la pétanque, 2 équipes vont tenter de se rapprocher le plus près possible du Cochodé pour marquer des points. Les faces des Caboules et du Cochodé vont alors modifier les règles et le comptage des points pendant la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu: DETANQUE
 Auteur: R BOREL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3064



DIFFERENCES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Différences ?, comme indiqué au dos de la boîte, est rapide à comprendre, puisqu'il s'agit ni plus ni moins du classique jeu des 7 erreurs. Différences ? est composé de vingt-sept cartes recto-verso, une face représentant une scène de montagne, l'autre une scène de plage. Toutes les images sont identiques à une image « de base », que vous ne trouverez pas dans la boîte, avec une modification : élément retiré ou déplacé. De sorte qu'entre deux cartes, il y aura toujours deux modifications.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: LUDICALLY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3452



DINO RACE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dino Race est un jeu de course pour jeunes stratèges. Chacun contrôle deux dinosaures qu'il va s'efforcer de faire fuir sur la piste à l'aide des cartes qu'il a en main, en essayant d'éviter la lave du volcan.

Le souci, c'est qu'il faut aussi sauver l'œuf. Et que celui qui le transporte est un peu gêné dans sa course. Quand le volcan se réveille, il perd tous ses moyens, et en concurrence, toutes ses cartes ! Mais s'il parvient à fuir en possession de l'œuf, il va toucher le gros lot.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: INTRAFIN GAMES
 Auteur: R GROSSO





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3090



DOBBLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

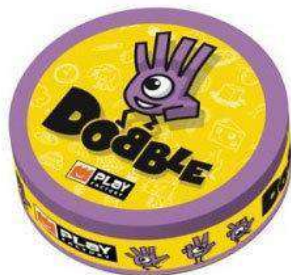
Un et un seul symbole identique entre chaque carte!

Rapidité, observation, réflexes, enchaînez les mini jeux dans une ambiance de folie!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: ASMODEE
Auteur: D BLANCHOT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3091



DOBBLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

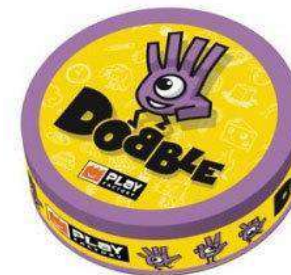
Un et un seul symbole identique entre chaque carte!

Rapidité, observation, réflexes, enchaînez les mini jeux dans une ambiance de folie!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: ASMODEE
Auteur: D BLANCHOT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2934



DOBBLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

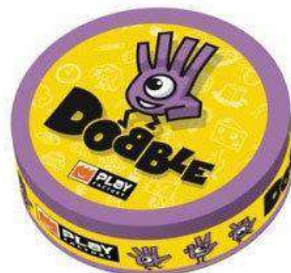
Un et un seul symbole identique entre chaque carte!

Rapidité, observation, réflexes, enchaînez les mini jeux dans une ambiance de folie!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: D BLANCHOT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3569



DOSA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lancers de palets dans lequel il faut atteindre les cibles à points. Pour chaque palet qui ne s'arrête pas net, le joueur remporte 1 point, si le palet fait un "mag drop", (un lancer sans rebond) le joueur remporte la valeur de la cible et si le palet arrive au centre, les points sont doublés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3101



DWEEBIES

Commentaires sur le jeu

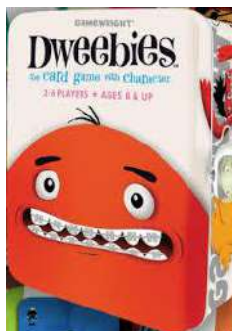
Points: 1

Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de cartes. Pour cela, encadrez une rangée de cartes avec 2 dweebies.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: T ROEDIGER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2001



EUROPA TOUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Familial, au bon sens du terme, le jeu s'apparente au Rami : je pioche, je place dans mon jeu, et je défausse. Europa Tour nous propose d'inventer un voyage en Europe. Le choix des pays n'est dicté que par le hasard initial de la pioche et des opportunités ultérieures. On commence et on finit dans le pays de son choix, et il faut observer finement le jeu des adversaires. Si on s'aperçoit que tel ou tel pays est indisponible, il ne faut pas hésiter à chambouler ses prévisions initiales. Inutile en effet d'attendre un pays providentiel que son propriétaire ne défaussera probablement jamais.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2838



FERMER LA BOITE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dés.
Qui rabattra le maximum de clapets pour cumuler le moins de points possible.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: BEC ET CROC
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2727



FERMER LA BOITE QUATTRINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui baissera ses 9 portes/chiffres le premier? Se joue avec deux dés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: BEC ET CROC
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2407



FERMER LA BOITE QUATTRINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui baissera ses 9 portes/chiffres le premier? Se joue avec deux dés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEC ET CROC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3780



FISH 'N' CHIPS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Fish N' Chips, les goélands et les pélicans, s'affrontent pour déterminer qui sont les meilleurs oiseaux marins pêcheurs. L'équipe d'oiseaux la plus habile et tacticienne gagnera la partie !

Le tapis de jeu représente la plage, séparée en trois zones différentes. On y place une cible représentant les alléchantes proies que les oiseaux convoitent !

Chaque équipe dispose de 12 palets de valeur 1 à 3. À tour de rôle, ils en jettent un de leur choix en visant un poisson, une zone de la plage ou les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: STUDIO H
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2762



FLIPPER DE TABLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un flipper de table de l'espace dans lequel il faut marquer un maximum de points avec les billes lancées.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: PINTOY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2123



FLIX MIX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le joueur possède 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 simultanée! La partie se termine quand un joueur pose toutes ses cartes. Le joueur avec le plus de points gagne sachant que:

- chaque carte posée rapporte 1 point
- les cartes restant en main valent 1 point de malus

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ADLUNG SPIELE
 Auteur: B NAEGELE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2519



FUNDOMINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut assembler les fundominos par couleur en faisant bon usage des des fundominos action, afin d'être le premier à se débarrasser de toutes ses pièces.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: T DENOVAL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1304



GALLOPING PIGS

Commentaires sur le jeu

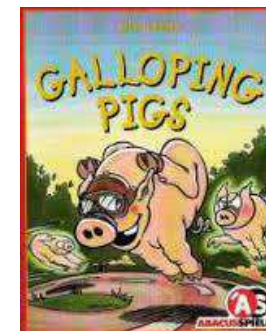
Points: 1

Chaque joueur s'efforce, à l'aide de ses cartes "course" de ramasser le plus possible de nourriture durant les trois manches de la course.
Un astucieux jeu de course de cochons!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: H MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3254



GANG DE CASTORS

Commentaires sur le jeu

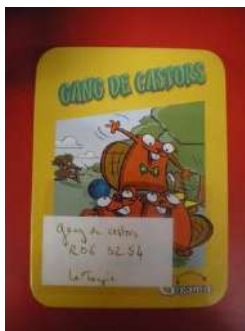
Points: 1

Mémoire, bluff et coups fourrés sont au menu de ce jeu réservé aux castors les plus rusés

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: M A STAMBLER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3492



GARE A LA TOILE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Alors que se déroule la grande course des fourmis, 3 araignées décident de semer la pagaille. Dans ce jeu, chacun tente d'être le premier à amener ses 3 fourmis jusqu'à l'arrivée. Vous pouvez ralentir vos adversaires en déplaçant astucieusement les 3 araignées et attraper une fourmi dans votre toile.
 Un jeu en 3 dimensions avec la magie des aimants!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: R FRAGA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0724



GEISTERSTUNDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avant minuit tout est calme... mais quand le 12ème coup retentit sur l'horloge, chaque fantôme doit courir s'il ne veut pas finir de l'autre côté du miroir. Parviendrez vous à sauver vos propres fantomes?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLDSIEBER
 Auteur: H RAMROTH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2503.



GIRO GALOPPO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une haletante course de chevaux pour 2 à 5 jockeys. Les chevaux se bousculent et se délogent! Qui saura utiliser ses cartes avec perspicacité et un peu de chance pour gagner la course!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: SELECTA
 Auteur: J P K GRUNAU





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0109



HALLI GALLI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de rapidité dans lequel il faut le plus vite possible taper sur la sonnette quand un cinq fruits identiques apparaissent sur la table.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: H SAFIR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0568



HALLI GALLI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de rapidité dans lequel il faut être le premier à taper sur la sonnette quand cinq fruits identiques apparaissent sur la table.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: H SAFIR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1905



HALLI GALLI EXTREME

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Eléphants, singes et cochons sont en quête de friandises fruitées à se mettre sous la dent. Tour à tour, chaque joueur retourne une de ses cartes. Dès que 2 fruits identiques ou un animal avec ses fruits préférés apparaissent, il faut être le premier à faire retentir la sonnette. Le plus rapide remporte les cartes posées !
Le gagnant est le joueur qui aura le plus de cartes en fin de partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: H SAFIR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0721



HALLO DACHS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

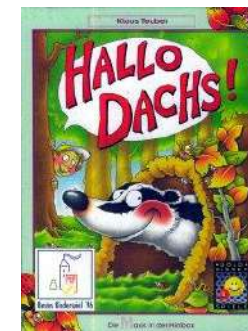
Hallo Dachs est un jeu de mémoire, mais également un jeu où les décisions et les prises de risque sont importantes. Il faut se souvenir des cartes retournées, ne pas préjuger de sa mémoire, sans non plus trop jouer la sécurité.

Un très bon jeu familial, conçu pour les petits, mais auquel les parents joueront avec grand plaisir.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GOLDSIEBER
Auteur: K TEUBER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1993



HANDS UP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur choisi au hasard prend le rôle d'arbitre pour la première carte.

L'arbitre tourne la première carte du tas.

Chaque joueur, le plus rapidement, doit :

Si la position est possible, reproduire exactement la position des mains ;
Si la position est impossible :

Croiser les bras sur la poitrine si la carte représente des bras parallèles ;

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur: J ZEIMET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 0506



HUGO LE FANTÔME DU CHATEAU

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui peut se mettre à l'abri du fantôme qui surgit à minuit ?

Les invités s'amuse royalement. Les douze coups de minuit viennent de sonner à l'horloge de la tour. Soudain, la porte du cellier s'ouvre en grinçant. Et Hugo, le fantôme du château, apparaît. Il sème la terreur parmi les invités qui flânent sur la galerie. Chacun prend la fuite et essaie de se mettre aussi rapidement que possible en sécurité. Quant aux prisonniers, ils seront enfermés dans le cellier.

Les joueurs doivent essayer de ne pas se faire capturer par Hugo, le fantôme, qui leur vaut des points d'épouvante. La victoire revient à

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: W KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3482



ICE COOL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce premier jeu de pichenette où les pièces peuvent prendre des courbes et sauter, les manchots font la course à travers les couloirs du collège! Aller

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BRAIN GAMES
 Auteur: B GOMEZ



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3711



IQ FIT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de réflexion logique en 2D et 3D!

IQ-Puzzler est un jeu de réflexion logique. Il met à l'épreuve votre vision spatiale de manière ludique. Contient 72 défis en 2D et 29 défis à réaliser en 3D.

En outre, sa forme compacte en fait un jeu de voyage idéal.

But du jeu : Compléter les cases vides avec les pièces disponibles

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3205



JEU DE FOOT BILLES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui utilisera le mieux son lanceur de billes pour marquer des buts à son adversaire?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMALL FOOT COMPANY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2639



JEU DE FOOT STADIUM BILLION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de pichenette sur un mini terrain de foot.
 Assez difficile

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3648



JEU DE LA HYENE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier de retour au village, après s'être rendu au puit et contrarier le retour de ses adversaires en lançant une hyène à leurs trousses.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEC ET CROC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2843



JEU DE QUILLES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

9 quilles (23cm) et 2 boules en bois pour un jeu d'extérieur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: JEIJURA
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3519



JEU D'ECHECS DE SOL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'échecs de sol de 50 cm de côté.
Les pièces font 9 cm au maxi.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 6 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1653



JEU DES 7 FAMILLES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le joueur qui aura le plus de familles à la fin de la partie sera le vainqueur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 6 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: BASS ET BASS

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3071



JEU DES BATONNETS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu qui se joue en face à face. A son tour de jeu, le joueur peut prendre 1,2 ou 3 batonnets, celui qui prendra le dernier aura perdu la partie!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: LA MAISON DU BILLARD
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1301



JUNGLE SPEED

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jungle Speed est un jeu de rapidité et de concentration. Il se joue avec entre 4 et 8 amis. Tout le monde a devant soi un paquet de cartes. Chacun retourne à son tour une carte. Dès que quelqu'un retourne la même carte qu'un autre, il doit s'emparer du totem avant que cette personne ne le fasse. La personne la plus rapide des deux donne ses cartes retournées à l'autre. Par contre, si quelqu'un se trompe, il reprend les cartes retournées de tout le monde. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: WEEK END GAMES
 Auteur: T VUARCHEX P YAKOVEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2038



KAI PIRANJA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kai Piranja et ses amis nagent gaiement dans le fleuve et c'est une farandole endiablée qui les entraîne tous petits et grands. Mais nager creuse l'appétit, et bientôt le cercle des danseurs se rétrécit...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: O IGELHAUT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2278



KALEIDOSCOPE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kaleidoscope est avant tout un extraordinaire jeu solitaire mais, comme le pentamino, il se prête volontiers à un jeu de pavage. Chacune des 18 pièces de Kaleidoscope est unique. Mais une caractéristique commune les unit : une face est damée en noir et rouge, l'autre face en bleu, jaune et noir.

Partant de là, il est possible de réaliser plus de 100 figures imposées, la plus facile étant le bête damier en deux couleurs.

Lorsqu'on décide de jouer à deux ou trois, on place un fond coloré dans la

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2958



KARAMBOLAGE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En tirant avec un jeton d'une des couleurs obtenues avec les dés, on cherche à atteindre le jeton de l'autre couleur indiquée. Les plus adroits peuvent se servir du bloc pour faire ricocher leurs tirs. **Un jeu d'adresse original**

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2625



KARAMBOLAGE

Commentaires sur le jeu

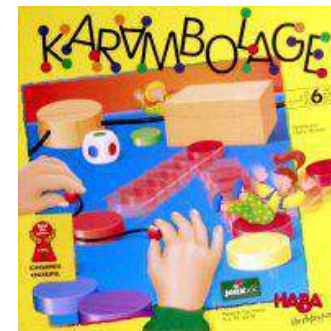
Points: 1

En tirant avec un jeton d'une des couleurs obtenues avec les dés, on cherche à atteindre le jeton de l'autre couleur indiquée. Les plus adroits peuvent se servir du bloc pour faire ricocher leurs tirs. **Un jeu d'adresse original**

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0117



KATAMINO

Commentaires sur le jeu

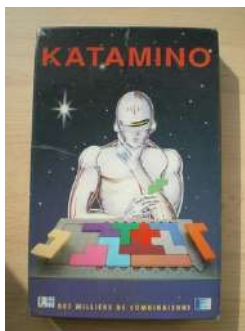
Points: 1

Réaliser des ensembles parfaits appelés pentas en juxtaposant un certain nombre de pentaminos sur le plateau de jeu. C'est un casse tête intelligent qui se présente sous la forme d'un puzzle évolutif

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: JEUX PMB
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0746



KAYANAK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En route sur la banquise de l'Arctique pour pêcher des poissons. Le voyage est aventureux et fatigant : chacun doit bien utiliser ses points d'action ! Avant de pouvoir utiliser la canne à pêche, il faut creuser des trous dans l'épaisse couche de glace. De plus l'humeur du temps peut bien souvent compliquer tous les plans ...
 Qui pêchera le plus de poissons ?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: PP JOUPEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0435



KID-CALA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu d'Awélé pour les plus petits.
Il faut amasser le plus de fruits dans sa corbeille.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: UNIVERSITY GAMES
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2507



KLONDIKE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Klondike est totalement à part dans la famille des jeux de société. À la fois jeu d'adresse et de bluff, il est surtout source de fous rires.

Vous devez séparer des pépites d'or (billes jaunes) de vulgaires cailloux (billes noires) à l'aide d'une poêle à frire. Une grande habileté est nécessaire. Les pépites qui resteront dans la poêle à la fin de l'opération seront à vous.

Là où ça se corse, c'est que les autres ont préalablement parié sur votre réussite. Si vous gardez le nombre de pépites qu'ils avaient prévu, vous

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: S ROHNER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3683



KLUSTER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps : Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte. Mais attention, lorsque des pierres s'aimantent lors du tour d'un joueur, il les ramasse !

Voilà tout ce que vous devez savoir pour jouer à Kluster ! Simple n'est-ce pas ? Pourtant les ruses et coups tordus sont légions : les joueurs peuvent déplacer la corde pendant leur tour, faire bouger les pierres en usant du champ magnétique de leurs propres pierres, les poser verticalement pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BORDERLINE EDITIONS
 Auteur: R & P HENNING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2985



KUBB

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kubb est un jeu ancien qui se joue en Scandinavie depuis le temps des vikings. Kubbe se joue dehors par deux équipes. Le but du jeu est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et ensuite le roi.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOKI
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2353



KUBUS FIDIBUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Celui qui tiendra le cube magique sans trembler et y jettera les objets magique avec adresse pourra réussir l'examen de magicien.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: A RIVOLLET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1834



KURBISKOPFBANDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Bande aux têtes de citrouille est une course aux bonbons sur le thème d'Halloween.

Chaque joueur reçoit en début de manche une identité secrète. Il va s'efforcer de faire parvenir son pion sur une case qui lui fait gagner des bonbons. Le hic, c'est que les couleurs des pions sont cachées et que ceux-ci ne cessent de se déplacer. À la fin de la manche, lorsque la face « tête de citrouille » du dé aura été tirée cinq fois, chacun gagnera ou perdra les bonbons de la case où se trouve son pion. Et s'il sait dire où se trouve son pion, il gagne deux bonbons supplémentaires.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: W KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1921



L ILE DES CONTREBANDIERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Nuit après nuit, le contrebandier Sven et les membres de sa bande se rendent en pleine mer pour faire de la contrebande avec des marchandises de valeur.

Mais Lucas, le gardien du phare, observe la mer depuis sa tour ! Lorsque le rayon de lumière du phare découvre un bateau de contrebande, ceux-ci doivent jeter leur marchandise par dessus bord.

En ayant de la chance, on réussira à emmener sa marchandise sur la bonne île. Le gagnant sera nommé chef des contrebandiers."

But du jeu : qui va pouvoir, en ayant de la chance et en usant de tactique, emmener en premier sept marchandises d'île en île ?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 6 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: HABA

Auteur: A WREDE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3332



LA BANDE DE VOLEURS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La gendarmerie de Goldville cherche Iggi Incognito et sa bande de voleurs! Aidez-la à poursuivre les audacieux malfaiteurs. Seras tu un bon observateur et assez rapide pour trouver les malfaiteurs? **Un jeu où il faut compter rapidement**

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 6 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: HABA

Auteur: A WREDE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3501



LA FORET MYSTERIEUSE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La forêt mystérieuse est un jeu coopératif pour toute la famille. Mettez votre mémoire au défi et aidez Jonas à traverser la forêt pour affronter la reine des Draconia! Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Etes vous prêts pour l'aventure?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: C ROSSI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1382



LA ROUE DU HAMSTER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez toutes vos pièces sans que la roue, entraînée par leur poids ne roule et faisant tout tomber...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: J ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2642



LA ROUE DU HAMSTER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez toutes vos pièces sans que la roue, entraînée par leur poids ne roule et faisant tout tomber...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: J ZEIMET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1357



LA TOUR D'HANOI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un classique du jeu de patience/casse-tête: passez la tour d'un axe à l'autre en ne vous autorisant de déplacer qu'une seule pièce à la fois vers une pièce plus grande!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: ARBRE A JOUER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3634



LA VALLEE DES VIKINGS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Vallée des Vikings est un jeu tactique d'adresse dans lequel les joueurs s'affrontent pour remporter le grand bowling annuel des tonneaux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: W ET M FORT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3358



LE BOIS DES COUADSOUS

Commentaires sur le jeu

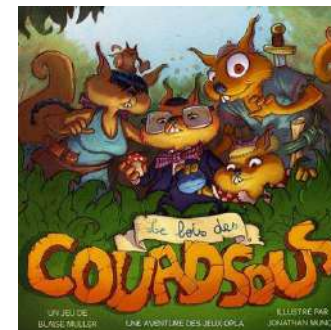
Points: 1

Il n'y a que neuf cartes à mémoriser, chacune présentant deux faces. Et pourtant, la tâche s'avère insurmontable pour de nombreux adultes. Fous rires assurés, surtout chez les enfants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: OPLA
 Auteur: Blaise Müller





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0728



LE CHÂTEAU HANTE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De drôles de fantômes errent dans ce château et se manifestent quelquefois aux fenêtres. Mais pourquoi tant d'agitation? Et bien ces fantômes ont perdu leur ombre et tentent de la retrouver à tout prix! Mémorisez l'emplacement de chaque ombre pour gagner!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: V CHARVES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1917



LE DETECTIVE MALIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Détective malin est un jeu de poursuite où tous les détectives courent après le même voleur. L'originalité du jeu, c'est que les déplacements ne se font pas en jetant des dés ou en jouant des cartes, mais en penchant le plan de jeu dans l'une des quatre directions.

Les détectives et le voleur se mettent alors à glisser jusqu'à rencontrer un obstacle.

Il faut faire preuve d'astuce, particulièrement quand le dé vous autorise à pencher le plan de jeu deux ou trois fois. Car s'il est assez facile de prévoir

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: M LUDWIG





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3081



LE JEU DE L'HIVER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille passe une journée autour du lac gelé. Les joueurs s'élancent sur la glace et essayent de récolter des écus pour pouvoir déguster un chocolat chaud ou du pain d'épice.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS SPIELE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3615



LE LABYRINTHE MAGIQUE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les apprentis magiciens doivent chacun collecter 5 symboles dans un étrange labyrinthe. "Boum", "Aie", ... un des petits magiciens se cogne, pourtant il n'y a rien devant lui! Serait-ce ce farceur de professeur qui ferait surgir des murs invisibles?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: D BAUMANN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 0908



LE NAIN JAUNE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu du nain jaune est un jeu de cartes utilisant un tableau composé de 5 cases. C'est un jeu de hasard raisonné car il mêle les aléas de la distribution des cartes et la stratégie de la construction des suites.

C'est un jeu familial très répandu car les règles sont simples (on peut apprendre à jouer aux enfants à partir de 5 ans), le nombre de joueurs est variable (3 à 8 joueurs) et le jeu est intergénérationnel (des petits enfants aux grands-parents, voire plus...)

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEC ET CROC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1213



LE PETIT FURETEUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

il s'agit dans Le Petit Fureteur de trouver, dans son image, un mot commençant par une lettre tirée au sort.

Ici chacun a sous les yeux un dessin différent. Quand on découvre un mot, on recouvre la zone où il se trouve avec un cache. Chaque planche est recouverte de six caches. Plus on progresse dans le jeu et plus la zone de recherche diminue. Le premier qui a totalement recouvert sa planche gagne la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIVING ET LEARNING
 Auteur: T SCOTT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1005



LE TRESOR DES CONTES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de dés et de mémoire, le gagnant est celui qui réussira à apporter au roi, des trésors de contes de fées cachés sous les arbres. Il lui faudra de la stratégie pour éviter les autres joueurs!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: A RANDOLPH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1867



LE TRESOR DES DRAGONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il paraît qu'au grenier dort un dragon. Il y a amassé toutes sortes de trésors. Cherchez les objets identiques en évitant soigneusement l'araignée. Et si vous rencontrez un dragon, il ne vous laissera continuer que si vous lui montrez un diamant. **Un jeu de mémoire et de prise de risques**

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2721



LES PECHEURS DE TRESORS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous voici convier à une aventure sous-marine mystérieuse ! Qu'est-ce qui scintille là au fond de la mer ? C'est une épave avec beaucoup de précieux trésors ! Un défi pour tous les aventuriers et plongeurs.

Au cours de chaque plongée, vous devez vous décider à nouveau : prendre un risque en plongeant encore plus profondément ou se contenter d'un trésor plus petit ?

A l'aide de la lumière mystérieuse de votre lampe de plongée, vous explorerez le fond de la mer et ramasserez, avec un peu de chance et de tactique, plus de trésors que vos camarades de jeu. Mais attention aux

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2537



LES PECHEURS DE TRESORS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous voici convier à une aventure sous-marine mystérieuse ! Qu'est-ce qui scintille là au fond de la mer ? C'est une épave avec beaucoup de précieux trésors ! Un défi pour tous les aventuriers et plongeurs.

Au cours de chaque plongée, vous devez vous décider à nouveau : prendre un risque en plongeant encore plus profondément ou se contenter d'un trésor plus petit ?

A l'aide de la lumière mystérieuse de votre lampe de plongée, vous explorerez le fond de la mer et ramasserez, avec un peu de chance et de tactique, plus de trésors que vos camarades de jeu. Mais attention aux

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2081

LOS MAMPFOSCommentaires sur le jeu

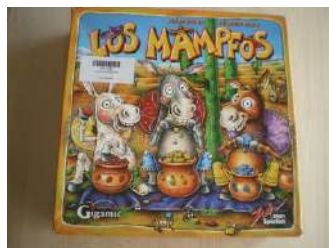
Points: 1

En piste les bourricots!
Trois ânes s'affrontent joyeusement sur la piste autour du moulin.
Régulièrement il avale de l'avoine de couleur! Oui mais qui saura se souvenir des bonnes couleurs!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: ZOCH
Auteur: R DORN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3233

MARRAKESHCommentaires sur le jeu

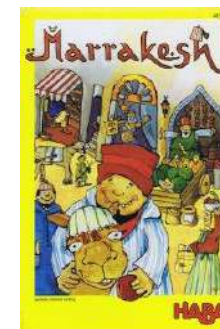
Points: 1

Quatre marchands emmènent leur caravane pour atteindre le marché de Marrakesh. La piste pour rejoindre marrakesh est très éprouvante et pleine de dangers! Les tempêtes de sable et les dunes mouvantes empêchent les caravanes d'avancer rapidement. **Une course à l'aventure en plein désert où il faut user de beaucoup de tactique! Avec un plan de jeu inhabituel et variable.**

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: M LUDWIG





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2259



MARRAKESH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de déplacement sur la grande place de Marrakesh, placez astucieusement vos tapis pour que les babouches des autres joueurs viennent chez vous!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: D EHRHARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3036



MEGA TENNIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de tennis avec un grand filet et de grandes raquettes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: IMAGINARIUM
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3496



MILLE BORNES FUN & SPEED

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu du mille bornes remis au goût du jour.
Attention aux crevaisons et aux feux rouges notamment qui ralentiront votre voiture.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3208



MIMIKRI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

N'en crois pas tes yeux! Observe attentivement l'invisible! Grâce à un astucieux appareil photo muni d'un miroir, découvre de magnifiques papillons, rois du camouflage. Un suspens visuel!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: ZOCH
Auteur: B POKORNIK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 1117



MINI PING PONG

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Table de ping pong pour les adeptes de ce sport!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: D ARPESE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2512



MINI PITCH CAR + EXTENSION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dérapiage, sortie de route et ongle cassé !
 Au volant de votre bolide, vous allez devoir effectuer trois tours de circuit à vive allure. Les virages sont parfois dangereux, les carambolages fréquents, les sorties de routes coutumières et les tonneaux probables...
 Pour arriver placé, il vous faudra du doigté

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur: J DEPOEL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0635



MIT 3 DABEI

Commentaires sur le jeu

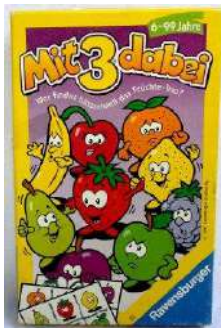
Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité avec des cartes fruits disposées au centre de la table. Dès qu'un joueur repère une bonne combinaison de 3 fruits, il gagne toutes les cartes de la table.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: H MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2024



MIXX

Commentaires sur le jeu

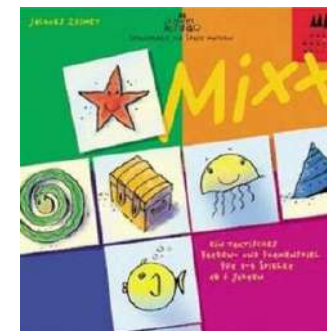
Points: 1

Le jeu tout en couleurs "venu de la mer".
 Quiconque connaît déjà les couleurs et les formes, peut le prouver en jouant à Mixx ! Ici on joue à découvert, en d'autres termes, les cartes distribuées peuvent être vues par tout le monde.
 Les cartes doivent être posées en forme de croix sur la table. Chacun leur tour, les joueurs posent une carte - horizontalement ou verticalement - les unes à côté des autres. Une fois la troisième carte posée (et pas avant !), il est possible de "prendre un virage" et ainsi d'entamer la croix. Mais attention, quelles sont les couleurs et quelles sont les formes qui ont déjà été posées ? Ni l'une, ni l'autre ne doivent être en double dans un même

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DREI MAGIER SPIELE
 Auteur: J ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3170



MOLKKY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'atteindre exactement 50 points, en abattant les quilles. En début de partie, elle sont regroupées à quelques mètres des tireurs. Lorsqu'on fait tomber une quille, on marque sa valeur en point. La quille 8, par exemple, rapporte 8 points. Mais si l'on fait tomber plusieurs quilles, on marque un nombre de points égal au nombre de quilles abattues. Par exemple, faire tomber les trois quilles nos 5, 7 et 12 rapporte 3 points ! Les quilles tombées sont remises droites à l'endroit où elles sont parvenues. Une quille peut donc se retrouver très loin : elle y restera. À l'approche du score de 50, il faut être très tactique. Dépasser 50 vous ramène à 25 !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEX
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2960



MOLKKY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'atteindre exactement 50 points, en abattant les quilles. En début de partie, elle sont regroupées à quelques mètres des tireurs. Lorsqu'on fait tomber une quille, on marque sa valeur en point. La quille 8, par exemple, rapporte 8 points. Mais si l'on fait tomber plusieurs quilles, on marque un nombre de points égal au nombre de quilles abattues. Par exemple, faire tomber les trois quilles nos 5, 7 et 12 rapporte 3 points ! Les quilles tombées sont remises droites à l'endroit où elles sont parvenues. Une quille peut donc se retrouver très loin : elle y restera. À l'approche du score de 50, il faut être très tactique. Dépasser 50 vous ramène à 25 !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEX
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2717



NACHT DER MAGIER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est de pousser un de vos trois tonnelets dans l'âtre situé au centre. Les tonnelets, le feu, l'âtre et les magiciens sont phosphorescents, contrairement aux arbres et aux pions qui entourent le feu. Toute la difficulté consiste à pousser les éléments, visibles ou non, sans en faire tomber aucun.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: DREI MAGIER SPIELE
Auteur: K BECKER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3404



OSSELETS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le coffret de 5 osselets avec les règles du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 ET +
Difficulté:
Marque du jeu: TABLETTERIE DES LACS
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1331



PASST

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Passt ! ressemble à un Memory, mais ce n'est pas un memory ! Chaque carton est en effet dessiné sur les deux faces, et ce n'est pas une erreur de fabrication.

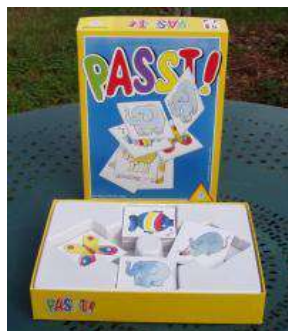
Chaque joueur reçoit un carton et tous les autres cartons sont disposés sur la table aléatoirement. Au signal, chacun essaye de trouver un carton présentant le même dessin que celui qu'il a devant lui. On peut retourner les cartes, les déplacer...

Lorsqu'on trouve un dessin, on le place sur le précédent, face contre face.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur: T DESIGN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1427



PAT LE PIRATE

Commentaires sur le jeu

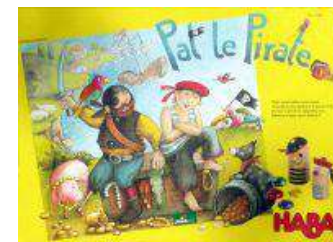
Points: 1

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.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: W KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3249



PERLIN PINPIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La princesse Coccinelle, la princesse Chat, la princesse Lune et leurs amies ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil. À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie. Alors, usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir de nouveau.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2994



PICTUREKA!

Commentaires sur le jeu

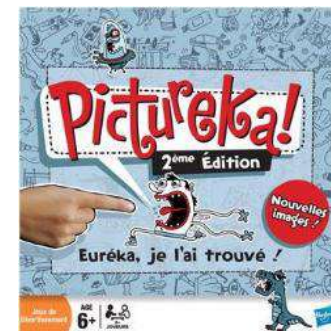
Points: 1

Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur le plateau pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie !
 Les joueurs doivent remplir des épreuves consistant à retrouver des éléments cachés dans les 9 plaques disposées devant eux. Chaque épreuve gagnée rapporte un point. Le premier à atteindre les 6 points remporte la partie !
 Serez-vous plus rapide que votre adversaire ? Attention, pas le temps de mémoriser les plaques... le dé et la carte que vous piocherez peuvent vous demander de les inverser ou de les retourner... Prendrez-vous plus de risques que vos adversaires ?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur: A LAUWERS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1303



PINOCCHIO

Commentaires sur le jeu

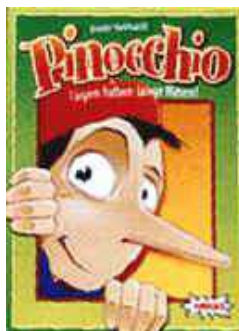
Points: 1

Pinocchio est une variante du jeu du menteur. Vous devez poser une carte face cachée en annonçant ce qu'elle contient. Bien sûr, n'importe quelle carte ne peut pas être jouée à n'importe quel moment, puisqu'elle doit correspondre soit à la couleur, soit au vêtement demandé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: D GEBHARDT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2506



PIRATISSIMO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel bateau pirate sera le premier à rapporter dix trésors en lieu sûr dans le port? De nombreux pirates naviguent sur les mers à la recherche de précieux trésors. Ils ne se font pas de cadeaux : ils se pillent, se coulent, ... Captivant et impitoyable, c'est le jeu idéal pour des parties avec toute la famille. Préparez vous à l'abordage!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SELECTA
 Auteur: M LUDWIG





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1795



PIZZA SPECIALE MONSTRE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pizza Speciale est un jeu éducatif qui allie exercice de calcul mental et mémoire. Les joueurs doivent récupérer des parts de pizza pour reconstituer la même pizza que celle qui se trouve cachée devant eux. Mais cela se complique... puisque la table se met à tourner, les assiettes changent de place,...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HALLOWEEN CONCEPT
 Auteur: M NIKISCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3194



POM POM

Commentaires sur le jeu

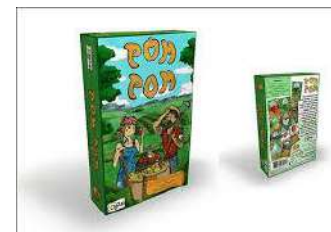
Points: 1

Une nouvelle année commence, il va vous falloir choisir quels légumes cultiver pour que votre production soit la meilleure possible. Les jours de marché se succèdent pour que vous puissiez ensuite vendre vos récoltes. Mais la nature est imprévisible alors attendez vous au gel, à la canicule, à la grêle ou encore aux campagnols qui mangent les racines.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: OPLA
 Auteur: F TOSCANO J PONCET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2513



POURSUITE SOUTERRAINE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui aidera les petites taupes à récupérer leur trésor dans les galeries souterraines de Kobolds?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: W KRAMER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2007



PUZZLE EINSTEIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Casse tête dans lequel vous devez remettre à leur bonne place toutes les pièces aimantées.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MERLIN
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2008



PUZZLE EINSTEIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Casse tête dans lequel vous devez remettre à leur bonne place toutes les pièces aimantées.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MERLIN
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1914



PYRAMYDOS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il ne manque que quelques blocs pour finir de construire la pyramide. Pourras tu aider les architectes? Ton chemin va te conduire sur un fleuve imprévisible, Le Nil. Seul celui qui fera preuve d'habileté et de courage réussira sa mission.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0639



QUATRE EN LIGNE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui alignera le premier quatre pions de sa couleur?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3295



QUI L'A VU?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Restez unis car c'est le seul moyen de retrouver l'anneau magique ! La tension règne au château : l'anneau magique du roi, qui protège le royaume contre le Sorcier Noir, a été dérobé ! Et les seuls qui connaissent l'identité du voleur sont les animaux de la forêt. Il n'est pas évident d'interroger un animal, me direz vous ... Mais si ! D'ailleurs, ils parlent ! Et ils vont vous aider à identifier le coupable parmi les enfants, chevaliers, forgeron et autres... Le sort du royaume est entre vos mains ! Parcourez les pièces, parlez avec les animaux et récoltez un maximum d'indices pour retrouver la bague magique avant l'arrivée du méchant sorcier

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0565



QUIXO DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La version luxe de Quixo

L'objectif est d'aligner 5 pions à sa marque

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: T CHAPEAU



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0066



QUORIDOR CLASSIC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'atteindre en premier une case de la ligne adverse, mais attention aux barricades qui seront posées pour vous ralentir, vous dévier ou vous faire faire demi tour. Un très bon jeu de stratégie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: M MARCHESI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3209



QWIRKLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer! Le but : associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques! La victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.
Un jeu pour toute la famille.
Elu "Jeu de l'année" en Allemagne en 2010.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur: S MCKINLEY ROSS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2468



RATTLE SNAKE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui sera le premier à se débarrasser des ses dangereux œufs de serpents?
Un jeu avec des aimants très puissants et très déroutants!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: UBIK
Auteur: R DI MEGLIO





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2003



REACTION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le plus réactif pour se débarrasser de ses cartes en les posant sur un tas commun tout en respectant la consigne donnée...
Jeu très rapide!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur: M HIRON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1430



RECETTE DE SORCIERE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur contribue à réaliser la recette en ajoutant une carte ingrédient dans un ordre bien précis! Attention, il faudra parfois mentir...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: DAGOBERT
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3211



RICK LE GEANT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

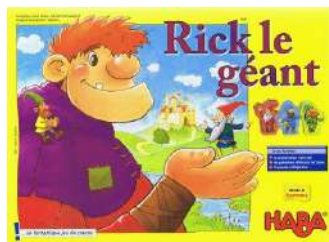
Les nains perchés sur les épaules de Rick le Géant vont de ville en ville et essayent de récupérer le plus d'or possible. Qui sera le plus habile et le plus malin?

Un gigantesque jeu de réflexion et de collecte.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: M TEUBNER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 0906



ROBIN DES BOIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Robins des bois et ses compagnons veulent récupérer le butin du Shérif de Nottingham. Certains, sans scrupule, cherchant à amasser le plus de trésors possibles, pillent aussi les cachettes de leurs partenaires. Le gagnant est celui qui possède le plus gros butin

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: K PALESCH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1651

SAHARA**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Tout peut basculer...

Le but du jeu est de bloquer une pyramide adverse en faisant basculer ses propres pyramides pour encercler celles des autres!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 6 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: GIGAMIC

Auteur: V AMERI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1950

SAHARA DE LUXE**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Tout peut basculer...

Le but du jeu est de bloquer une pyramide adverse en faisant basculer ses propres pyramides pour encercler celles des autres!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 6 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: GIGAMIC

Auteur: V AMERI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0077

SAMBESICommentaires sur le jeu

Points: 1

Il existe malheureusement encore de trafiquants d'animaux! Essayez de délivrer le plus grand nombre d'animaux tombés sous les griffes des contrebandiers, pour devenir le meilleur protecteur des animaux!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H HUBER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3559

SET & MATCHCommentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de tennis en pichenette!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SET AND MATCH
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3757



SET & MATCH XL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de tennis en pichenette en version surdimensionnée!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SET AND MATCH
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3518



SET BILLARD DE TABLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de billard qui s'adapte sur toutes les tables!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GEOLOGIC
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3465



SET DE PING PONG

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Filet de ping pong à accrocher sur n'importe quelle table.
Livré avec deux raquettes et une balle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: ARTENGO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0619



SLAMWICH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est de gagner toutes les cartes de sorte à manger le plus gros slamwich au monde!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 6 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: GAMEWRIGHT
Auteur: A STAMBLER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 0634

SO EIN FRUCHTEN**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Chaque joueur doit essayer de se débarrasser de ses cartes en les posant tour à tour sur un tas central. On peut poser une carte si elle possède au moins un fruit en plus dans une des variétés présentes sur la dernière carte.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur: H SALA D BAR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0725

SOLO**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Jeu de Solitaire en bois

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3119



SPACE FACES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Space faces » est le jeu de discrimination visuelle par excellence ! Secouez le dôme à billes de couleurs pour déterminer le portrait robot de l'extra-terrestre recherché et soyez le premier à le retrouver parmi la centaine de modèles représentés sur le grand plateau de jeu. Certains aliens ont une bouche bleue, des yeux verts... Tandis que d'autres ont un nez violet et des yeux jaunes au bout des antennes... Un excellent jeu d'observation et de rapidité plein de fantaisie. Dim. plateau 48 x 49 cm.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDUCATIONAL INSIGHTS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1302



SPEED

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de rapidité dans lequel il faut se séparer le plus vite possible de ses cartes. Les cartes doivent avoir la même couleur, les mêmes formes ou le même nombre de formes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: POINT A POINT
 Auteur: R STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 0871



SUSPENS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de faire tenir ses billes sur la grappe centrale sans faire tomber les autres billes. Si les billes tombent, on doit les récupérer pour essayer de les replacer plus tard. Le premier joueur qui a tout posé a gagné.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SAUGE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1984



TIC TAC TROLL

Commentaires sur le jeu

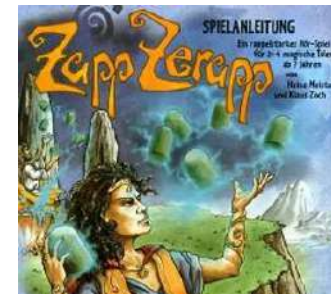
Points: 1

un jeu palpitant pour petits et grands magiciens, de préférence dotés d'une oreille très fine! Afin de prouver qu'ils sont les meilleurs, ces maîtres magiciens agitent de mystérieux tonneaux et tentent de deviner leurs contenus. La clairvoyance leur permettra d'avancer plus vite que les autres: pour gagner, il leur faut faire le tour du mont des sorciers et atteindre le but en premier.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: H MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1916



TOHU BOHU DANS LA JUNGLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel singe ramassera les noix de coco au cœur de la jungle le plus rapidement possible? Attention, la piste est semée d'embûches : le tigre et les crocodiles sont à l'affût!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1165



TOHU WABOHU

Commentaires sur le jeu

Points: 1

36 symboles sont étalés sur la table. Un joueur pioche et montre une carte contenant 2 ou 3 symboles. Tous les joueurs se ruent pour pointer les symboles avec l'index. Ces symboles peuvent être au centre de la table, ou devant un joueur, gagné lors d'un tour précédent.

Le joueur le plus rapide gagne le symbole pointé. Le symbole gagné est placé devant soi et on pioche une nouvelle carte. Le premier joueur qui récolte 8 symboles gagne la manche.

C'est très simple, rapide et amusant.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLDSIEBER
 Auteur: M SCHACHT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0640



TOPOMINOS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Topominos se présente sous la forme d'un tablier de neuf cases, où vont s'empiler des carrés transparents présentant un certain nombre de points. Il faut recouvrir les pièces déjà posées avec d'autres pièces, venant compléter les points pour parvenir à neuf.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLIATH
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1583



TRAMPEL FANTEN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelle drôle de course se déroule à la cour du maharadjah! Bien que chaque joueur ait un éléphant, c'est la couleur du dé qui détermine quel éléphant va être avancé ou reculé. Mais si un éléphant avance vite, il n'est pas sur de gagner car le gagnant sera celui qui arrivera en dernier sur la case d'arrivée.
 Une course de haut niveau comprenant des éléments tactiques.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: H KOMMERELL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2580



TUMBLIN DICE

Commentaires sur le jeu

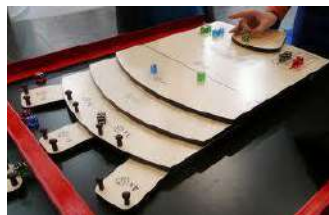
Points: 1

Tumblin-dice, littéralement « Tomban-dé », mêle avec bonheur l'adresse d'un jeu de palet, et le hasard d'un jeu de dés. Le but du jeu est d'amener ses dés sur les zones les plus éloignées du départ, là où ils rapportent le plus. La première zone rapporte 0. On s'y arrête plus souvent que prévu, car la glisse des dés est tellement exceptionnelle qu'on a naturellement tendance à maîtriser, et parfois à trop freiner, le lancer. Ensuite, la deuxième zone rapporte la valeur du dé qui s'y arrête ; la troisième, deux fois la valeur ; la quatrième trois fois la valeur et enfin, les trois petites zones entourées de vide rapportent quatre fois la valeur du dé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur: R NASH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2933



TY REX LA COURSE DES DINOSAURES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tyrannosaurus Rex est un jeu de course à la facture très classique. Chaque joueur essaie d'être le premier à amener ses quatre dinosaures à l'arrivée.

Pour cela, on jette deux dés blancs et un dé noir. Le dé noir fait avancer le vilain Tyrannosaurus Rex, qui avale tout sur son chemin. Avec les dés blancs, le joueur peut avancer un ou deux de ses dinosaures.

Lorsque des dinosaures se rencontrent, ils combattent à l'aide des dés, le perdant revenant au départ.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MEGABLEU
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3731



UNLOCK! KIDS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Unlock Kids, le best-seller des jeux de société d'escape game arrive enfin dans une version pour les enfants. La boîte contient 6 scénarios originaux à résoudre.

Pour jouer dès 6 ans. Sans application!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPACE COWBOYS
 Auteur: C DEMAEGD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 0532



WHAT'S MY NAME

Commentaires sur le jeu

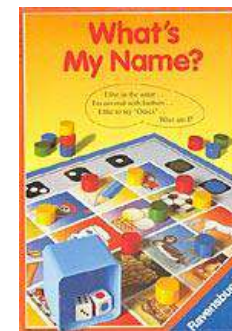
Points: 1

Un plateau à double entrée chiffres et couleurs, une boîte avec deux dés...
 On secoue la boîte et il faut définir le plus simplement possible l'objet du plateau qui correspond à la combinaison des dés. Les autres joueurs écoutent, et posent leur pion sur la case de l'objet décrit le plus vite possible.
 Le premier qui n'a plus de pion gagne la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3563



WHO DID IT?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca mais je pense que c'est le lapin! A vous propriétaire de l'adorable petit lapin de très vite l'innocenter et d'accuser un autre animal. Votre mémoire et votre réactivité seront vos seules alliées! Nomimé As d'or enfant 2019

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: J FAVRE GODAL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0440.



WILLI WICHTEL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouver les 6 membres de la famille du lutin et devenir leur ami
 Déroulement du jeu
 On mélange toutes les cartes et on forme un carré de 10 sur 10 avec la face fougère des cartes sur le dessus. Chaque joueur place son pion dans un des coins devant la carte d'angle et reçoit les six pierres Amitié de sa couleur.
 A son tour de jeu, le joueur jette le dé et doit se déplacer du nombre indiqué horizontalement ou verticalement. Il est interdit de passer 2 fois sur la même case. La carte où l'on s'arrête est retournée face visible et remplacée face cachée après ses effets.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: PP JOOPEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3656



YDRODY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3 Plateaux différents

Ydrody fonctionne grâce à un principe ingénieux de vases communicants. De belles parties de rigolades en perspective.

Ydrody est un jeu de coopération, simple et inventif à la fois !

Le but du jeu est de réussir à faire suivre le parcours à la bille en évitant qu'elle sorte du circuit et tombe du plateau ; si c'est le cas, on replace la bille au départ.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu: GRAIN DE CREA
 Auteur: N DELCLITE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3636



YUM YUM ISLAND

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yum Yum Island est un jeu coopératif dans lequel les joueurs nourrissent à l'aveugle les animaux de l'île en larguant des jetons Nourriture dans leur gueule.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPACE COWBOYS
 Auteur: L ESCOIFFIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1194



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 propre pièce.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: J HEEL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2249



ZYGOMAR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le premier à gagner 8 cartes Grimace en reproduisant à l'identique et plus vite que les autres la carte Grimace visible.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 6 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: INTERLUDE
 Auteur: D EHRHARD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1906



6 QUI PREND

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de boeufs» chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps: ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières...et toutes leurs têtes de boeufs! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses boeufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: W KRAMER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3214



A VOS PANIERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Grand-mère a confié à ses petits enfants une liste de course. Or il y a une multitude de stands! Le premier qui réunira tous les éléments de la liste gagnera la partie!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: LA MECHE REBELLE
 Auteur: S CZINOBER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2187



ARTHUR ET LES MINIMOYS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Les plus petits héros peuvent parfois accomplir les plus grands exploits. Arthur, 10 ans, a bien des soucis. Un affreux promoteur immobilier veut s'emparer de la maison de sa grand-mère. La seule solution pour la sauver est de retrouver le trésor caché au pays des Minimoys par son grand père Archibald... qui a disparu depuis 4 ans. Revivez l'épopée d'Arthur au pays des Minimoys. Dans la peau de l'un des 4 héros du film, vous partez à la recherche d'Archibald. Parcourez le royaume des Sept Terres jusqu'aux geôles de Nécropolis. Mais faites vite, le cruel M... le Maudit a décidé d'inonder le village. Tandis que l'eau monte dangereusement, parcourez les 5 niveaux du plateau de jeu. Combattez les

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3481



ATTENTION PIRATES!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Du 16ème au 18ème siècle, des bandes de pirates rivaux règnent sur les caraïbes. Capitaine de l'une d'entre elles, vous attaquez les bateaux et les repaires adverses pour vous emparer d'un maximum de trésors. Mais la capacité de votre bateau est limitée et vous devrez sans cesse trouver le bon équilibre entre équipage et canons! A l'abordage.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3062



AVALAM

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu :

Posséder un maximum de tours dont le pion supérieur est de sa couleur choisie.

Déroulement du jeu :

Une tour est constituée de 1 à 5 pions. Un joueur marque 1 point quand le sommet de la tour est occupé par un de ses pions.

A tour de rôle, chaque joueur effectue un déplacement à partir de n'importe quel pion ou pile de pions. Chacun est libre de jouer comme bon lui semble. On ne peut pas déplacer un pion ou une pile de pions sur un emplacement libre, toujours sur un emplacement occupé par un ou

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 7 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: ARTOFGAMES

Auteur: P DEWEYS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3252



BABYLONE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux architectes s'affrontent pour remporter le titre d'Architecte de Babel. Utilisez les tablettes sculptées pour bâtir des tours grâce à 2 critères: la hauteur et la couleur. Mais attention, seul le dernier à jouer sera nommé Architecte de Babel.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 7 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: INTERLUDE

Auteur: B. FAIDUTTI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2178



BANZAI

Commentaires sur le jeu

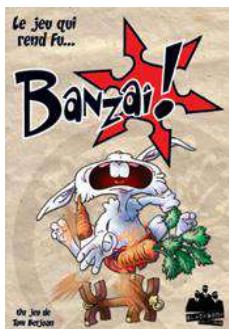
Points: 1

Il est temps désormais de préparer votre stratégie et d'affûter vos réflexes. Ici, seuls les plus rapides et les plus malins peuvent espérer gagner! Le jeu d'ambiance par excellence!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLACKROCK EDITIONS
 Auteur: T BERJOAN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2109



BANZAI

Commentaires sur le jeu

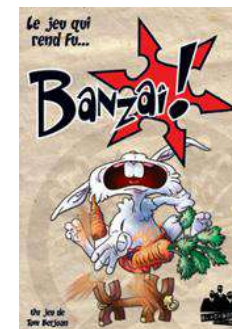
Points: 1

Il est temps désormais de préparer votre stratégie et d'affûter vos réflexes. Ici, seuls les plus rapides et les plus malins peuvent espérer gagner! Le jeu d'ambiance par excellence!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLACKROCK EDITIONS
 Auteur: T BERJOAN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3756



BIATHLON CRYSTAL GLOBE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de simulation, incarnez un biathlète lors d'une course au suspense insoutenable. Il existe 3 niveaux de jeu pour jouer ludique en famille, tactique entre amis ou stratégique entre experts.

Choisissez les caractéristiques de votre compétiteur, plutôt très bon au tir ou très bon à ski, à moins que vous ne le préfériez bon dans les deux disciplines.

À chaque type de biathlète correspond son dé de déplacement.

Construisez votre course pour surprendre vos adversaires. Vous disposez de cartes énergie qui vous permettent de faire la différence dans les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: MULTIVERS
 Auteur: Christophe Leclercq



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2747



BLOKUS 3D

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Blokus 3D se joue sur un plateau rotatif, ce qui permet à chacun de l'inspecter sous toutes les facettes. Les pièces du jeu ressemblent à des pièces de Tetris en 3 dimensions. Les joueurs placent leurs pièces alternativement sur l'aire de jeu. Chaque nouvelle pièce doit coller par au moins une face à une pièce de la même couleur posée précédemment. A la fin de la partie, chaque joueur compte un point de victoire par face visible à sa couleur, en regardant le jeu par le dessus. De ce total, il retranche un point de victoire par pièce qu'il n'est pas parvenu à placer. Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: S KOGL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3503



BOOUM!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On a trouvé de l'or dans le paisible village d'Old Town. Depuis, c'est vraiment la pagaille! Gagné par la fièvre de l'or, tout le monde s'empare d'un bâton de dynamite et le jette dans la mine. Soyez bons observateurs et très rapides... C'est le seul moyen de repartir les mains pleines!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: A EMERIT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 0881



BRAINSTORM JUNIOR

Commentaires sur le jeu

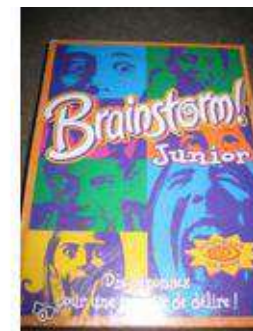
Points: 1

Trouver 10 bonnes réponses sur un thème donné.
 Jeu d'ambiance.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1197



BUNKER POKER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bunker Poker est un jeu d'apéritif, où bluff, chance et tactique se donnent rendez-vous.

Vous devez trouver le jeton caché par chaque adversaire sous l'un de ses quatre dés. À chaque tour, vous avez le choix entre baisser la protection d'un dé adverse, monter la vôtre ou soulever un jeton dénudé.

Bien sûr, le jeu à quatre se révèle un jeu d'alliance, où le joueur jugé le plus habile voit se liguer contre lui l'ensemble des trois autres joueurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: P AUCAGOS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2035



BUNTE VOGEL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faire un élevage d'oiseaux rares n'est pas si facile. Restez à l'affut pour constituer de belles familles, qui puissent vous faire de beaux œufs. Veillez à ce que vos pensionnaires ne restent pas seuls, ils perdraient de leur valeur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLDSIEBER
 Auteur: P NEUGEBAUER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3660



CARCASSONNE POUR 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

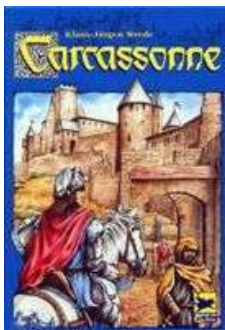
Carcassonne est un jeu de placement de tuiles dans lequel les joueurs piochent et placent une tuile avec un bout de paysage français dessus. Il peut s'agir d'une ville, d'une route, d'un cloître, d'une prairie ou d'une combinaison de ces éléments-ci. La tuile placée doit être adjacente à des tuiles déjà jouées, de telle sorte que les villes soient reliées aux villes, aux routes, etc.

Après avoir placé une tuile, le joueur peut alors décider de placer un de ses meeples sur l'une des zones : sur la ville en tant que chevalier, sur la route en tant que voleur, sur un cloître en tant que moine, ou sur l'herbe en tant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: HANS IM GLUCK
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3158



CARDLINE ANIMAUX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cardline - Animaux reprend le même principe que Chronicards, Timeline, à savoir retrouver la bonne place d'un objet dans une suite ordonnée.

L'intérêt de Cardline - Animaux ne réside donc pas dans l'originalité, mais plutôt dans la qualité de réalisation. Les images somptueuses, signées de Gaël Lannurien, et le travail soigné de documentation de Guillaume Blossier participent à cette réussite éditoriale.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: F HENRY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2223



CASSE TETE CACHE CACHE AIRPORT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Serez vous capable de faire parvenir les avions en toute sécurité à destination? 48 défis

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur: R PEETERS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2581



CASSE TETE CAMOUFLAGE POLE NORD

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gardez le sang-froid avec ce jeu de stimulation d'esprit logique sur le thème du pôle nord!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur: R PEETERS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3787



CASSE TETE JUMPING LA COMPETITION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Remporterez-vous le grand concours hippique SmartGames ?

Franchissez les obstacles dans une ordre précis avant atteindre la sortie. Cependant, les défis n'indiquent pas où se trouvent ces obstacles à l'intérieur de la piste !

Faites preuve d'observation et de déduction pour faire parcourir à votre monture le chemin demandé afin de gagner le flot d'or de la compétition.

Le jeu propose 80 défis évolutifs de facile à difficile pour les cavaliers les plus aguerris.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2358



CASSE TETE RIVER CROSSING

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aidons l'aventurier à traverser la rivière sans se faire croquer par les alligators! 40 défis

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: THINKFUN
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2555



CASSE TETE ROAD BLOCK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes le commandant de police chargé de positionner ses hommes afin de bloquer toutes les issues et d'arrêter le suspect! 60 défis.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur: R PEETERS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2438



CASSE TETE RUSH HOUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites sortir la voiture rouge de l'embouteillage! Les voitures et les camions doivent avancer vers l'avant ou vers l'arrière sans jamais être soulevés! 40 défis.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: THINKFUN
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3402



CASSE TETE SOLITAIRE EN LIGNE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de faire passer les boules blanches à la place des boules noires et inversement en respectant certaines règles: On ne peut ni reculer, ni sauter par-dessus une boule de la même couleur. On doit avancer d'un seul emplacement mais on peut passer par-dessus une boule de l'autre couleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: LA MAISON DU BILLARD
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2909



CASSE TETE TITANIC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

100 ans plus tard, l'histoire se répète : le Titanic a coulé, laissant des passagers dans l'eau glacée... Mais cette fois, il y a le bon nombre de canots de sauvetage pour secourir tous ces naufragés! Encore faut-il organiser correctement votre flotille pour réussir.

Choisissez un défi et positionnez les éléments (naufragés et canots) comme indiqué. Déplacez vos canots de manière logique afin de permettre aux bons naufragés de monter dans le bon bateau, afin que tout le monde trouve sa place. Pour cela, 2 règles sont à respecter :

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur: R PEETERS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2276



CHROMINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le principe du jeu consiste à déposer ses Chromino contre les autres en assurant au moins deux contacts entre des cartes de couleurs identiques. Le gagnant est celui qui se débarrassera le premier de ses Chromino.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: L ABRAHAM



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3013.



CODE DE VINCI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de déduction qui se joue à deux. Qui saura déchiffrer le code de Vinci?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: E WAKASUGI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3382



COPA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

4 Jeux en un avec ce très beau matériel.
un jeu de stratégie, de mémoire, de bluff et d'adresse

et ce avec 18 coupelles en bois et 80 haricots!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 7 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: STEFFEN SPIELE
Auteur: S MUHLHAUSER ET D KRI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2017



DIAMANT

Commentaires sur le jeu

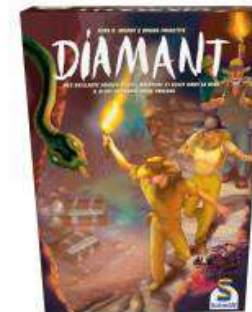
Points: 1

Jeu de bluff et de prise de risque pour récupérer un maximum de trésor.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 7 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur: A R MOON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2125.



DUO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Duo est un jeu de pose de cartes, dont le design peut faire songer à Uno. Le principe est cependant bien différent, puisque chaque joueur peut, à son tour, jouer autant de cartes qu'il le veut et le peut, et que ces cartes n'ont aucune influence sur les autres joueurs.

De chaque côté de la pioche, on retourne une carte. Elle présente trois caractéristiques : couleur, symbole et nombre. Chaque joueur reçoit en début de partie sept cartes dont il doit se débarrasser. À son tour, on peut soit jouer autant de cartes que l'on veut sur une seule des deux piles, soit piocher une carte. Une carte doit rassembler deux caractéristiques communes avec la précédente. Il peut être tentant de conserver ses cartes

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3714



ESCAPE BOX DINOSAURES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un Escape Game... pour les enfants !

Embarquez pour une fabuleuse aventure au milieu des dinosaures ! Le professeur Flynn, un célèbre géologue, a disparu ! Pour le retrouver, vous descendez dans un monde souterrain étrange, peuplé d'une jungle épaisse et... de dinosaures ! Vous avez 45 minutes pour résoudre les énigmes et sauver le professeur. Le temps presse, saurez-vous éviter les monstres carnivores ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: 404 EDITIONS
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3560



ESKI'PECHE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le grand nord appelle tous les aventuriers! Déplacez les personnages le long de leurs parcours et essayez d'attraper autant de poissons que vous le pouvez! Les scores sont comptabilisés sur la Place du Marché, mais rappelez vous que vous ne serez récompensé que pour un seul type de poisson à chaque tour.... Surpassez vos adversaires dans cette course glacée vers la victoire!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: TACTIC
 Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 0717



IL ETAIT UNE FOIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes. Mais chacun doit respecter une certaine éthique. Un premier joueur commence le récit et, au fur et à mesure de son avancée, dépose ses cartes en rapport avec le conte, en essayant d'aller vers le dénouement prévu. Mais les entourloupes sont interdites, et c'est là que réside toute la difficulté du jeu. Si vous déposez devant vous une carte « Grand chêne », vous ne devez pas vous contenter de dire qu'il y a un chêne sur la gauche du chemin. Le chêne doit avoir une véritable importance dans le récit.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ATLAS GAMES
 Auteur: R LAMBERT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2855



JENGA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'équilibre et d'adresse dans lequel on récupère les pièces en bois du bas de la tour pour les remettre sur le dessus. Gare à la chute.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MB JEUX
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3054



JUMPY JACK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mener à l'arrivée, les trois premiers chevaux dans l'ordre exact de votre pronostic!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur: J GARDEIL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1737



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.

Tour à tour, chaque joueur retourne une carte de sa main et la retourne sur la table, devant lui, formant un tas face visible. Il faut se ruier sur le totem quand deux cartes identiques apparaissent sur la table

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: TOM ET YACO
 Auteur: T VUARCHEX P YAKOVEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2520



JUNGLE SPEED

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jungle Speed est un jeu de rapidité et de concentration. Il se joue avec entre 4 et 8 amis. Tout le monde a devant soi un paquet de cartes. Chacun retourne à son tour une carte. Dès que quelqu'un retourne la même carte qu'un autre, il doit s'emparer du totem avant que cette personne ne le fasse. La personne la plus rapide des deux donne ses cartes retournées à l'autre. Par contre, si quelqu'un se trompe, il reprend les cartes retournées de tout le monde. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: T VUARCHEX P YAKOVEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3565



JURASSIC SNACK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Manger ou être mangé tel est la question!
Déplacez vos diplos jusqu'au prochain jeton herbe, retournez le et appliquez l'effet, ou déplacez le T-Rex pour éliminer un diplo adverse.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 7 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: THE FLYING GAMES
Auteur: B CATHALA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 2995



KELBAZAR!

Commentaires sur le jeu

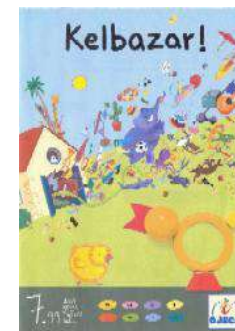
Points: 1

Chaque joueur doit utiliser des pièces en bois pour faire deviner aux autres un objet ou un animal.
Jeu de création et d'imagination.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 7 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: R FRAGA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3232



KING LUI

Commentaires sur le jeu

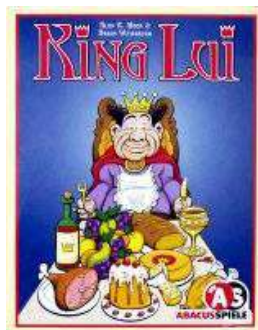
Points: 1

Vous êtes conviés à la table du roi. Pour plaire au roi, vous devez manger autant que possible les mêmes plats que le roi, mais ne jamais en manger plus que lui!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: A R MOON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3746



KLASK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'ATTRACTION MAGNETIQUE!

LA BILLE FUSE DANS TOUS LES SENS, IL FAUT MARQUER, EVITER LES AIMANTS ET NE SURTOUT PAS TOMBER DANS SON PROPRE BUT! UN JEU D'ADRESSE RAPIDE ET DELIRANT

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0716



KLEINE FISCH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kleine Fische est un excellent jeu de prise de risque, doté de règles simples. Le jeu comporte 60 poissons, répartis en 10 familles. Les poissons valent de 1 à 4, mais on ne comptera en fin de partie que le plus gros poisson de chaque famille. À votre tour, vous tirez une carte. Vous pouvez ensuite arrêter et encaisser les cartes visibles ou continuer à tirer. Mais si vous tirez un poisson d'un type déjà visible, vous perdez gros...

Comme toujours dans ce type de jeu, le plaisir est d'entendre les adversaires encourager ou dissuader.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLDSIEBER
 Auteur: P NEUGEBAUER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2469



LA GUERRE DES MOUTONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De mémoire de paysan, on n'avait jamais vu ça ! Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelles chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins. La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: P DES PALLIERES





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3355



LE LIEVRE ET LA TORTUE

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Rien ne sert de courir, il faut partir à point !!!

La tortue releva le défi du lièvre revanchard et la nouvelle fit le tour du pays. La grande course allait commencer et tous les participants étaient enfin parés pour cette grande épreuve. Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera sacré comme le coureur le plus rapide de ces bois ? Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas : rien ne sert de courir, il faut partir à point !

Un jeu de course pour toute la famille ! Pariez sur le bon animal et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: PURPLE BRAIN
 Auteur: G KIM



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1681



LE MENTEUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le menteur peut tout à fait se pratiquer avec un jeu de cartes traditionnel.

L'adaptation qu'en a fait MB rencontre cependant un grand succès commercial. Les piques, cœur, carreau et trèfles ont été remplacés par des membres de la famille. Quatre « Tante Carabosse » se sont invitées dans le paquet. S'en débarrasser ne sera pas facile sauf si vous savez mentir avec aplomb.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: M B
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3216



LES ENIGMES DE LA NATURE LE MONDE VEGETAL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tic tac tic tac, vous disposez de cinq indices (et pas un de plus !) pour tenter d'identifier le végétal qui se cache derrière la carte de votre adversaire. Le premier joueur qui donne la bonne réponse remporte la carte, et la partie est gagnée dès qu'une carte de chaque famille est collectée !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BIOVIVA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2184



LES PIEDS DANS LE PLAT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ici aussi, il faut éviter de mettre les pieds dans le plat ! Chacun doit, à son tour, poser une de ses 3 cartes et l'ajouter au total précédent. Si l'on dépasse 30, on compte ensuite en descendant. Si l'on repasse sous 10, on remonte à nouveau.

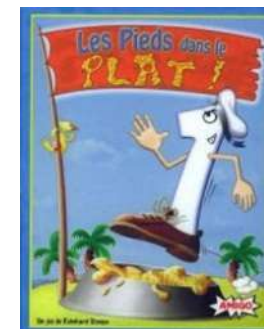
Le problème, c'est qu'il ne faut pas s'arrêter sur une carte possédée par un joueur, et figurant une île numérotée de 10 à 30. Au début, chacun reçoit une île qu'il montre à tous. Puis les îles sont cachées en main.

À chaque fois qu'on dépasse 30 ou qu'on descend sous 10, une nouvelle

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: R STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3200



LES TROIS PETITS COCHONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour construire votre maison, nul besoin de truelle ni d'échafaudage car seuls les dés vous permettront de construire la maison de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une idée en tête: souffler votre belle bâtisse! Un jeu de dés futé pour toute la famille!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: PURPLE BRAIN
 Auteur: L POUCHAIN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3504



MAITRE RENARD

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Maitre renard le célèbre goupil souhaite prendre quelques vacances loin de son domaine. Mais avant de partir, il va choisir son remplaçant. Afin de lui prouver votre valeur, vous allez devoir accomplir des missions ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOUPIL
 Auteur: F VUAGNAT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3446



MINIVILLES + EXTENSION MARINA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez votre ville idéale et devenez l'architecte de vos rêves. Inclus l'extension Marina avec 68 nouvelles cartes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MGA
 Auteur: M SAGANUMA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3196



MITO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour se débarrasser de ses cartes, tous les moyens sont bons, même ... la triche!
 Chacun son tour prend le rôle de la punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez vous honnête en respectant les règles ou ... allez vous tricher?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: DREI MAGIER SPIELE
 Auteur: E & L BRAND





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2180



MONTGOLFIERE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur doit réussir à monter le plus haut possible avec son ballon. Pour cela, il dispose de sacs de lest à lâcher au bon moment, des grappins pour s'accrocher aux autres, de gaz soporifique, et d'un super moteur. Qui arrivera le premier sur la lune?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: EUROGAMES
 Auteur: D EHRHARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3193



NOE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'idée ? Embarquer des animaux sur cinq arches, sans que leur masse totale ne dépasse 21. Un oiseau pèse 0, un éléphant pèse 10. À la fin de la manche, les animaux encore en main font perdre autant de points que le nombre de larmes qu'ils font verser à Noé.
 Tout se passerait tranquillement s'il n'y avait pas cette fichue limite de 21 en masse, et si Noé n'était pas aussi tatillon sur la répartition des genres à bord des arches ! Mais il faut respecter ces règles. Et on est parfois contraint de récupérer tout un lot de cartes, faute de pouvoir en placer, alors que le but du jeu est justement de s'en débarrasser !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: BOMBYX
 Auteur: B CATHALA L MAUBLANC





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 0903

ORAIA**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Un jeu de pion inspiré des Dames Chinoises avec un plateau mobile.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABAX
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3604

PERPLEXUS**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Un véritable jeu de patience pour réussir le parcours complet avec la bille!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIN MASTER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1863



PHRASADINGUES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Phrasadingues est un jeu « éducatif » au bon sens du terme. On y apprend des notions de grammaire, on exerce sa lecture et sa mémoire sans avoir l'impression de travailler, et en riant même un peu.

Il ne faut donc pas chercher ici de concept ludique élaboré, mais plutôt un moyen de passer, entre parents et enfants, un moment plus agréable que celui où il s'agit de vérifier les leçons !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 7 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: RIZETTE EDITIONS

Auteur: H RIBAS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3242



PILE POIL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le plus rapide à trouver un mot en rapport avec l'image. Votre mot doit être composé d'un certain nombre de syllabes ou de lettres.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 7 ANS ET +

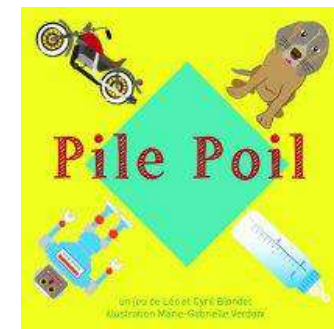
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 à 8

Difficulté:

Marque du jeu: FLIP FLAP EDITIONS

Auteur: Léo et Cyril Blondel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3692



PITCH OUT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Pitch Out, vous menez une équipe de 5 pichers à la victoire. Les joueurs jouent à tour de rôle contre l'un des pions de leur équipe. Dès qu'un pion quitte le terrain de jeu, il est éliminé. Un joueur perd la partie si son capitaine quitte le terrain ou s'il est seul. En plus de la pichenette, chaque pion a un pouvoir d'activation. Un match se joue en deux tours gagnants. Allez-vous choisir de jouer avec les Hoods, une nation tribale brutale capable de nous faire de la vieille magie puissante ? Ou les Citoyens, une nation fière d'une longue expérience militaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: A CHARLES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0904



POGO

Commentaires sur le jeu

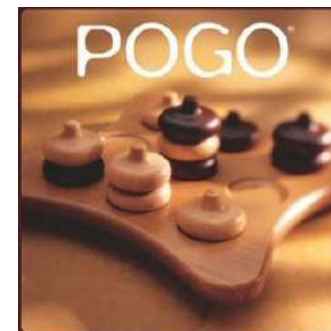
Points: 1

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.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: FILSFILS
 Auteur: L ESCOIFFIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0717



QUADS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le premier joueur qui ne peut plus poser de pièces perd la partie! Attention à bien choisir ses pièces et ses emplacements!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: K BURM



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0076



QUARTO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Seize pièces composent le jeu. Huit sont blanches, huit autres sont noires. huit sont hautes, huit sont basses. Huit sont carrées, huit sont rondes. Huit sont pleines, huit sont creuses.

Chacun à son tour choisit une pièce qu'il donne à l'adversaire. Ce dernier doit la poser en tentant de former une ligne de quatre pièces identiques : couleur, hauteur, forme ou densité. Bien sûr, il n'y parvient pas. Le but n'est pas de gagner par hasard quand l'adversaire nous donne une pièce qui permet de remporter la partie, mais bien plutôt de le forcer à vous donner une telle pièce.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: B MULLER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0068



QUARTO DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui alignera le premier 4 pièces avec une caractéristique commune? Taille, couleur, forme, en trouée ou pas?
Attention, c'est vous qui choisissez pour votre adversaire!
Ne vous trompez pas de pièces!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 7 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: B MULLER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2606



ROLIT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Se joue comme un Othello mais à 4 joueurs et 4 couleurs.
Qui retournera le plus de billes à sa couleur?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 7 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GOLIATH
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3803



RUBIK'S RACE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Rubiks Race est un jeu de réflexion qui met au défi votre rapidité !

Pour gagner : il faut être le plus rapide à reproduire le bon motif sur le plateau de jeu en faisant glisser les carrés de couleur.

Le motif est composé de 3 x 3 cases. Une fois terminé, soyez le premier à refermer le clapet de jeu de votre adversaire !

Dans ce jeu de réflexion, inspiré du taquin, votre cerveau doit répondre au doigt et à l'œil. Ce jeu permet aux enfants de développer leur sens de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIN MASTER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 0620



SAFARI TOURS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 animaux différents composent ce safari. A vous de retourner les 3 bonnes cartes pour qu'apparaissent sur la table les animaux recherchés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: G BAARS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3244



SANDWICH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Préparez des sandwiches pour les autres joueurs, mais bons de préférence... car chacun choisira lequel il souhaite manger parmi ceux qu'on lui donne !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: C. RAIMBAULT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3730



SIMILO ANIMAUX SAUVAGES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

VOUS AVEZ 5 TOURS POUR DEMASQUER L'ANIMAL SECRET. SI VOUS L'ELIMINEZ, VOUS AVEZ TOUS PERDU! SEREZ-VOUS SUR LA MEME LONGUEUR D'ONDE QUE LE JOUEUR QUI DONNE LES INDICES SANS DIRE UN MOT?
 UN JEU DE DEDUCTION COOPERATIF.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: H HACH P ZIZZI M CHIAC





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3729



SIMILO CONTES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

VOUS AVEZ 5 TOURS POUR DEMASQUER LE PERSONNAGE SECRET. SI VOUS L'ELIMINEZ, VOUS AVEZ TOUT PERDU! SEREZ-VOUS SUR LA MEME LONGUEUR D'ONDE QUE LE JOUEUR QUI DONNE LES INDICES SANS DIRE UN MOT? UN JEU DE DEDUCTION COOPERATIF.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: H HACH P ZIZZI M CHIAI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3570



SLIDE QUEST

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille! Vite! Il faut sauver le monde! Tous ensemble, guidons ce brave chevalier à rouletter à travers cette aventure semée d'embûches et de rebondissements.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: J F ROCHAS N BOURGOIN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3673



SOS DINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention, dinos en danger !

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse !

Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège.

Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !

SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 7 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 1 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: LOKI

Auteur: LUDO & THEO



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3769



SPEED LETTERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Partez à la conquête express de la langue!

Découvrez d'abord un mot trésor! Au top, chacun fouille dans son alphabet de 26 cartes et dépose dans le coffre un max de lettres du mot-trésor, en les prononçant à voix haute...

Des parties rapides et palpitantes avec 230 mots charmants et atypiques à explorer

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 7 ANS ET +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: LE DROIT DE PERDRE

Auteur: E MORIN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3451



STRIKE

Commentaires sur le jeu

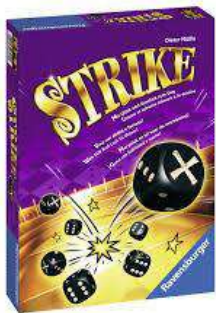
Points: 1

Une arène, une bonne poignée de dés chacun et surtout la volonté d'en gagner plus ! Voici le cocktail explosif que Strike nous propose. Lancez votre dé avec dextérité sur ceux déjà présents dans l'arène. Obtenez au moins deux faces identiques et remportez les dés correspondants. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez ! Stop ou encore ? A vous de décider ! Mais attention : aucune face identique et vos dés restent dans l'arène, une croix et ils sont éliminés ! Remportez tous les dés et le joueur suivant sera obligé de tenter le Grand Lancer !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: D NUSSLE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3587



SUDOKU EN BOIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

JEU DE SUDOKU AVEC DIFFERENTS MODELES ET DES CHIFFRES AMOVIBLES POUR FAIRE ET REFAIRE DES PARTIES

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMALL FOOT COMPANY
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3305



TAM TAM CHRONO

Commentaires sur le jeu

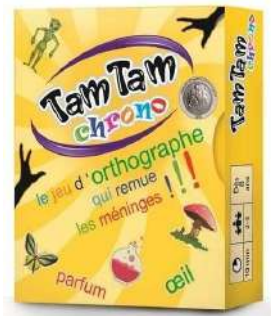
Points: 1

Trois petits jeux malins pour jongler, jouer avec les mots!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: AB LUDIS
 Auteur: F CONSTANTINI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3181



TAM TAM LES PRINCESSES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tam Tam , c'est 6 petits jeux malins pour jongler, jouer avec les mots

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: TAM TAM
 Auteur: F CONSTANTINI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3304



TAM TAM SAFARI

Commentaires sur le jeu

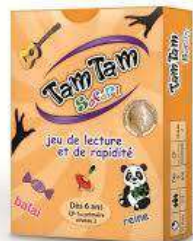
Points: 1

Tam Tam , c'est 6 petits jeux malins pour jongler, jouer avec les mots

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: AB LUDIS
 Auteur: F CONSTANTINI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3314



TAM TAM SUPER PLUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Six petits jeux malins pour jongler, jouer avec les additions!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: TAM TAM
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1708



TAPE COCO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En s'échangeant les cartes une à une, les joueurs doivent reconstituer au plus vite une famille de singes. Le premier qui y parvient tape sur la noix de coco sonore, suivi des autres joueurs.

On pioche autant de cartes trésors qu'il y a de joueurs au cours de la partie et chacun, suivant l'ordre des mains posées sur la noix de coco, en choisit une.

Certaines sont positives (provisions d'ananas, de jeune pousse), d'autres négatives (bouse d'éléphants, mousse) et des cartes événements viennent bouleverser les scores !

De la rapidité, du bluff, de l'astuce et de la chance permettront de remporter

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: P BERNARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2270



TRAX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à former une boucle de sa couleur, ou une ligne allant d'un côté à l'autre d'un carré virtuel de 8 sur 8. Un jeu stratégique avec des ouvertures à maîtriser et des pièges à éviter.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: D SMITH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3612



TRICKY BILLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un labyrinthe de billes avec plusieurs épreuves à passer en un temps record. Dextérité et Patience!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: TOMY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3784



TRICKY BILLE 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deuxième parcours de la gamme.
 Connectable avec le parcours 1 pour plus d'épreuves
 Un labyrinthe de billes avec plusieurs épreuves à passer en un temps record. Dextérité et Patience!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: TOMY
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1263



UNO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut se débarrasser le plus vite possible de ses cartes en les posant sur un tas central. Soit de la même couleur, soit du même numéro.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: MATTEL
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3433



UNO BRAILLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de Uno en version normale et en braille, pour jouer avec tout le monde!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: MATTEL
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2294



WIE WALDI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pas facile de trouver un coin tranquille quand on est un basset et pas facile de retrouver un basset quand ils se retrouvent et s'emmellent! Wie Waldi est un jeu dynamique pour amateurs de chiens et de tchatche.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: O IGELHAUT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2638



X PLUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à réaliser une ligne de 5 cubes identiques.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: PASSION DU JEU
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1955



X PLUS EN BOIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à réaliser une ligne de 5 cubes identiques.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: PASSION DU JEU
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3638



ZOMBIE KIDZ EVOLUTION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les zombies ont envahi ton école. Semant le chaos, ils sont bien décidés à saccager les moindres recoins. Tu ne peux pas laisser faire ça ! Avec tes amis, tu dois te charger de les repousser. Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif dans lequel les joueurs jouent tous ensemble en tentant de réussir un but commun. Ici, tout le monde perd ou gagne collectivement. Votre mission : éliminer les zombies qui entrent en jeu et verrouiller l'école avant qu'ils ne deviennent trop nombreux.

Pour remporter la partie, tu devras parvenir à poser un cadenas sur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
 Auteur: A LOUBET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3215



ZOOLORETTO JEU DE DES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zooloretto - Würfelspiel s'explique en deux minutes, et se joue en cinq. Le hasard est bien sûr présent, puisqu'on jette des dés. Mais la part de tactique est tout aussi importante. Savoir résister à la gourmandise, composer avec ce qui se présente, permettra, peut-être, de créer un joli zoo et de remporter la partie. Et quand on perd, ce n'est pas grave : c'est la faute du hasard, et on va le prouver tout de suite... On en refait une ?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 7 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: FILOSOFIA
 Auteur: M SCHACHT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3740



7 WONDERS ARCHITECTS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

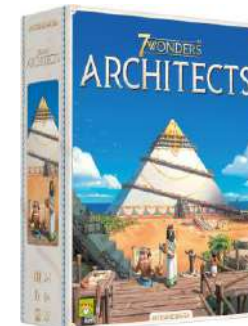
Avec 7 Wonders Architects, vous n'avez qu'une idée en tête : construire une merveille si grandiose qu'elle laissera son empreinte dans l'Histoire. Votre renommée se joue maintenant !

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu. À votre tour, vous choisissez une carte parmi trois. Ces cartes représentent différents personnages qui vous aideront à rassembler des ressources pour construire votre merveille, faire des découvertes scientifiques ou même livrer bataille à vos voisins.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: A BAUZA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 2591



A L'HEURE DU CRIME OU ETIEZ-VOUS?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'improvisation et d'enquête. Qui saura le mieux se défendre?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 5 à 20
 Difficulté:
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur: P ROUSSEL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3713



ALHAMBRA ROLL & WRITE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre objectif est de construire votre propre version du palais de l'Alhambra.

Les dés déterminent lequel des six types de bâtiments que vous pouvez construire - pavillons, sérails, arcades, chambres, jardins et tours.

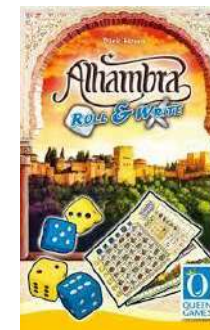
Vous serez constamment en compétition avec vos confrères architectes, car c'est en ayant le plus de chaque type de bâtiment que vous gagnerez le plus de points à la fin du jeu.

Essayez de construire des bâtiments adjacents, car le fait de compléter

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: QUEEN GAMES
 Auteur: D HENN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1238



ALPHA NATURE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut selon les cases, répondre à des questions simples ou trouver des noms de plantes, d'animaux, de minéraux, etc. qui commencent par une lettre.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 8 ANS ET +

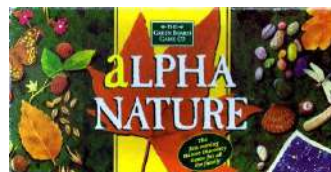
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: THE GREEN BOARD GAME

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3204



AUGUSTUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A vous, joueurs, de représenter au mieux Augustus dans vos provinces et de les accroître le mieux possible politiquement et économiquement parlant, en gérant au mieux vos cartes objectifs.

On pioche au hasard depuis un sac en tissu des jetons Mobilisation, et si ces jetons sont présents parmi nos cartes Objectifs, on peut alors poser une de nos Légions sur une des emplacements présent sur la carte Objectif concernée.

Vous l'aurez deviné : pour remplir une carte Objectif, il vous suffit donc de

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 8 ANS ET +

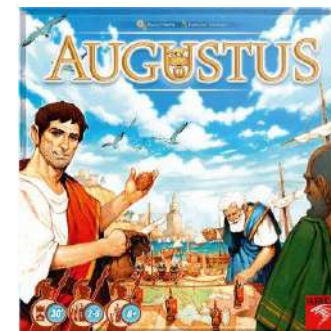
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: HURRICAN

Auteur: P MORI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3526

AZULCommentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de l'année 2018.

Un jeu d'agencements de tuile pour former le plus beau palais! Choisissez les plus belles tuiles pour marquer un maximum de points. A découvrir!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NEXT MOVE
 Auteur: M KIESLING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3781

AZUL LE JARDIN DE LA REINECommentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Azul : Le Jardin de la Reine, les joueurs ont pour tâche d'arranger un majestueux jardin pour la tendre épouse du roi en agençant de magnifiques plantes, des arbres et de riches ornements.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NEXT MOVE
 Auteur: M KIESLING





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3698



AZUL PAVILLON D'ÉTÉ

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Azul - Pavillon d'été, les joueurs ont pour tâche de garnir les planchers du pavillon d'été selon les volontés du défunt roi Manuel 1er.

Les fans reconnaîtront immédiatement la mécanique de draft d'Azul, mais seront intrigués par la nouvelle façon de marquer des points basée sur l'assemblage de motifs de tuiles. La nouvelle forme des tuiles permet désormais de créer de magnifiques motifs en étoile sur votre plateau joueur.

Utilisez au mieux les matériaux les plus raffinés pour embellir l'édifice tout

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NEXT MOVE
 Auteur: M KIESLING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3005



BAZAR BIZARRE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un redoutable jeu de réflexe! Retournez une carte et attrapez le plus vite possible l'objet demandé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: J ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3150



BAZAR BIZARRE 2

Commentaires sur le jeu

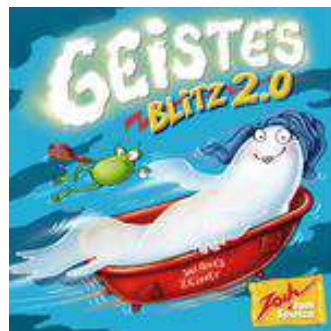
Points: 1

Un redoutable jeu de réflexe! Retournez une carte et attrapez le plus vite possible l'objet demandé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: J ZEIMET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3785



BLOCK NESS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les monstres du Block Ness sortent enfin leur tête de l'eau... mais on dirait que le lac n'est pas assez grand pour tout le monde ! Soyez le plus agile d'entre eux pour obtenir le titre de Monstre de l'année et le privilège de vous laisser photographier de temps à autre par les touristes.

En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur choisit à son tour un anneau de sa réserve et le place sur le lac de façon à prolonger son monstre, en respectant les règles de pose suivantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: L ESCOFFIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1421



BLOKUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui saura mettre le maximum de ses pièces sur le plateau de jeu?
Attention la difficulté est que les pièces ne doivent se toucher que par les angles. Le plateau de jeu se remplit vite, on se retrouve souvent bloqué!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: SEKKOIA
Auteur: B TAVITIAN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1750



BLOKUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui saura mettre le maximum de ses pièces sur le plateau de jeu?
Attention la difficulté est que les pièces ne doivent se toucher que par les angles. Le plateau de jeu se remplit vite, on se retrouve souvent bloqué!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: SEKKOIA
Auteur: B TAVITIAN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1749



BLOKUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui saura mettre le maximum de ses pièces sur le plateau de jeu? Attention la difficulté est que les pièces ne doivent se toucher que par les angles. Le plateau de jeu se remplit vite, on se retrouve souvent bloqué!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SEKKOIA
 Auteur: B TAVITIAN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3582



BLUE LAGOON

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les îles paradisiaques et inexplorées du Blue Lagoon s'offrent à vous, fier explorateur Polynésien! Avec l'aide de toute votre tribu, partez à la conquête des différentes îles de l'archipel, récoltez-en les précieuses ressources et construisez judicieusement vos campements pour entrer dans la légende des plus prestigieuses tribus de l'archipel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1247



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:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1334



BONGO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bongo peut se jouer de 2 à 5 joueurs, et ses règles sont à la fois simples et complexes. Il faut observer les dés qui ont été jetés, pour déduire le plus rapidement possible, à partir des faces visibles et de leurs nombres, un animal à désigner. Le premier qui hurle son nom a gagné un point.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HEIDELBERGER
 Auteur: B.FAIDUTTI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1202



BUFFALO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Buffalo est un jeu d'affrontement asymétrique, où chaque joueur dispose de pions et de possibilités de déplacement différents.

L'un d'eux doit amener une de ses onze pièces sur la ligne adverse.

Son adversaire possède quatre pièces qui ont un déplacement rapide, mais aucun pouvoir de prise, ainsi qu'une pièce ne se déplaçant que d'une case à la fois, mais pouvant capturer un pion adverse. Son but est d'empêcher l'adversaire d'amener une de ses pièces derrière la ligne d'arrivée, en les capturant ou en les bloquant.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur: A RANDOLPH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3357



CAMEL UP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

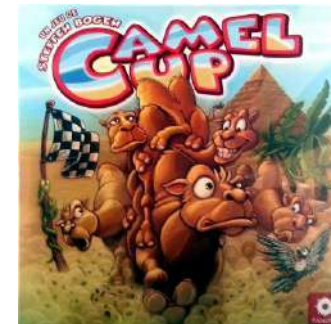
ASSISTEZ A LA COURSE DE CHAMEAUX LA PLUS FOLLE DE TOUS LES TEMPS, OU TOUT EST SENS DESSUS DESSOUS QUAND LES CHAMEAUX S'EMPILENT ET QUE LES PYRAMIDES SE RETOURNENT.

CAMEL UP EST UN JEU SIMPLE, RAPIDE ET EXCITANT POUR TOUTE LA FAMILLE

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: FILOSOFIA
 Auteur: S BOGGEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2277

CARAMBOUILLECommentaires sur le jeu

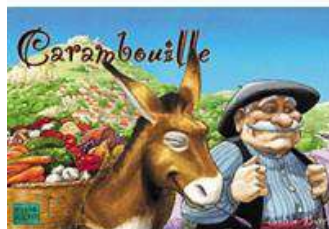
Points: 1

Jeu d'échanges de produits du marché. Qui troquera le mieux?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: LA HAUTE ROCHE
 Auteur: S BARC



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2712

CARCASSONNE DIE BURGCommentaires sur le jeu

Points: 1

Die Burg est une adaptation pour 2 joueurs réalisée par Reiner Knizia du jeu Carcassonne de Klaus-Jürgen Wrede. Ce n'est pas une extension mais bien un jeu à part entière.
 Le principe de base reprend intégralement celui de Carcassonne puisqu'il s'agit toujours de créer un paysage (ici une ville médiévale) avec des tuiles qui s'assemblent tel des dominos.
 Dans Die Burg, l'aspect dominos est pourtant moins présent, puisque la pose des tuiles est beaucoup plus libre que dans son grand-frère : seules les routes doivent se suivre logiquement, les bâtiments peuvent se joindre les uns les autres sans restriction aucune.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: HANS IM GLUCK
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1339



CARTAGENA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

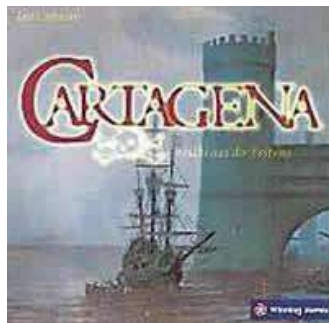
Cartagena est un jeu de parcours. Il faut être le premier à sortir ses pions du labyrinthe. Les pions avancent selon les cartes que vous jouez. Reprenant un principe inauguré vingt ans auparavant par Le Lièvre et la Tortue, il faut reculer pour reprendre des forces. Le principe d'avance des pions, le système de pioche de cartes sont intéressants, et laissent peu de place au hasard.

Ne boudons pas notre plaisir. Si Cartagena est un jeu qui ne présente pas beaucoup de nouveauté, il est extrêmement interactif, facile à expliquer, rapide à jouer, beau...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: VENICE CONNECTION
 Auteur: L COLOVINI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2553



CASH'N GUNS LIVE

Commentaires sur le jeu

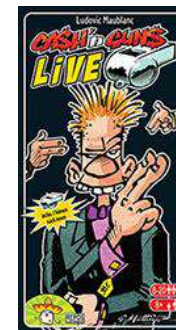
Points: 1

Jeu de braquage avec les doigts! Qui remportera le butin? Pour grand groupe essentiellement.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 8 à 20
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: L MAUBLANC





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2723



CASSE TÊTE BOULE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Arriverez vous à reformer les 6 cercles de couleurs?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 8 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3741



CASSE TETE CUBE PUZZLER GO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Saurez-vous reconstituer ce cube à l'aide des sept pièces de couleur ?

Utilisez vos aptitudes à la géométrie dans l'espace, votre logique et votre capacité de déduction pour résoudre chaque défi en réalisant les cubes demandés !

La boîte de rangement du Cube Puzzler Go devient un plateau de jeu original nécessaire pour jouer. Ouvrez la boîte transparente en forme de cube qui sert d'emballage afin de la transformer en plateau de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 8 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: SMART GAMES

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2648



CATHEDRAL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

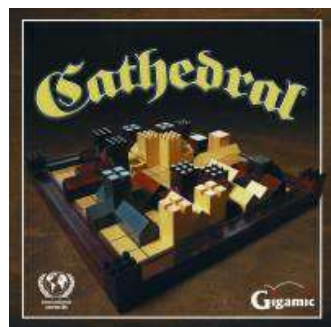
La règle simple de Cathedral fait toute sa richesse. Chacun dispose d'une collection de pièces identique à celle de son adversaire. Le premier joueur place la cathédrale où il le souhaite puis, chacun son tour, en commençant par son adversaire, place une de ses pièces sur le jeu.

Le but est de conquérir les plus grands territoires possibles pour y placer vos pièces. Mais la grandeur est également synonyme de fragilité, et il est souvent difficile de faire de vraiment grands territoires. À la fin de la partie, chacun compte les points des pièces qu'il n'a pu placer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3366



CELESTIA

Commentaires sur le jeu

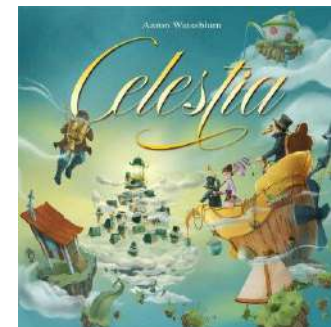
Points: 1

Un astucieux jeu de prise de risque dans un univers merveilleux. Quittez l'aéronef au moment opportun pour découvrir les trésors extraordinaires de Celestia!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLAM!
 Auteur: Aaron Weissblum





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0608



CHIFOUMI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous connaissez sûrement le jeu "pierre, ciseaux, feuille". Chacun cache son bras derrière son dos et fait avec sa main une pierre, des ciseaux ou une feuille. La pierre casse les ciseaux qui coupe la feuille qui elle même couvre la pierre. Imaginez maintenant un jeu de stratégie, sans hasard, où les pions sont des pierres, des ciseaux et des feuilles.

Comme aux Dames il faut éliminer les pions de l'adversaire. Le premier qui y parvient remporte la parti

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: STRATE & J
 Auteur: N.HERLA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0880



CLUEDO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui est le meurtrier, dans quel pièce et avec quelle arme? Le fameux jeu d'énigmes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3653



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 bleus que de jaunes, aucune couleur en 3 exemplaires, etc.... Mais attention : vous ne disposez que de 3 lancés ! Tenter d'optimiser son score, c'est prendre le risque d'invalider un contrat réussi... Heureusement les cases Color'Yam sont là pour vous sauver la mise ... pour peu que vous ne soyez pas trop gourmand. Évaluez vos chances et poussez vos adversaires à la faute ! Mais attention, le vent peut

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2592



COLORETTO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A votre tour, ajoutez une carte à une ligne au centre de la table ou ramassez une de ces lignes, c'est aussi simple que ça. Mais le problème est qu'à la fin, seul 3 couleurs compteront en positif, les autres seront déduites. Qui est trop gourmand mangera souvent des couleurs indigestes?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3130



COLORIO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vingt-cinq plots de couleurs sont répartis sur cinq barrettes. Il existe cinq couleurs, présentes chacune en cinq exemplaires. Au début de la partie, tous les plots sont recouverts.

À son tour, un joueur doit soulever trois fois un cache, et le reposer soit sur une couleur, soit à l'extérieur du jeu. Il doit en sortir au moins un et au plus trois.

Au fur et à mesure que le jeu avance, il y a donc de plus en plus de couleurs découvertes, et il faut mémoriser à tout va. Dès qu'un joueur fait

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABADIS
 Auteur: J BONNET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3138



COLORPOP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avalanche de couleurs. Chacun est seul à connaître sa couleur qu'il va tenter de faire disparaître du plateau. Un jeu addictif avec un plateau révolutionnaire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: L BORG





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3688



COLT SUPER EXPRESS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un colt express survitaminé.
Préparez secrètement votre plan et survivez aux tirs des autres bandits pour être le dernier à bord du train.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 7
Difficulté:
Marque du jeu: LUDONAUTE
Auteur: C RAIMBAULT C LEFEVRE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3493



CONTINENTAL EXPRESS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Membre de la compagnie "continental express" vous aiguillez le ballet incessant des wagons vers votre gare. Ceux-ci vous permettront de compléter votre train qui doit partir sur l'heure. Mais les autres aiguilleurs veulent les mêmes voitures que vous et tous les coups sont permis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: BOMBYX
Auteur: C CHEVALLIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3567



CORINTH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Corinth, à chaque manche, une poignée de dés est lancée et les joueurs, tour à tour, en choisissent un groupe et les utilisent pour livrer des marchandises, acheter des troupeaux de chèvres ou visiter le marché, enregistrant leur progression sur leur fiche. Il faudra toujours garder un œil sur vos rivaux et choisir entre faire le meilleur choix pour vous et les empêcher d'accéder aux leurs...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2784



CRAZY CHICKEN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

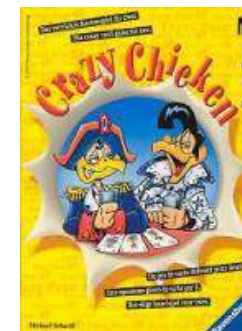
Crazy Chicken est un jeu de pose de cartes. Chacun pose devant lui des séries de cartes, d'une valeur n'existant pas devant l'adversaire ou en nombre plus important que celui-ci.

Il s'agit là d'un jeu de pose et de défausse assez subtil, où le hasard a une place, mais la tactique une place plus importante encore. Les grosses séries rapportent plus, mais comportent aussi plus de cartes. Pour gagner, il faut faire preuve de pragmatisme, et ne pas s'enfermer dans une stratégie décidée à l'avance. Le hasard du tirage des cartes, mais aussi les opportunités offertes par les défausses, viennent pimenter un bon petit jeu

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: M SCHACHT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2658



CRAZY CIRCUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

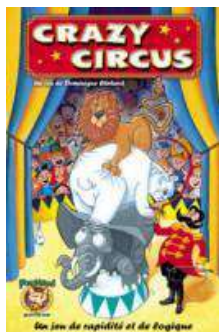
Trois animaux du cirque attendent vos ordres : un lion, un éléphant et un ours. Pour atteindre la nouvelle position imposée par la carte, quatre ordres secs sont à votre disposition. Ils imposent par exemple à l'animal en bas d'une pile de monter au-dessus ou à celui d'en haut de changer de côté. Pour les plus jeunes joueurs, on dispose d'un 5e ordre, mais je ne suis pas sûr qu'il simplifie vraiment la tâche.

On prend un réel plaisir à combiner les ordres dans sa tête, puis à pousser le cri qui commande la bonne manœuvre avant les autres... quand on ne se fait pas griller la politesse.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: FOXMIND
 Auteur: D EHRHARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3360



CROSSING

Commentaires sur le jeu

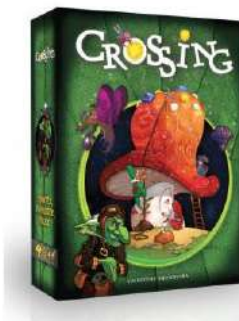
Points: 1

Dans Crossing, il faut ramasser le plus possible de gèmes, mais les joueurs doivent faire leur choix simultanément, et du coup tout le monde n'obtiendra pas ce qu'il souhaite. En effet en cas de conflit, personne ne gagne rien, et on ajoutera alors une gemme pour la manche suivante. Du bluff, du bluff et encore du bluff...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: Yoshiteru Shinohara





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2255

CROSS'N GO**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Le but des joueurs, qu'ils soient deux ou quatre, est de traverser le plan de jeu en avançant sur les colonnes de même couleur. Pour cela, il faut mettre en coïncidence les baguettes, afin de former des continuités. Le dé ne sert pas à avancer un pion, mais à déplacer latéralement n'importe quelle lame, et éventuellement plusieurs d'entre elles.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: O BENOIT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3655

DANS MA VALLEE**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Lancez les dés et faites les bons choix pour créer la plus belle vallée du pays. Placez des maisons et connectez-les aux rails de chemin de fer pour gagner des points de victoire. Gagnez des points supplémentaires en plantant des tournesols aux pieds des montagnes, en nourrissant vos moutons et donc vos villages... mais, attention, les autres joueurs voudront aussi tirer le meilleur parti des tirages de dés. À vos crayons pour construire la vallée de vos rêves !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: W VAN STRIEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3568



DAWAK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Défis, quizz, fous rires.... Soyez prêts, tout peut arriver.
Un jeu d'ambiance simple et rapide, pour rire en famille ou entre amis

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 7
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: A DROIT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3421



DECLIC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

UN JEU DEJANTE.
EN MOINS D'UN QUART DE SECONDE, SEREZ VOUS CAPABLE DE
DIRE SI VOUS ETES UN HOMME OU NON, SI ON EST BIEN MARDI
AUJOURD'HUI, S'IL PLEUT DEHORS? ET BIEN SUR, SANS VOUS
TROMPER!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: FERTI
Auteur: J SENTIS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3654

DEMONIAKCommentaires sur le jeu

Points: 1

Des mots, de la niaque et une ambiance endiablée !

À chaque manche, un thème est révélé. Trouvez un mot en rapport et soyez le premier à sonner la cloche pour pouvoir le placer ! Plus le mot est long plus vous remporterez de points... Mais attention à ne pas vous faire couper l'herbe sous le pied par vos adversaires... Et le rapport avec le thème alors ? Et bien, à vous de le trouver ! Tout est possible du moment que vous arrivez à le justifier !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: N BOURGOIN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3739

DICE FARMCommentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Dice Farm, vous produisez vos marchandises et les vendez sur votre magnifique stand pour récolter un maximum de pièces !
 Tout au long de la partie, améliorez astucieusement votre ferme et profitez habilement des dés laissés par vos adversaires. Gérez au mieux l'exploitation de votre ferme et devenez plus riche que vos adversaires !

Dice Farm propose une mécanique de dé originale : lancez 3 dés, choisissez en 1 pour améliorer votre ferme, mais attention car les 2 autres permettront à vos adversaires d'activer leurs capacités.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MATAGOT
 Auteur: R DORN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2885



DIXIT + EXTENSION

Commentaires sur le jeu

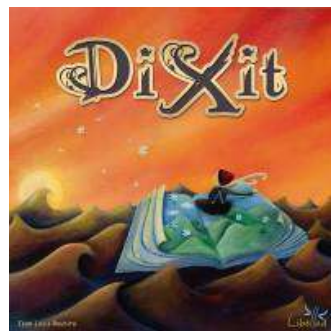
Points: 1

Un jeu avec de belles cartes illustrées qui laisseront parler votre imaginaire!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur: J L ROUBIRA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3635



DRAFTOSAURUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Draftosaurus est un jeu familial de draft dans lequel les joueurs doivent sélectionner les plus beaux dinosaures pour peupler les enclos de leur zoo. À l'issue des deux manches, le joueur qui compte le plus de points remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ANKAMA
 Auteur: A BAUZA, LEBRAT, MAUB





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2858



DU BALAI!

Commentaires sur le jeu

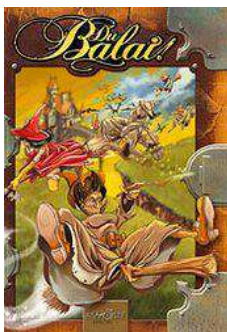
Points: 1

Course de sorcières, qui aura la plus grande mémoire pour se rappeler des potions magiques?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: B CATHALA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0713



DUO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dames en bois.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: M HIPON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2312



ELEFANTISSIMO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez des éléphants pas comme les autres : ils vivent dans les arbres et se déplacent de liane en liane.
Un jeu de déplacement où il vous faudra faire chuter les éléphants adverses tout en évitant de tomber

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: INTERLUDE
Auteur: V FOURCADE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2310



ELEPHANT CA CASSE ENORMEMENT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous ouvrez une boutique de porcelaine que vous allez tenter de vendre à des éléphants! Mais un éléphant ça casse énormément.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: M SCHACHT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3735



ESCAPE BOOK FORT BOYARD LE PIEGE DU PÈRE FOURAS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réussiras-tu à mener ton équipe vers la sortie ? Alors que tu visites le Fort avec tes parents et ta famille, vous vous retrouvez enfermés avec tes cousins et ta petite sœur ! Vous voilà piégés ! Vous n'avez pas le choix : il va vous falloir relever les défis du Père Fouras pour pouvoir sortir du Fort. Si vous voulez rentrer chez vous, il va falloir travailler en équipe, faire les bons choix, et vous creuser les méninges, pour vaincre le maître des lieux et ses acolytes...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: LES LIVRES DU DRAGON
 Auteur: E BARFETY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3734



ESCAPE BOOK VOL AU MUSEE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu es pris au piège, jeune détective ! Alors que tu es en vacances en Normandie chez ton grand-père, veilleur de nuit pour le musée du coin, tu te retrouves au centre de l'affaire du siècle. Une des pièces maîtresses du musée a été dérobée et, comme vous étiez les seuls sur place, on vous accuse, toi et ton grand-père !

Pour vous innocenter et retrouver la pièce volée, tu vas devoir analyser, observer et enquêter comme un vrai détective !
 Es-tu prêt à te lancer dans l'aventure ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: 404 EDITIONS
 Auteur: S ANQUETIL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3292



ESQUISSE?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Esquissé ? c'est LE jeu d'ambiance par excellence !

Tout le monde connaît le téléphone arabe... Mais que se passerait-il si la parole était remplacée par des dessins ? Comment des ailes d'anges peuvent se transformer en Dracula ? Comment Napoléon peut-il devenir une peinture rupestre ? La réponse en images avec Esquissé ?

Et si vous ne savez pas dessiner ? Encore mieux ! La rigolade est assurée !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLIATH
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3065



ET TOQUE !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu dans lequel il faut composer un menu sur un thème imposé avec des ingrédients pas toujours adaptés!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur: E PIARD B TURQUIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2610



FANTASY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il s'agit d'un jeu d'ambiance, chaotique à souhait. Le but est de réunir la plus grande population possible devant vous. Chaque joueur à son tour pose une carte, puis exerce ses pouvoirs. Selon le cas, vous pourrez voler des cartes ou en piocher. On peut vous subtiliser tout votre jeu, réutiliser un pouvoir, s'opposer à un sort etc.

Rien de bien révolutionnaire, mais un jeu sympathique qui vous permettra d'initier des amis ou des enfants aux jeux de cartes différents.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: S BARC



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2350



FILOU LE CHAT DANS LE SAC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

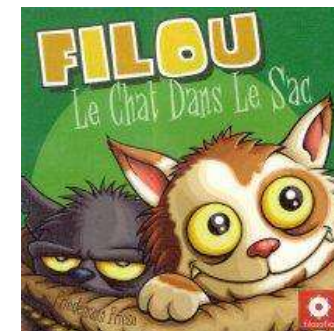
À la fois jeu d'enchères et de « stop ou encore », Filou utilise une monnaie en circuit fermé. L'argent est au début distribué à parts égales entre les joueurs et circulera ensuite uniquement entre eux, sans intervention d'une banque extérieure. En clair, ce que vous dépensez, d'autres l'encaissent.

En dehors d'une faible part de hasard en début de partie (une de vos cartes est retirée de votre jeu de manière aléatoire), l'essentiel de l'esprit du jeu est basé sur le bluff, mais aussi sur une part non négligeable de déduction.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: FILOSOFIA
 Auteur: F FRIESE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3498



FLAMME ROUGE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs. Les joueurs déplacent leurs coureurs en jouant simultanément des cartes qui indiquent de combien de cases ils avancent. Profitez au mieux de l'aspiration des autres coureurs, négociez bien vos virages, mais faites attention aux coups de fatigues !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: A SAMS GRANERUD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3691



FLYIN' GOBLINS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Flyin' Goblin de iello, un jeu de Lancement d'ouvriers pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

À chaque tour de jeu, catapultez vos soldats gobelins dans l'enceinte du château.

Faites preuve d'adresse : plusieurs salles vous réservent de mauvaises surprises

Une fois que les tirs ont pris fin, commencez le pillage !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: C LEBRAT T RIVIERE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1210



FOLD BACKGAMMON

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En fonction des résultats obtenus sur les dés, avancez vos pions vers le camp adverse pour être le premier à tous les faire sortir.

Mais attention ! Un pion isolé est vulnérable, et si votre adversaire le capture, il devra repartir du début ! Un jeu de plateau historique. La part de chance ajoute du suspense au déroulement du jeu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: PINTOY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2661



FORMULA MOTOR RACING

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de conduire une équipe de deux voitures de course en accumulant le plus de points pendant un nombre déterminé de tours. Une véritable course de formule un mais avec des cartes!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GMT GAME
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2258



FORMULE DE MINI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Formula Dé Mini est la version « découverte » de Formule Dé, le jeu de simulation de course de F1 le plus joué de par chez nous. Si le principe du jeu reste le même pour la structure principale, le jeu a été allégé pour le rendre plus abordable à la fois au plus jeunes et aux joueurs occasionnels.

« ...Vous aimez la course automobile ? Ne rêvez plus !

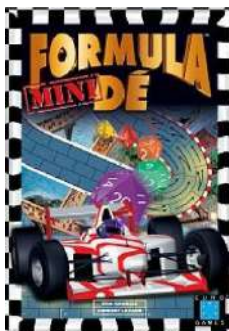
Découvrez les émotions d'une course en pilotant votre première monoplace : une Formule Dé.

Réflexion, stratégie, anticipation, prise de risque et un peu de chance ; c'est le cocktail explosif à jouer sur les circuits les plus prestigieux du monde..."

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: EUROGAMES
 Auteur: E RANDALL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 2196



GANG OF FOUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Doté de stratégies variées et de tactiques illimitées, Gang of Four est amusant, plein de surprises, mais reste néanmoins simple à apprendre et à jouer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur: LEE Y FIH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2164



GARCON!

Commentaires sur le jeu

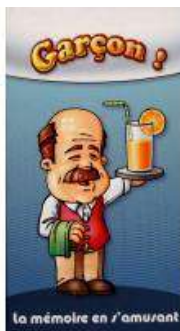
Points: 1

Se rappeler de ses commandes pour gagner un maximum de pourboire. La mémoire en s'amusant!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLACKROCK EDITIONS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2529



GARDEN PARTY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dites le avec des fleurs. Comme chaque année la comtesse des Pouceverts organise une grande joute botanique dans ses jardins suspendus. La fine fleur de la société s'y retrouve afin d'élaborer avec élégance, courtoisie et coups fourrés le plus extraordinaire des jardins...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: TAKE ON YOU
 Auteur: W GROSSELIN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3752



GET ON BOARD NEW YORK & LONDON

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Créez la meilleure ligne de bus de Londres et de New York ! Optimisez vos déplacements pour transporter au plus vite les passagers et faites preuve de stratégie pour laisser vos adversaires dans les embouteillages

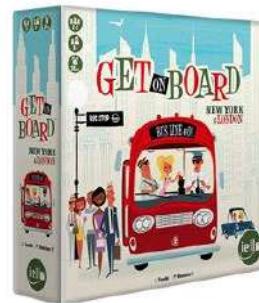
Créez la meilleure ligne de bus de Londres et de New York ! Optimisez vos déplacements pour transporter au plus vite les passagers et faites preuve de stratégie pour laisser vos adversaires dans les embouteillages.

Retournez une carte et tracez l'itinéraire idéal pour cocher les bonnes cases Personnage et Lieu. Remplissez vos objectifs et accumulez les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: MONSIEUR Z



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3766



GHOST ADVENTURE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu coopératif de parcours de toupies. Lancez la toupie et parcourez les différents plateaux pour réaliser les missions indiquées sur votre livret d'aventures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock Games
 Auteur: Wladimir Watine





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3619



GLOBE TWISTER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

AU RETOUR D'UN INCROYABLE VOYAGE AUX QUATRE COINS DU MONDE, VOUS ETES INVITES A PARTAGER VOS ANECDOTES AUTOUR DE VOTRE CARNET DE VOYAGE. MAIS LORSQUE VOUS L'OUVREZ, HORREUR, TOUTES VOS COMPOSITIONS SE SONT MELANGEES. SAUREZ VOUS LES RECOMPOSER FIDELEMENT SUR LA BASE DE VOS SOUVENIRS?
GLOBE TWISTER EST UN JEU DE PROGRAMMATION.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: ACT IN GAMES
Auteur: R CHAMPION



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3072



HANABI

Commentaires sur le jeu

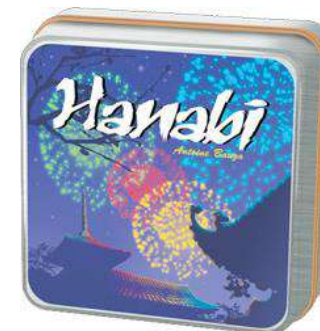
Points: 1

Jeu de coopération dans lequel il faudra tirer le plus feu d'artifice!
Mémoire et déduction sont nécessaires!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
Auteur: A BAUZA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3207



HANDI DEFI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour partie en voyage, il faudra surmonter les défis que vous rencontrerez jusqu'à l'aéroport, sans oublier de remplir votre valise! Y parviendrez vous? Promotion d'un regard différent sur le monde du handicap

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: FM2J
 Auteur: S NIOGRET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3754



HAPPY CITY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bâissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre.

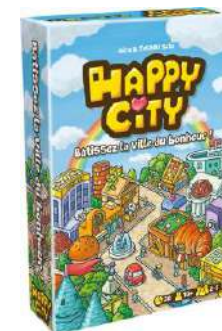
2 modes de jeu :

- pour les familles (18 bâtiments spéciaux uniques)
- pour les experts avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: Toshiki Sato, Airu Sato





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0447



HEXENTANZ

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hexentanz est un jeu familial basé sur la mémoire. Chacun gère de deux à quatre sorcières de sa couleur. Mais les couleurs sont cachées, et chacun peut jouer et déplacer n'importe quel pion. Au bout d'un moment, la confusion la plus totale règne !

Ajoutez un peu de tactique : parfois, il est intéressant de jouer un autre pion ou de reculer l'un des siens.

Le vainqueur est celui qui rentre le premier tous ses pions. Mais prenez garde de ne pas rentrer ceux de vos adversaires par erreur...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: FX SCHMID
 Auteur: B HOLLE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2683



HONG KONG

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez ensemble les immeubles de Hong Kong. Le but du jeu est de contrôler la majorité des bâtiments en contrôlant le dernier étage de l'immeuble!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3704



HONGA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

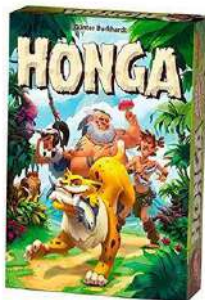
Honga se déroule à l'âge de pierre et les joueurs effectueront différentes tâches : aller dans la forêt sombre, ramasser des ingrédients, rendre hommage aux dieux de la nature, attirer des mammouths et les échanger avec d'autres tribus. Il ne faudra néanmoins pas oublier le Honga, cet impressionnant tigre aux dents de sabre. Si vous l'ignorez, il viendra manger toutes vos provisions !

Placez intelligemment les disques d'action sur le plateau de jeu et utilisez vos options pour être le premier à accumuler les points de victoire qui feront de vous le chef du clan !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: G BURKHARDT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2471



HUUUE!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Favoris, tocards et outsiders s'alignent pour une course aux rebondissements multiples qui s'annonce palpitante. Pariez sur le cheval gagnant!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLACKROCK EDITIONS
 Auteur: A OLLIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3255



HYSTERICOACH

Commentaires sur le jeu

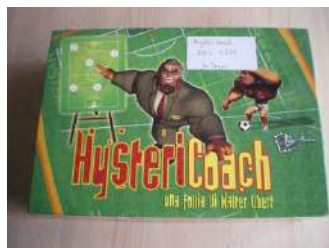
Points: 1

L'entraîneur de ton équipe nationale ne connaît rien au foot? L'heure est arrivée de montrer qui tu es!
Un jeu hystérique sur le foot!!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 4 à 15
Difficulté:
Marque du jeu: CARTAMUNDI
Auteur: W. OBERT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2859



IDENTIK

Commentaires sur le jeu

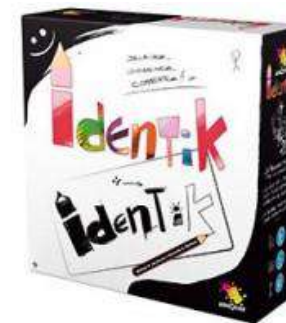
Points: 1

Dessiner ce que décrit le maître d'œuvre. Le plus précis sera le vainqueur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 3 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: ASMODEE
Auteur: W P JACOBSON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3680



IMAGINE FAMILLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Imagine : un jeu en toute transparence !

Amusez-vous à faire deviner ou à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes ! Il peut les disposer, les assembler, les superposer et même les faire bouger comme il le souhaite pour mettre les joueurs sur la voie.

Tout est possible avec les cartes transparentes et tous les moyens sont bons pour se faire comprendre !. Mais il est interdit de parler, de faire des bruitages, de représenter une lettre ou un chiffre, de mimer avec ses doigts

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: S ONO S FUJITA M OHKI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3783



INTO THE BLUE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans INTO THE BLUE, vous incarnez une équipe de plongeurs à la recherche de mystérieux trésors enfouis sous les eaux. Mais attention, vous n'êtes pas le seul à vouloir vous emparer de ces merveilles immergées... Explorez les profondeurs et tentez de remonter les biens les plus précieux. Marquez votre présence dans les différentes zones pour espérer en prendre le contrôle et vous attribuer leurs richesses !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: FUNNY FOX
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1352



ISIS ET OSIRIS

Commentaires sur le jeu

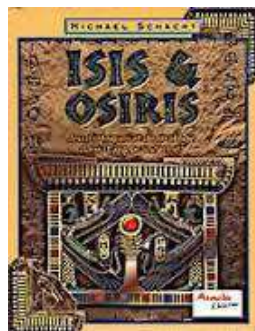
Points: 1

Jeu d'intrigues et de stratégie dans l'Egypte ancienne. Placez judicieusement vos pions, souvenez vous des pièges tendus par votre adversaire et gagnez la partie en associant mémoire et stratégie!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: M SCHACHT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3665



JAIPUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

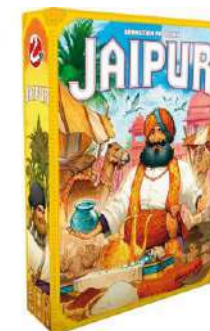
Travaillez bien, gagnez plus que votre adversaire et devenez le marchand attitré du Maharaja !

Au début d'une partie de Jaipur, trois cartes chameau sont posées entre les joueurs, qui reçoivent chacun cinq cartes. À votre tour, vous devez soit prendre des cartes, soit en vendre. Vous pouvez prendre une ou plusieurs cartes de marchandise (alors échangées contre des cartes de votre main), ou toutes les cartes chameau (qui servent de monnaie d'échange). Vous avez le droit de vendre autant de produits que vous le souhaitez à condition que toutes vos marchandises soient du même type. Chaque vente est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPACE COWBOYS
 Auteur: S PAUCHON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2594

JAMAICA**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 déclaré vainqueur l'équipage ayant amassé le plus d'or dans ses cales. A l'abordage!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASSURA
 Auteur: M BRAFF



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3231

JERICO**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Chaque joueur s'efforce de bâtir les plus longues fortifications de différentes couleurs en jouant des cartes murs. Les cartes trompettes, à l'inverse, permettent de retirer des portions de murailles. À la fin de chaque manche, le joueur ayant le mur le plus long de chaque couleur reçoit des cartes de la réserve. Les cartes présentes dans cette réserve dépendent des choix antérieurs des joueurs.

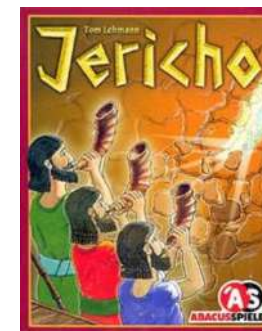
Fin de partie

Après la troisième manche, la partie se termine et on calcule le bonus final. Chaque joueur prend toutes les cartes de valeur 1 de ses murailles et les ajoute aux cartes qu'il a gagnées lors des trois décomptes de fin de

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: T LEHMANN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2938



JEU DE FLECHETTES MAGNETIQUES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de fléchettes magnétiques.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TOYS INTERNATIONAL
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3557



JUST ONE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mot Mystère!
 Trouver le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original car
 tous les indices identiques seront annulés!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: L ROUDY ET B SAUTTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2033



KAKER LAKEN POKER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

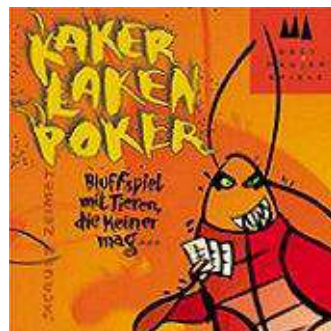
Un jeu de bluff plein de sales bestioles!

Les joueurs essaient de se "refiler" le maximum de cartes. Quand vient son tour, il s'agit de proposer une de ses bestioles, face cachée, à un adversaire de son choix, tout en faisant une affirmation qui peut être vraie ou fausse. Celui qui juge mal son adversaire devra garder la carte.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: DREI MAGIER SPIELE
 Auteur: J ZEIMET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1654



KALEIDOS

Commentaires sur le jeu

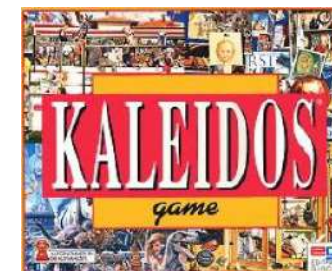
Points: 1

Retrouvez le maximum de mots commençant par une lettre dans une illustration très chargée.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIELE
 Auteur: A ZULLA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3450



KARUBA

Commentaires sur le jeu

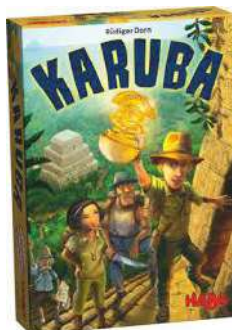
Points: 1

Quel long voyage en bateau! Vous êtes enfin arrivés sur l'île de Karuba! Vous allez pouvoir vous lancer à la recherche de trésors cachés... Menez correctement votre équipe d'expédition sur les chemins qui traversent la jungle, gardez à l'œil les autres joueurs et surtout déplacez vous à temps! Les premiers à trouver les temples pourront s'approprier leurs trésors les plus précieux!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: R DORN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3703



KARUBA JEU DE CARTES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Emmener habilement vos aventuriers à travers la jungle! Sélectionnez stratégiquement vos cartes sentiers pour former le meilleur réseau et récupérer de précieux trésors dans les temples pour devenir le plus grand des aventuriers.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: R DORN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3415



KINGDOMINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Développez le plus prestigieux des royaumes! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Au sein de ce royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: B CATHALA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3495



KINGDOMINO GEANT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Développez le plus prestigieux des royaumes! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Au sein de ce royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

Version géante! Prévoir une grande table!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: B CATHALA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3003



KNATSCH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

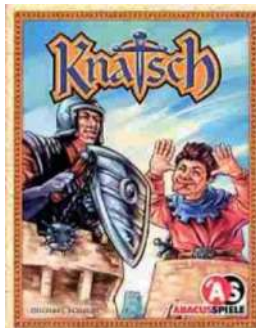
En remportant des tournois et en s'emparant de châteaux, chaque joueur cherche à devenir le plus puissant seigneur du pays. Pour cela, il faut lancer les dés et chercher à obtenir le plus possible de dés identiques. C'est en effet ainsi que l'on gagne les tournois, que l'on conquiert les châteaux, que l'on s'empare des cartes spéciales qui aideront aussi à la victoire..

Chacun à son tour lance les dés pour tenter de s'emparer d'une carte. Le premier joueur qui remplit l'une des trois conditions de victoire, indiquées sur les cartes objectifs, gagne la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: M SCHACHT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3356



LA CIGALE ET LA FOURMI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Et bien ! Jouez maintenant !

La Cigale, ayant déchanté après l'été, se trouva fort déçue par cette fourmi ô combien têtue. Passablement revanchard, un plan germa chez l'insecte flémard : suivre la Fourmi par divers chemins pour s'accaparer son précieux butin.

Jouez tour à tour la Cigale et la Fourmi et accumulez les provisions qui vous mèneront vers la victoire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: PURPLE BRAIN
 Auteur: Y LEVET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1531.



LABYRINTHE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent... Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: M J KOBBERT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2842



LABYRINTHE FOOTBALL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'adresse dans lequel il faut faire le labyrinthe avec la bille sans qu'elle tombe dans les trous. Le plateau se manipule avec deux molettes sur le côté.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: PINTOY
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3151



LAS VEGAS

Commentaires sur le jeu

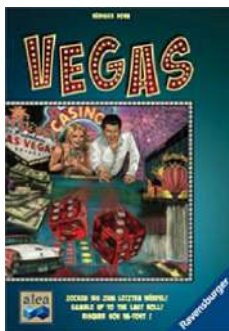
Points: 1

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape à l'œil de Las Vegas. Il faut devenir le patron d'un des 6 casinos pour rafler la mise. Un jeu de dés et de majorité.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: R DORN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0560



LE FANTÔME DE MAC GREGOR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une terrifiante course poursuite à travers un château hanté.
 A vous de gérer au mieux vos clés pour échapper au fantôme.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NATHAN
 Auteur: D EHRHARD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1680



LE PETIT BAC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Petit Bac est directement inspiré du Jeu du baccalauréat, lequel se joue avec des papiers et des crayons.
Le jeu est le même, mais un matériel agréable vient agrémenter le jeu.

Enfin la règle consiste, bien entendu, à trouver rapidement des mots qui commencent par la lettre tirée au dé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: M B
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1952



LES AVENTURIERS DU RAIL

Commentaires sur le jeu

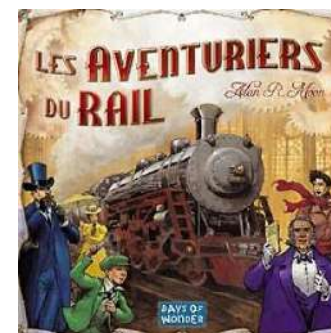
Points: 1

Les joueurs se font concurrence pour connecter différentes villes. Ils collectent des cartes qui leur permettent de prendre possession de tronçons de voie ferrée. Plus la route est longue, plus les points s'accumulent. Un bonus attend celui qui aura réalisé le chemin le plus long!
Un incontournable vendu à des milliers d'exemplaires!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: DAYS OF WONDER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3699

LES AVENTURIERS DU RAIL France + OLD WEST**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Les joueurs se font concurrence pour connecter différentes villes. Ils collectent des cartes qui leur permettent de prendre possession de tronçons de voie ferrée. Plus la route est longue, plus les points s'accumulent. Un bonus attend celui qui aura réalisé le chemin le plus long! Un incontournable vendu à des milliers d'exemplaires!

Dans l'extension Les Aventuriers du Rail - France, participez à la naissance du chemin de fer français. Et dans la seconde carte incluse, partez à la conquête du grand Ouest américain.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur: A R MOON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2390

LES AVENTURIERS DU RAIL JEU DE CARTES**Commentaires sur le jeu**

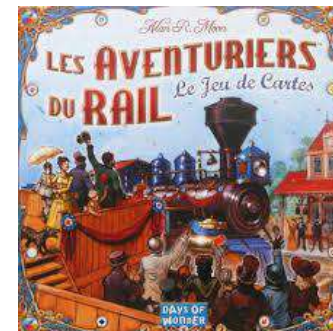
Points: 1

Piochez des cartes de train au nez et à la barbe de vos adversaires pour atteindre vos destinations! C'est la version jeu de cartes du désormais classique "Les aventuriers du Rail"

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur: A R MOON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3753



LES AVENTURIERS DU RAIL LONDRES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Version compacte et rapide des aventuriers du rail dans le centre de Londres.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur: A R MOON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2550



LES AVENTURIERS DU RAIL SCANDINAVIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs se font concurrence pour connecter différentes villes. Ils collectent des cartes qui leur permettent de prendre possession de tronçons de voie ferrée. Plus la route est longue, plus les points s'accumulent. Un bonus attend celui qui aura réalisé le chemin le plus long!

Une version pour 2 ou 3 joueurs uniquement!

Un incontournable vendu à des milliers d'exemplaires!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur: A R MOON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3004



LES TARTES A LA CREME

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, on se partage 5 gâteaux successifs. Le but du jeu est de gagner le plus de points possible, soit en accumulant des points "crème fraîche", soit en emportant la majorité d'un ou plusieurs types de fruits.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: J DALLERS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1982



LIGRETTO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les joueurs essaient simultanément de placer autant de cartes que possible de la même couleur dans l'ordre de 1 à 10 au milieu de la table. Il vous faut pour cela vitesse, perspicacité et bons réflexes. Possibilité de jouer à 12 avec 3 jeux de couleurs différentes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2176



LIGRETTO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les joueurs essaient simultanément de placer autant de cartes que possible de la même couleur dans l'ordre de 1 à 10 au milieu de la table. Il vous faut pour cela vitesse, perspicacité et bons réflexes. Possibilité de jouer à 12 avec 3 jeux de couleurs différentes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2250



LIGRETTO FOOTBALL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Ligretto - Football est un jeu de cartes frénétique, dans lequel l'action joue un grand rôle. Une vraie partie de sport !

Le Ligretto du foot transporte jusqu'à 6 joueurs sur le terrain de cartes de foot et recherche des buteurs rapides. Les joueurs se répartissent en deux équipes adverses. À partir de maintenant, seule la rapidité compte.

Qui arrive plus vite que l'adversaire à poser les cartes voulues sur le terrain

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: R STOCKHAUSEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2036



LIMITS

Commentaires sur le jeu

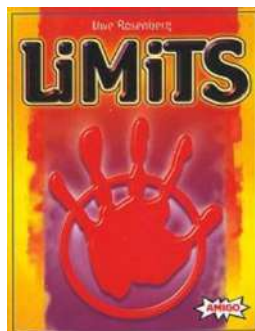
Points: 1

Limits est constitué de soixante cartes, réparties en cinq paquets de douze cartes identiques, rouges, vertes, bleues, jaunes et violettes. Le jeu est battu, puis chaque joueur reçoit cinq cartes. Un autre paquet contient des cartes de contrat. Elles indiquent pour chaque couleur la limite à ne pas dépasser. Avant de commencer à jouer, chacun va choisir une carte de sa main et la poser devant lui, face cachée. Elle ajoute 1 à la limite de sa couleur. Ainsi si la carte de contrat indique 3 comme limite pour les rouges, et si deux joueurs choisissent de placer une carte rouge face cachée sur la table, la véritable limite secrète est en fait de $3+2=5$.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: U ROSENBERG



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1952



LOBO 77

Commentaires sur le jeu

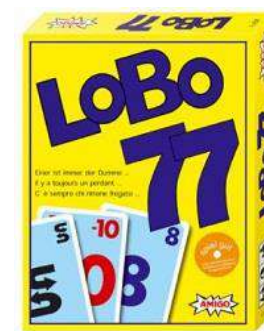
Points: 1

Le but du jeu est de ne pas dépasser 76 dans les additions qu'on fait! Avec des cartes changement de sens, moins 10,...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1353



LOBO 77

Commentaires sur le jeu

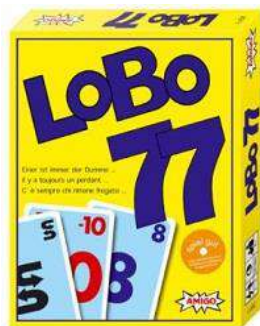
Points: 1

Le but du jeu est de ne pas dépasser 76 dans les additions qu'on fait! Avec des cartes changement de sens, moins 10,...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3760



LOCO MOMO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jour, un mystérieux appareil photo fut découvert dans la forêt enchantée de Loco Momo. Pour choisir qui en deviendrait le propriétaire, les animaux de la forêt ont décidé que celui qui prendrait le plus beau cliché gagnerait l'appareil photo. Vous avez 6 manches pour réussir la meilleure photo en plaçant vos jetons animaux de façon astucieuse sur votre plateau.

Votre tour se déroule en 2 phases très simples :

- Récupérer des animaux.
- Les placer sur votre plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLAM!
 Auteur: Lenny Liu





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3348



LOONY QUEST

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 réaliser le meilleur tracé possible pour réussir un des 42 niveaux du jeu. Pensez à collecter les bonus, mais évitez les obstacles et esquivez les coups tordus de vos adversaires pour l'emporter !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur: L ESCOFFIER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3700



LUCKY NUMBERS

Commentaires sur le jeu

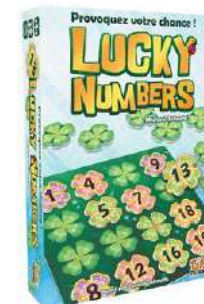
Points: 1

Lucky Numbers ressemble à un Bingo dans lequel il faut placer des trèfles sur une grille (4x4) en respectant l'ordre croissant des nombres qui y sont représentés (de 1 à 20) . Tout le sel de ce jeu vient du fait qu'il faut être attentif non seulement à sa propre grille mais également au jeu de ses adversaires et éviter de leur offrir la possibilité de compléter plus facilement leur jeu grâce aux trèfles que l'on aura rejeté dans le pot commun. Et parfois, malheureusement, on n'a pas le choix .

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TIKI EDITIONS
 Auteur: M SCHACHT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1976



MARCO POLO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue au pays des marchands et des chameliers!
Votre périple vous mène à travers les principales villes commerciales d'Asie. Des affaires lucratives vous y attendent. Encore faut il arriver le premier pour gagner un maximum d'or. Tactique et sens de l'anticipation vous aideront à prendre la tête de la caravane pour connaître la gloire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2999



MEANDRE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu dans lequel il faut créer son parcours de billes pour les faire traverser un plateau de jeu. Attention, votre adversaire tachera de les faire tomber dans la rigole!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: CREMM
Auteur: J VAN OEL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3562

MEDIEVAL PONG**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Un jeu de lancer hilarant où tout peut arriver! Lancez la balle, éliminez les personnages, appliquez leurs pouvoirs!
Un jeu d'adresse sur le thème médiéval avec des balles de ping pong!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: D LENAIN BRAGARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2031

METRO**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

1900, Paris se dote d'un réseau ferroviaire souterrain. La ville vous a confié une partie des lignes; en partant de votre terminus à vous de construire la plus longue ligne possible, source de revenus et de reconnaissances. Souvent vous aurez intérêt à détourner les voies adverse, pas très conforme à la réalité mais très ludique!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: QUEEN GAMES
Auteur: P HENN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3288



MILLE SABORDS!

Commentaires sur le jeu

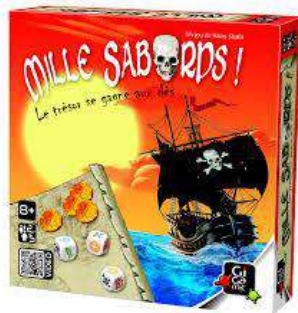
Points: 1

A l'abordage !!! Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: H SAFIR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3701



MOUNTAINS

Commentaires sur le jeu

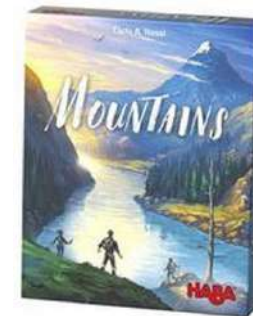
Points: 1

La saison des randonnées en montagne a commencé. Direction les sommets ! Quel itinéraire emprunter ? Et avec quel équipement ? Avec un peu de chance, une bonne mémoire et quelques petits services rendus par les concurrents, tu réuniras l'équipement adapté à ton itinéraire du jour et pourras récolter des tampons sur ton livret des sommets. Celui qui aura le plus grand nombre de tampons à la fin gagnera cette passionnante randonnée en montagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: C A ROSSI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3782



MUSEUM SUSPECTS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une bête d'enquête !
DRRRiiiiiiiiinnnnng ! Vite, fermez les portes, une pièce du musée a été dérobée !

Le directeur fait appel à différents enquêteurs hors pair pour démasquer le ou les voleurs parmi les 16 suspects retenus dans l'enceinte du bâtiment. Certains indices ont plus de valeur que d'autres.

Dénichez les meilleurs pour résoudre l'enquête tout en entravant celle de vos concurrents !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: BLUE ORANGE
Auteur: P WALKER HARDING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2391



MYSTERE A L'ABBAYE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre objectif est de découvrir le meurtrier qui a poussé l'infortuné Frère Adèlme dans le précipice entourant le monastère.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 60 mn +
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: DAYS OF WONDER
Auteur: B FAIDUTTI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3786



NEXT STATION LONDON

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La ville de Londres vous missionne pour redessiner les plans de son métro !

Optimisez les correspondances, desservez un maximum de sites touristiques et exploitez les tunnels qui passent sous la Tamise. Attention à bien respecter le cahier des charges mis en place par la ville. Qui d'entre vous sera le meilleur maître d'oeuvre ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: M DUNSTAN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2524



NIAGARA + EXTENSION

Commentaires sur le jeu

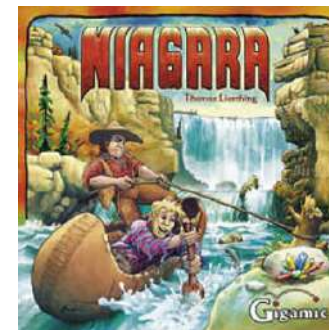
Points: 1

Pour ramasser les plus belles pierres précieuses, il faut ramer et éviter les fameuses chutes d'eau !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 60 mn +
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: T LIESCHING





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2189



NON MERCI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les bons jeux de cartes peuvent être si simples! Prendre une carte ou payer un jeton : il n'y a rien de sorcier. Mais voilà, dans Non merci, c'est un dilemme : personne ne veut des cartes, car elles font perdre des points, et il y a trop peu de jetons pour toujours les refuser... Seule solution : constituer des suites, qui ne font perdre que la valeur de la carte la plus basse, mais ce n'est pas si facile!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: T GIMMLER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2119



NON MERCI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les bons jeux de cartes peuvent être si simples! Prendre une carte ou payer un jeton : il n'y a rien de sorcier. Mais voilà, dans Non merci, c'est un dilemme : personne ne veut des cartes, car elles font perdre des points, et il y a trop peu de jetons pour toujours les refuser... Seule solution : constituer des suites, qui ne font perdre que la valeur de la carte la plus basse, mais ce n'est pas si facile!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: T GIMMLER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 2853



NONSENSE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'improvisation. Réussir à raconter une histoire en y glissant des mots imposés

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDITIONS DU HIBOU
 Auteur: V HOUBAERT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3679



ONE KEY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Clé a disparu ! Il revient aux joueurs de la retrouver !

Le meneur tente de communiquer la bonne clé à son équipe en proposant des indices classés selon leur ressemblance (forte, moyenne ou faible) avec la carte recherchée.
 En coopération, les autres joueurs doivent retirer un à un les mauvaises cartes jusqu'à identifier la Clé. Mais attention, la moindre erreur termine immédiatement la partie.

One Key est un jeu pour tout type de joueurs. Léger et malin, il propose une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3690



PANDEMIC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quatre maladies mortelles menacent l'avenir de la planète! Avec votre équipe : combattez les redoutables virus!

Pandemic est un jeu de plateau et de stratégie. Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu lui-même. Relevez ce défi captivant et sauvez l'humanité!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Z-MAN GAMES
 Auteur: M LEACOCK



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2121



PANICOZOO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est la panique au zoo.. Le gardien a besoin de vous pour retrouver 15 animaux différents qui manquent à l'appel.
 Objectif : Identifier le plus vite possible, le seul animal présent sur toutes les cartes.
 Un jeu trépidant d'observation et de rapidité.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: INTERLUDE
 Auteur: B MICHAUD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2311



PAPILLONS

Commentaires sur le jeu

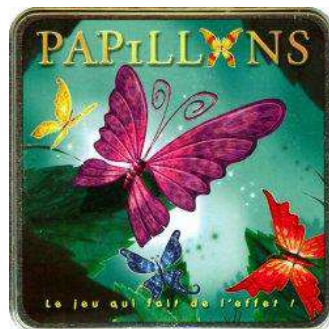
Points: 1

Papillons est un jeu d'alignement et d'objectif secret. Chaque joueur a deux objectifs : l'un de forme, l'autre de couleur. Chaque joueur doit donc aligner quatre papillons, soit de la forme, soit de la couleur imposée par le tirage au sort. Pour cela, on pose des cartes, mais on peut aussi les déplacer, et même en bloquer une avec le filet ou en inhiber une autre avec la toile d'araignée.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: INTERLUDE
 Auteur: O COMASICOMA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3765



PAS VU PAS PRIS

Commentaires sur le jeu

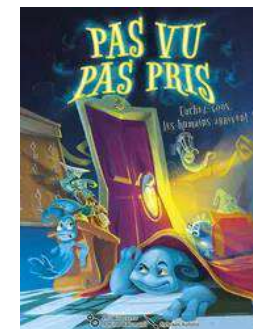
Points: 1

Incarnez une bande de fantômes espiègles et tentez de vous sauver d'un hôtel... sans être vus par les humains qui vous lorgnent par le trou de la serrure ! Vous vous êtes introduits dans un hôtel, de nuit, et vous avez réveillé les humains qui y dorment. Vite, échappez-vous discrètement avant d'avoir des ennuis ! Durant la partie, les joueurs vont bouger les meubles du hall d'hôtel pour préparer des cachettes, puis ils vont avancer progressivement leurs fantômes vers leur sortie, tout en les cachant le mieux possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: LETHEIA
 Auteur: Phil Vizcarro, Amine Rahm





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3328



PERPLEXUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un véritable jeu de patience pour réussir le parcours complet avec la bille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: SPIN MASTER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3593



PERPLEXUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un véritable jeu de patience pour réussir le parcours complet avec la bille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 8 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: SPIN MASTER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3592



PERPLEXUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un véritable jeu de patience pour réussir le parcours complet avec la bille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIN MASTER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3591



PERPLEXUS ROOKIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Manipulez la sphère Perplexus dans tous les sens afin de faire avancer la bille sur le parcours numéroté. Lorsque la bille tombe du parcours (comptez là-dessus !), repositionnez-la au point de départ et retentez votre chance. Ce casse-tête dernier cri va vous faire passer des nuits blanches ! Surmontez différents niveaux de difficulté et triomphez du Perplexus!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIN MASTER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3590



PERPLEXUS ROOKIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Manipulez la sphère Perplexus dans tous les sens afin de faire avancer la bille sur le parcours numéroté. Lorsque la bille tombe du parcours (comptez là-dessus !), repositionnez-la au point de départ et retentez votre chance. Ce casse-tête dernier cri va vous faire passer des nuits blanches ! Surmontez différents niveaux de difficulté et triomphez du Perplexus!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIN MASTER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3487



PERPLEXUS TWIST

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Casse tête dans une boule plastique. Il faut faire évoluer la bille du niveau 1 jusqu'au niveau 30.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SPIN MASTER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2252

PERUDOCommentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dés et de bluff. Qui bluffera le mieux?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: C FRY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2665

PICK PICKNICKCommentaires sur le jeu

Points: 1

De courageuses volailles et des renards affamés s'affrontent dans un pique nique très animé. A ce jeu très nourrissant, qui sera le plus rusé?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: S DORRA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2106

PICKOMINO**Commentaires sur le jeu**

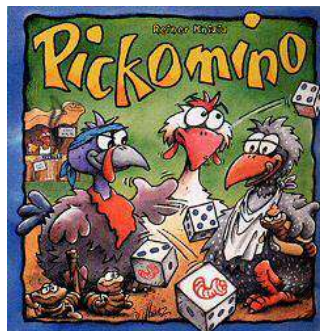
Points: 1

Un jeu déplumant à en piquer des vers : chance, calcul, bluff et sang froid feront gagner les plus rusés

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2105

PICKOMINO**Commentaires sur le jeu**

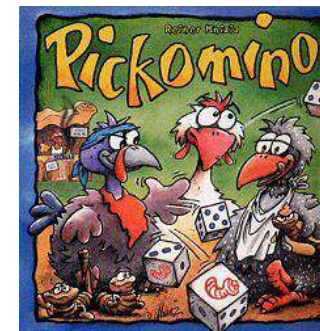
Points: 1

Un jeu déplumant à en piquer des vers : chance, calcul, bluff et sang froid feront gagner les plus rusés!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0149



PICTIONARY -Famille-

Commentaires sur le jeu

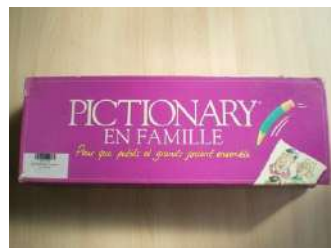
Points: 1

Identifier, grâce à de rapides crayonnés, autant de mots que nécessaire pour atteindre la dernière case du plateau de jeu où il faudra encore relever un défi pour gagner.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2190



PINGOUIN

Commentaires sur le jeu

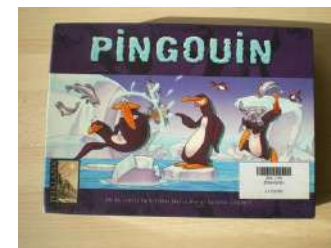
Points: 1

Tes pingouins partent à la chasse au poisson sautant d'un bloc de glace à un autre. Ils essaient d'être plus rapide que les pingouins adverse pour attraper le plus de poissons.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: PHALANX
 Auteur: A JAKELIUNAS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2127



PIRANHA PEDRO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

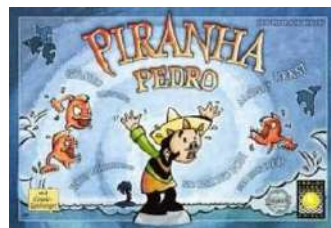
Chaque joueur possède en main un jeu de cartes comprenant 3 cartes (1 de déplacement 1, 1 de 2, 1 de 3) de 4 paysages (soleil, jungle...) qui corresponde aux 4 directions cardinales. Chaque joueur joue simultanément une des cartes et on résout les actions programmées dans le sens des aiguilles d'une montre. Pedro part d'une île et a besoin de pierres pour aller sur l'eau. Pour chaque déplacement sur une case eau qui n'a pas de pierres, le joueur doit en rajouter une. Un joueur perd la manche quand :

- il n'a plus assez de pierres en réserve
- il fait sortir Pedro du plateau

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLDSIEBER
 Auteur: J P SCHLIEMANN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3365



PIRATOONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Observation, rapidité anticipation, opportunisme et bluff vous seront nécessaires pour gagner la plus grande épopée pirate de tous les temps! Construisez le plus grands, le plus beau, le mieux équipé des bateaux et engagez l'équipage le plus vaillant. Et l'on chantera vos exploits dans toutes les tavernes et sur toutes les mers du globe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ACT IN GAMES
 Auteur: OLIVER GREGOIRE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3112



PIX

Commentaires sur le jeu

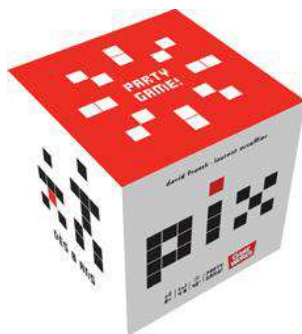
Points: 1

Dessinez vos mots en utilisant moins de pixels que vos concurrents et trouvez avant tout le monde les mots dessinés de vos adversaires.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 9
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: D FRANCK L ESCOFFIER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3595



PLANET

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un monde va prendre vie au creux de vos mains. Déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts, étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée des planètes!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: U SILINSKAS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2552



PORTOBELLO MARKET

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Portobello Market est un jeu de placement tactique. Les joueurs vont essayer d'acquérir les meilleurs emplacement du célèbre marché de Portobello à Londres au début du 20ème siècle. Tous les matins, il faut occuper les étals les plus rémunérateurs tout en essayant de mettre des batons dans les roues des autres commerçants, quitte à graisser la patte aux célèbres policiers londoniens. Ce jeu a remporté le concours allemands Hippodice en 2006.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: T ODENHOVEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1744



PYLOS DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui sera le joueur à poser sa boule tout en haut de la pyramide?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: DG ROYFFE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3123



QUICK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après chaque tirage, être le premier à donner la bonne réponse correspondant aux cartes Catégorie et Lettre

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu: UNIVERSITY GAMES
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1985



QUITS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre objectif : Sortir vos billes par le coin opposé au coin de départ. On déplace une bille par un coin ou un fait coulisser tout une rangée. Stratégique!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: L IMMORDINO





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3223



QUITTE OU DOUBLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Combien d'années a duré la crise de hoquet la plus longue jamais observée ? Quel est le prix, en euros, de la coupe glacée la plus chère du monde ? Découvrez un jeu de questions dont la réponse est un nombre, et dans lequel il n'est pas obligé de connaître la réponse exacte pour gagner !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 20
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: D CRAPUCHETTES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0563



QUIVIVE DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui restera le dernier sur le plateau de jeu? Chacun leur tour, le joueur se déplace d'un plot et en enlève un sur le plateau pour en réduire la surface de jeu! Stratégique!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: F PACHERIE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0562



QUORIDOR DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'atteindre en premier une case de la ligne adverse, mais attention aux barricades qui seront posées pour vous ralentir, vous dévier ou vous faire faire demi tour. Un très bon jeu de stratégie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3755



RAILROAD INK CHALLENGE JAUNE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dessine-moi une route..!

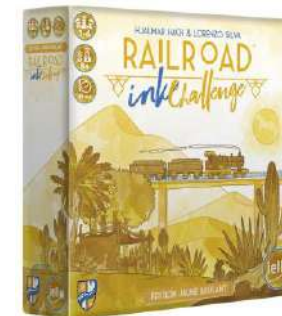
Railroad Ink Challenge : Édition Jaune Brûlant est un jeu de réflexion et de dessin sur le principe du roll & write pour 1 à 6 joueurs.

Prenez un plateau et un marqueur effaçable à sec, et préparez-vous à atteindre le nirvana du réseau ! Lancez les dés et dessinez les routes pour relier les sorties autour de votre plateau. Développez votre réseau avec des chemins de fer, des autoroutes et des gares pour accumuler des points, mais vous serez pénalisé pour toute connexion non terminée, alors

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: Hjalmar Hach, Lorenzo Sil





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2998



REMMI DEMMI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans un temps limité, il faut réaliser une combinaison de cartes grâce à des échanges avec les autres joueurs.

Comment on joue :

Lorsque le réveil est enclenché, les joueurs se proposent des échanges de cartes (les demmi) afin de constituer des combinaisons (les remmi).

Pour échanger, c'est simple, il suffit d'annoncer le nombre de cartes qu'on souhaite échanger. Lorsque 2 joueurs sont d'accord pour échanger une main de taille identique, ... ils se les échangent!

Pour être valable, un "demmi" ne doit être constitué que de cartes de même forme ou de même couleur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 8 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 4 à 9

Difficulté:

Marque du jeu: GOLDSIEBER

Auteur: K PALESCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0099



REVERSI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Se joue comme l'Othello.

Il faut placer ces pions pour encadrer des pions adverses. Cela permet de les retourner et de les faire changer de couleur. Un jeu stratégique mais qui reste accessible avec ses règles très simples.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 8 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: RAVENSBURGER

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3616



RIVER DRAGONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez des ponts, sautez d'une passerelle à l'autre et soyez le premier à traverser le Mékong. Mais attention aux dragons facétieux!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: MATAGOT
 Auteur: R FRAGA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2993



ROK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ayez l'œil vif et le geste ultra rapide pour récupérer les paires de runes avant vos adversaires! Un jeu de rapidité, d'ambiance et très tumultueux.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: T CHAPEAU





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1220



ROLLING BALL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Rolling ball, un jeu d'adresse traditionnel où vous devrez faire rouler la boule le plus loin possible pour marquer le plus de points.

Le but du jeu consiste à faire rouler la boule en métal sur les deux tiges métalliques amovibles. Les tiges sont fixées d'une part et manipulable d'autre part. Il s'agit ainsi de guider la boule en faisant bouger les barres et arriver à marquer le plus de points

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: PINTOY
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3010



RUBIK'S CUBE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Manipulez le Rubik's Cube en déplaçant les facettes du cube et les remettre dans l'ordre en un minimum de temps. Son principe de rotation unique et son concept simple à base de couleurs en font le numéro 1 des casse-tête dans le monde.

Rubik's Cube fait partie d'une collection de casse-tête passionnants, conçus pour tester votre réflexion et votre imagination. Avec ses couleurs, ses formes et ses pièces aux mouvements étonnants, chaque casse-tête est un véritable défi.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: E RUBIK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1902



RUMIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur dispose de 11 pièces en bois différentes à la Tétris, formées de 2 à 4 cubes. Le but pour chacun est d'arriver d'une part à toutes les poser sur la surface de jeu, mais surtout à les placer de manière à ce que, une fois la partie finie (lorsque plus aucun joueur ne peut poser de pièce), sa couleur soit dominante en regardant le plateau du dessus (il suffit de compter le nombre de petits cubes visibles à sa couleur).

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HIPPODICE
 Auteur: S KOGL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3031



SABOTEUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun joue soit le rôle de chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs! Accrochez-vous à vos pioches, rebondissements et coups-fourrés sont garantis...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: F MOYERSON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3157



SABOTEUR 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

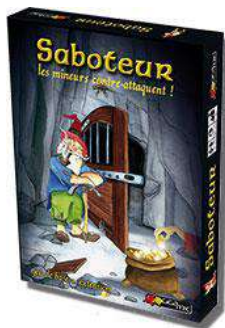
Chacun joue soit le rôle de chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs! Accrochez-vous à vos pioches, rebondissements et coups-fourrés sont garantis...

L'extension propose de nouveaux rôles et de nouvelles cartes

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: F MOYERSON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3555



SCARABYA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs explorent leur site archéologique en y plaçant des tuiles
 Campement de manière à isoler des zones de fouille permettant de
 retrouver les Scarabées ayant la plus grande valeur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2179



SCHOTTEN TOTTEN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est de conquérir le premier trois bornes adjacentes ou cinq bornes quelconques. Pour gagner une borne, il faut présenter une combinaison de trois cartes supérieure à celle de l'adversaire. Mais on ne dispose que de six cartes en main, et on ne peut en poser qu'une à la fois, avant de tirer une nouvelle carte. Les combinaisons ont des forces croissantes. La plus faible est celle constituée de trois cartes quelconques, la plus forte, de trois cartes consécutives et de même couleur. Des combinaisons identiques sont départagées par la somme des cartes. S'il y a encore égalité, c'est la première combinaison posée qui l'emporte.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: PS GAMES
 Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 2186



SHABADABADA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'équipe où il faut trouver des chansons contenant des mots imposés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDITIONS DE LA HAUTE
 Auteur: S BARC





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3256



SPHINX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la même collection que Ramsès II et Luxor, et du même auteur, Sphinx est plutôt plus réussi.

Le thème est toujours l'Égypte pharaonique, mais ici un plan de jeu original met en œuvre un mécanisme sympathique. Lorsque votre pion finit contre un mur avec un passage secret, il s'appuie contre celui-ci et le fait pivoter.

Sous chaque sphinx se cache une couleur. Certaines cartes permettent de regarder sous l'un d'entre eux, d'autres cartes permettent de changer des sphinx de place. Pour gagner, il faut parvenir au centre et être capable de

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: G. BAARS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 0587



STRATEGO ORIGINAL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de stratégie où l'on déplace ses troupes pour conquérir le drapeau adverse.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: JUMBO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2787



SUSHI BAR

Commentaires sur le jeu

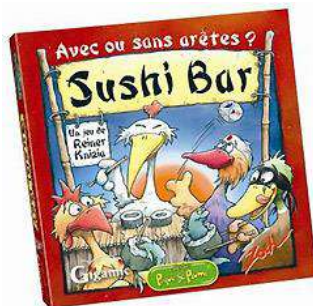
Points: 1

Les dominos à convoiter ont des valeurs négatives (les arêtes) ou positives (les sushis). Le joueur dispose de trois lancers de dés pour en récolter. Il est possible d'en récolter au centre de la table ou aux adversaires! Attention aux arêtes qui restent en travers de la gorge.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: R KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3378



SUSPEND

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un beau jeu d'équilibre et d'adresse avec des tiges en métal.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MELISSA ET DOUG
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2854



TADAAAM!

Commentaires sur le jeu

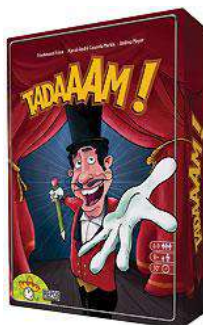
Points: 1

Ce jeu de dessins qui se joue avec des demi-équipes éphémères permet d'obtenir des résultats assez improbables. Chaque joueur va avoir quelque chose à dessiner (un objet, une personne, un concept...) mais il ne pourra en faire que la moitié. Pour cela, chaque joueur dispose d'une plaquette munie de deux volets. Le joueur ouvre le volet de gauche et y dessine son œuvre. Enfin sa demi-œuvre. Pour réaliser l'autre moitié, il passe la carte avec le mot et la plaquette refermée à son voisin de gauche. Ce dernier va alors devoir dessiner l'autre partie, sans prendre connaissance de ce qui a été fait auparavant, bien entendu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 9
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: F FRIESE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1430



TAMSK

Commentaires sur le jeu

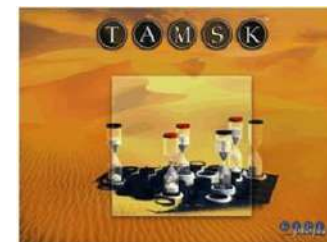
Points: 1

Les joueurs doivent déplacer l'un de leurs trois sabliers vers une case contiguë en le retournant. Après quoi ils enfilent un de leurs anneaux autour de la case où se trouve maintenant le pion. Il est interdit de déplacer un sablier vers une case où il n'est plus possible de placer un anneau. Les cases périphériques ne peuvent recevoir qu'un seul anneau. En se rapprochant du centre, elles peuvent recevoir deux ou trois anneaux. Seule la case centrale reçoit jusqu'à quatre anneaux. Lorsqu'un sablier s'est écoulé, il devient impossible de le déplacer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIPF
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1387



TANTRIX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles. En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés. En jeu collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires! Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à relever le défi?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TRANTRIX
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1876



TANTRIX DISCOVERY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un casse tête avec des chemins de couleur à refaire dans un ordre précis!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MIND GAMES
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1360



TANTRIX DISCOVERY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un casse tête avec des chemins de couleur à refaire dans un ordre précis!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: MINILAND
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 0384



TAUPES ET COMPAGNIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Compagnie des taupes est un amusant petit jeu, à la présentation très originale. Pour une fois, la boîte sert à quelque chose, puisqu'elle est le support des plans de jeu qui représentent le sous-sol d'un jardin. Les taupes se promènent sur le sol, puis de plus en plus profondément. Une seule parviendra au fond. La vôtre ?

Un bon jeu familial, où enfants et parents jouent avec le même plaisir

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: V CHARVES





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1338



TCHANG

Commentaires sur le jeu

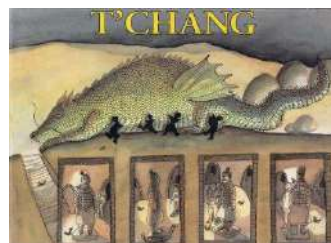
Points: 1

Tao et ses amis sentent le sol se dérober sous leur pas. C'est la chute ! Vingt mètres plus bas, ils se relèvent mais ne peuvent remonter.... Ils sont tombés dans une tombe que les archéologues cherchent depuis des années. Les joueurs devront se concerter pour répondre aux énigmes et parvenir à trouver la sortie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: CASSE NOISETTE
 Auteur: P DERU



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3039



TEMPTATION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

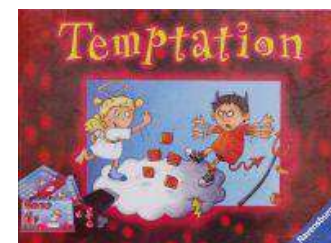
Moitié chance, moitié tactique, peut-être est-ce le bon dosage pour un jeu familial ? C'est en tout cas celui que l'on trouve dans Temptation.

Temptation est typiquement un jeu de gestion du risque. On jette des dés, et il faut en placer au moins un sur une carte de contrat pour pouvoir continuer. Chaque contrat est une ligne constituée soit de dés identiques, soit de suite ou de full.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3241

TETE DE LINOTTE**Commentaires sur le jeu**

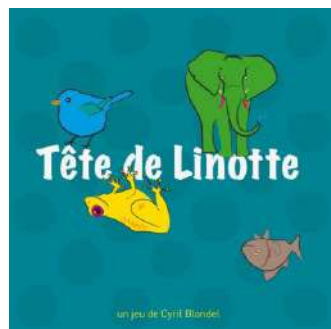
Points: 1

Des animaux défilent sous vos yeux! Qui saura les retenir au mieux?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: FLIP FLAP EDITIONS
 Auteur: C BLONDEL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3115

THE ISLAND**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Début du XXe siècle.
 Une île mystérieuse au cœur de l'océan.
 La besace pleine de trésors, des explorateurs s'apprentent à quitter les lieux, lorsque l'île commence peu à peu à couler.

Pris de panique, les aventuriers tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceux feront le voyage en barque, alors que les infortunés devront partir à la nage.

Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins, requins et baleines

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: J COURTLAND SMITH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3808



THE KEY CASSES EN SERIE AU ROYAL CASINO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une série de casses ébranle le Royal Casino, juste au moment où les coffres sont pleins. Même les systèmes de sécurité, pourtant de point, n'ont pas permis de prévenir cette catastrophe! A vous de jouer, menez l'enquête et combinez tous les indices sur les numéros de coffre, les malfaiteurs, les heures des casses et les codes saisis.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: T SING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3561



THE MIND

Commentaires sur le jeu

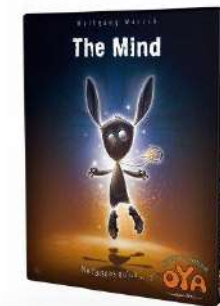
Points: 1

Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière? Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table: qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Est-ce un jeu, de la télépathie ou un tour de magie? En tout cas, The mind est une expérience à vivre.
 Elu As d'Or Cannes 2019

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: OYA
 Auteur: W WARSCH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3224



THEMATIK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quand les mots tombent à pic ! 5 lettres sont placées sur la table et un thème est donné (légumes, pays, politiciens, choses qui piquent...). Tous en même temps, les joueurs vont chercher des mots du thème qui commencent par l'une des lettres. Pour chaque lettre, le premier mot donné rapporte 4 points et les suivants rapportent de moins en moins de points. Soyez rapides et malins !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: C E LANZAVECCHIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3678



TIME BOMB

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Time Bomb, un jeu de bluffant
 Time Bomb est un jeu de bluff et de déduction rapide où la tension ne cesse de monter tout au long de la partie.
 Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tentez de désamorcer ou de faire exploser la bombe. Dans Time Bomb, vous êtes le seul à avoir connaissance de vos cartes. Selon votre camp, tentez d'inciter ou non les autres joueurs à couper vos fils. Malice et force de persuasion seront vos

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: Y SATO





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3028



TIME LINE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel est l'ordre chronologique de ces inventions, de ces découvertes, de ces événements,....

Le joueur qui saura replacer correctement ses cartes en premier sera le vainqueur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: F HENRY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3106



TIME LINE III

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel est l'ordre chronologique de ces inventions, de ces découvertes, de ces événements,....?

Le joueur qui saura replacer correctement ses cartes en premier sera le vainqueur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: F HENRY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3125



TIME LINE IV

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel est l'ordre chronologique de ces inventions, de ces découvertes, de ces événements,....

Le joueur qui saura replacer correctement ses cartes en premier sera le vainqueur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: F HENRY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3294



TIME LINE MUSIQUE ET CINEMA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel est l'ordre chronologique de ces chansons, de ces films? Le joueur qui saura replacer correctement ses cartes en premier sera le vainqueur!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur: F HENRY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3644



TIME'S UP FAMILY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La version familiale du célèbre jeu du Time's Up pour que tout le monde puisse jouer ensemble.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: P SARRETT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2837



TOKYO TRAIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu est composé de cartes et vous propose de hurler en faisant des gestes en équipe. Un peu comme les placeurs dans le métro japonais. La mécanique est basée sur le principe de l'émetteur / récepteur. Un joueur va - tenter - de donner des ordres à un équipier afin de réussir à mettre en place une combinaison de cartes sur la table avant l'équipe adverse.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: W OBERT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 1987



TRAITRES MOTS

Commentaires sur le jeu

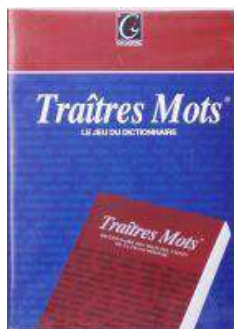
Points: 1

Traîtres Mots est une adaptation du traditionnel Le Jeu du dictionnaire. L'intérêt du jeu et son originalité résident non dans la boîte en forme de bouquin, mais dans le dictionnaire de 6000 mots rares qui s'y trouve.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3675



TREK 12

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plus qu'un jeu, une aventure !
 Trek 12 vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya. Cartographiez scrupuleusement les différentes Zones, posez des Chemins de Corde et prenez garde aux passages les plus dangereux. Partez à la découverte du massif montagneux le plus célèbre du monde et affrontez les plus redoutables alpinistes de la planète !
 Atteignez les sommets du Roll & Write avec Trek 12 !
 Trek 12 est un Roll & Write d'alpinisme, avec des niveaux de difficulté progressifs. Pour marquer des points, vous devez créer des chaînes de nombres consécutifs de 0 à 12 et des zones d'un même nombre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: LUMBERJACKS
 Auteur: B CATHALA & C LEBRAT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3728



TREK 12 AMAZONIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après avoir gravi l'Himalaya, explorez l'Amazonie dans cette nouvelle aventure en Roll & Write. Indépendante du premier opus, cette nouvelle aventure apporte de nouvelles manières de scorer et de nouvelles découvertes avec leur lot de surprises tout en gardant la mécanique intacte, simple, maligne et efficace.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 ET +
 Difficulté:
 Marque du jeu: LUMBERJACKS
 Auteur: B CATHALA & C LEBRAT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3768



TRES FUTE!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de dés, de combinaison et de prise de risque... pour les futés !
 Chaque partie de votre grille correspond à un dé spécifique et à une façon de scorer particulière. Chaque lancé de dés sera donc l'occasion d'un choix stratégique, et vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires. À vous de faire les bons choix pour bien remplir votre grille !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: Wolfgang Warsch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3015



TSURO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est d'être le seul dernier joueur survivant - ce qui est très rare quand on est nombreux - ou l'un des derniers joueurs en lice.

Tsuru est un jeu très tactique qui présente l'avantage de se jouer très vite et à un nombre quelconque de joueurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: KOSMOS
 Auteur: T MACMURCHIE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2041



TUTTO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de stop ou encore avec des dés et des cartes pour obtenir un maximum de points!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3002



UBONGO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ubongo est un jeu rapide, captivant, simple. Chaque joueur devra courser contre le sablier pour espérer cumuler le plus de gemmes possible ! Il vous faudra moins de 3 minutes pour apprendre à jouer, et encore moins de temps pour devenir complètement accro aux centaines de casse-têtes colorés que propose Ubongo !

Pour jouer, ayez un ensemble de pièces devant vous ainsi qu'un plateau de défis, retournez le sablier puis lancez le dé personnalisé. Il vous indiquera quel défi accomplir. Reste alors à le compléter avant que le temps ne soit écoulé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: KOSMOS
 Auteur: G REJCHTMAN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1650



VILLA PALETTI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le petit Paletti est le prince le plus ambitieux, mais le plus pauvre du royaume. Pour construire le plus grand des palais, il n'a définitivement pas d'argent, mais il a eu une idée de génie : se servir des colonnes inférieures pour bâtir les étages supérieurs. Vous êtes un ami du petit Paletti et, pris dans l'exaltation de la construction, parviendrez vous à faire grandir le palais sans le faire s'écrouler ?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: B PAYNE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 0907



VISIONARY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lors de l'épreuve reine, un joueur de chaque équipe doit réaliser une construction imposée par une carte. La difficulté, c'est qu'il ne voit pas la carte, ni d'ailleurs les pièces : il a les yeux bandés. C'est un de ses partenaires qui lui dicte les mouvements et les empilements à faire. À cela s'ajoute la difficulté à empiler des colonnes sans les voir, et sans que tout cela se casse la figure.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: R DUBREN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2521



VIVE LE ROI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le roi Guillaume le Bienheureux, souverain éclairé s'il en est, se lasse de gouverner et cherche un digne successeur parmi ses sujets. Les joueurs doivent l'aider dans son choix et tenter de mettre leur favori sur le trône.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: TILSIT
 Auteur: S LUPERTO





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3032.



WAZABI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de se débarrasser le premier de ses dés. Pour cela, il faut avoir un peu de chance aux dés, tirer les bonnes cartes, et ne pas être la tête de turc des autres joueurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: G DEBRICON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3525



WHEN I DREAM

Commentaires sur le jeu

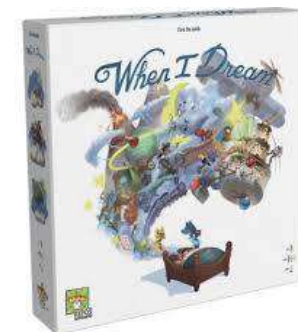
Points: 1

Dans When I dream, un joueur rêve et pose un masque sur ses yeux. Les autres joueurs sont des esprits du rêve et lui décrivent tour à tour des cartes en utilisant un seul mot. Mais attention au Marchand de sable et autres Croque- Mitaines qui induisent en erreur!
 Un jeu de communication simple et envoûtant pour 4 à 10 joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: C DARSACLIS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1018



XE QUEO! c est celui là!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Xe Queo ! est un jeu de pur bluff. Dans tous les jeux de bluff, certains ne voient que du hasard, tandis que d'autres ne voient que de la psychologie. La vérité est probablement entre les deux positions.

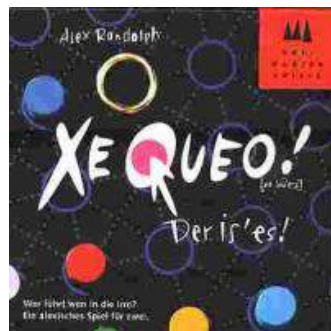
Sur le tablier, les pions colorés appartiennent à tout le monde. À son tour, le joueur peut choisir d'approcher un pion de la cible ou de dénoncer son adversaire quand il est certain d'avoir deviné sa couleur.

Ici, le bluff est agrémenté de possibilités tactiques intéressantes grâce au déplacement des pions comme aux Dames chinoises. Un pion éloigné peut

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: VENICE CONNECTION
 Auteur: A RANDOLPH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2218



XE QUEO! c est celui là!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Xe Queo ! est un jeu de pur bluff. Dans tous les jeux de bluff, certains ne voient que du hasard, tandis que d'autres ne voient que de la psychologie. La vérité est probablement entre les deux positions.

Sur le tablier, les pions colorés appartiennent à tout le monde. À son tour, le joueur peut choisir d'approcher un pion de la cible ou de dénoncer son adversaire quand il est certain d'avoir deviné sa couleur.

Ici, le bluff est agrémenté de possibilités tactiques intéressantes grâce au déplacement des pions comme aux Dames chinoises. Un pion éloigné peut

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: VENICE CONNECTION
 Auteur: A RANDOLPH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2251



ZATRE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zatre - Jeu de cartes, est une adaptation réussie de Zatre, avec des cartes-dominos. On peut y jouer jusqu'à quatre personnes.

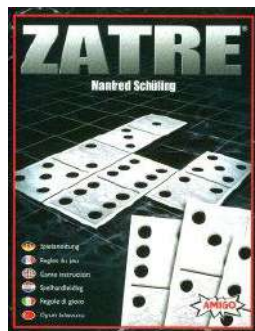
L'idée de base reste la même : former des totaux de 10, 11 ou 12. On ne joue qu'un seul domino par tour, et les valeurs nulles peuvent appartenir à un alignement. Quelques petites différences donc, mais au final un plaisir identique.

En plus, il tient dans la poche !

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: M SCHULLING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3235



ZERO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zero est un jeu d'une simplicité déconcertante. La lecture des règles me laissait penser à un Rami légèrement dénaturé.

Il s'avère que les joueurs adorent littéralement ce jeu, qui présente l'avantage de mobiliser peu de neurones, tout en laissant croire à chacun qu'il maîtrise son destin.

Le but, comme dans tout bon rami, est donc de former la meilleure combinaison possible. Évidemment, l'adversaire gagne toujours avant vous. Peut-être aurait-il fallu être un peu moins gourmand. Mais c'est

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : 8 ANS ET +
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ASYNCRON
 Auteur: R KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1359



ARBRE EN DANGER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pluies acides mettent en grand danger la vie de l'arbre. Les joueurs essaient de capturer ensemble les gouttes de pluie qui sont tombées sur l'arbre, avant que la pluie n'ait atteint ses racines.
Jeu de coopération, en mêlant stratégie et hasard.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 9 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 3 à 7
Difficulté:
Marque du jeu: HERDER =JUMBO
Auteur: J TRANELIS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2440



MATHADOR

Commentaires sur le jeu

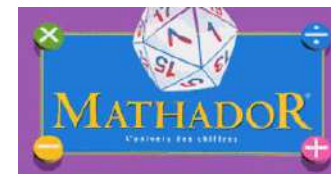
Points: 1

Un jeu mathématiques dans lequel il faut jongler avec les chiffres et les opérations pour avancer sur le plateau et gagner la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : 9 ANS ET +
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 12
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: E TROUILLOT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 1077



TAYU

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pourquoi Tayü ? Il s'agit d'une véritable légende chinoise qui explique comment le pays a été sauvé des inondations grâce à un système de canaux.

Et des canaux ou des chemins, il est ici question :

Dans Tayü, vous allez devoir faire communiquer les bords opposés du plateau de jeu en construisant des chemins aux multiples et nouveaux méandres.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : 9 ANS ET +

Durée de jeu prévue: 45 mn - 60 mn

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: KOSMOS

Auteur: N NEUWAHL

