

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0112



Je suis...?!

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur tire au hasard une carte sans regarder le dessin. Le but du jeu est alors de deviner sa propre carte, en posant des questions aux adversaires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Be Toys
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Déduction, raisonnement



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0113

Dessus Dessous**Commentaires sur le jeu**

Pivote, retourne, empile et sois le premier à reproduire le motif!

Nb pièces: 1

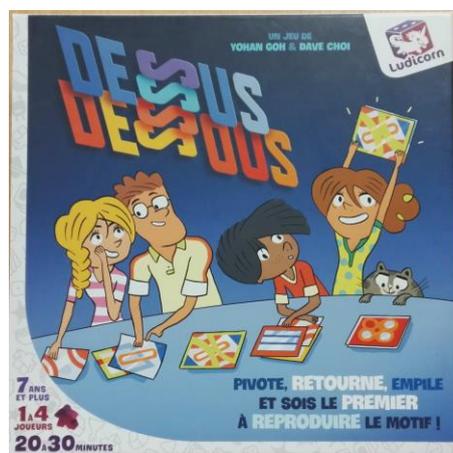
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête, Placement
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Ludicorn
Auteur: Yohan Goh & Dave Choi

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Logiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0115



Witty Zibi

Commentaires sur le jeu

Dégainez vos plus gros régimes de bananes et vos cartes spéciales et amusez-vous à débusquer vos adversaires pour les éliminer à coups de cartes fruitées!

Nb pièces: 1

Points: 1

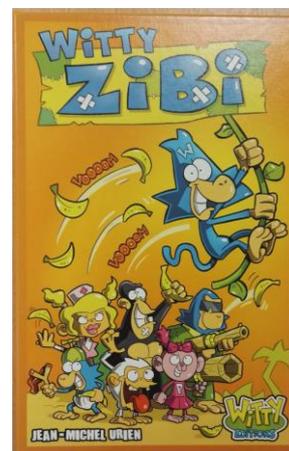
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 9
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Witty Editions
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Batailles - Déduction, raisonnement - Cartes - Identité cachée

Animaux (jungle) - Fruits



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0116



Witty Pong

Commentaires sur le jeu

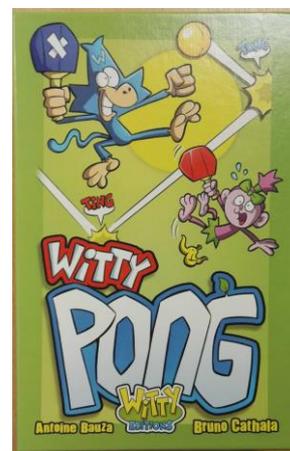
Vous disputez une partie de Witty Pong, le redoutable jeu d'observation et de rapidité prisé par tous les singes de la jungle. Lors de votre tour, vous allez retourner une carte et, selon la situation du moment, devoir annoncer LA formule adéquate... ou déplacer la balle!
Attention, toute erreur sera sanctionnée par la perte d'un jeton "banane".
Si vous n'avez plus de jetons, vous êtes hors-jeu. Et le but du jeu est d'être le dernier à posséder encore des bananes!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Witty Editions
Auteur: Antoine Bauza & Bruno C



Classification, mécanismes, thématiques

Observation - Rapidité

Animaux (jungle) - Mots - Sports (Tennis)

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0120



Le Verger Jeu de Mémoire

Commentaires sur le jeu

En retournant une plaquette de fruit, les joueurs essayent de trouver le fruit qui correspond à la couleur indiquée par le dé. Si le dé tombe sur le corbeau, celui-ci est avancé d'une case en direction du verger. Le but du jeu est de récupérer les fruits avant que le corbeau n'atteigne le verger et ne prenne aux joueurs toute leur récolte.

Nb pièces: 1

Points: 1

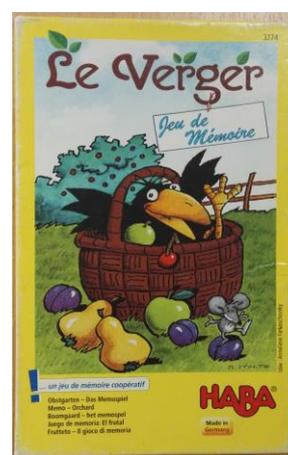
Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Anneliese Farkaschovsky

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire - Coopérations

Animaux (oiseau) - Fruits



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0123



L'Or de Paco

Commentaires sur le jeu

Tenant toutes les pièces d'or, Paco voltige de liane en liane. Les pirates en colère n'ont plus qu'à le poursuivre sur la plage. Pour les narguer, Paco jette des pierres par ci par là. Seul celui qui utilisera adroitement ses points obtenus par le dé et sera au bon endroit au bon moment pourra récupérer une des précieuses pièces. Le but du jeu est de récupérer en premier trois pièces d'or.

Nb pièces: 1

Points: 1

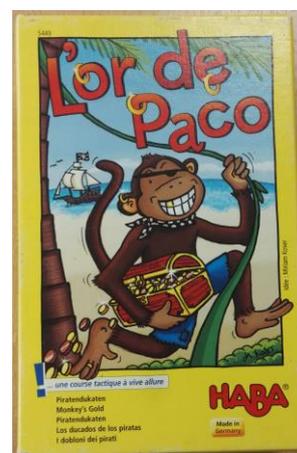
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Miriam Koser

Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Courses - Tactique

Animaux (jungle) - Pirates



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0138



Honolulu

Commentaires sur le jeu

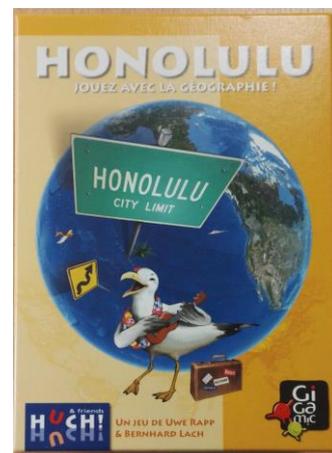
Où peut bien se situer la ville de Stockholm: au Nord ou au Sud de Berlin?
Et où placer Calcutta? Plûtôt à l'Ouest ou à l'Est de New Delhi?
A partir d'une position de départ, les joueurs doivent chacun à leur tour situer et placer des villes ou lieux touristiques célèbres. Quelles que soient ses connaissances géographiques, chacun s'amuse en jouant, car il ne s'agit pas pas uniquement de positionner correctement les différents sites en fonction des latitudes et longitude...Pour l'emporter, l'essentiel est de faire en sorte que les autres joueurs vous croient. Mais attention! A tout moment un adversaire peut mettre en doute vos affirmations! Pour gagner, il faut un doux et savant mélange de connaissances, d'intuition, de bluff et de prise de risque.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Bernhard Lach & Uwe Ra



Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Bluff

Culture générale (la) - Géographie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0160



Trivial Pursuit Master Edition

Commentaires sur le jeu

Répondez aux questions de Géographie, Divertissement, Histoire, Arts & Littérature, Sciences & Nature et Sports & Loisirs.

Nb pièces: 1

Points: 1

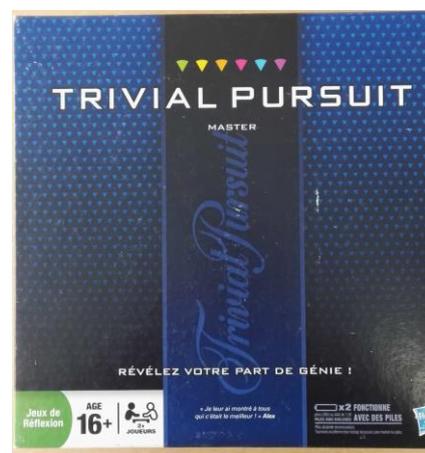
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 16 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Difficile
Marque du jeu: Hasbro
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Réflexion

Culture générale adultes (la)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0166



Bataille Navale

Commentaires sur le jeu

Le jeu stratégique: localiser l'adversaire et le couler!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Batailles - Déduction/logique

Bateaux - Guerre (la)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0177

Tricoda**Commentaires sur le jeu**

Déchiffrez votre code en premier lieu! Vous pouvez voir les codes de vos adversaires mais pas le vôtre. En posant des questions et en vous servant de votre logique, essayez de déduire les trois chiffres qui se cachent en face de vous. Dès que vous êtes raisonnablement sûr, vous pouvez essayer de deviner. Mais si vous êtes dans l'erreur, vous devrez recommencer avec un nouveau jeu de jetons...

Nb pièces: 1

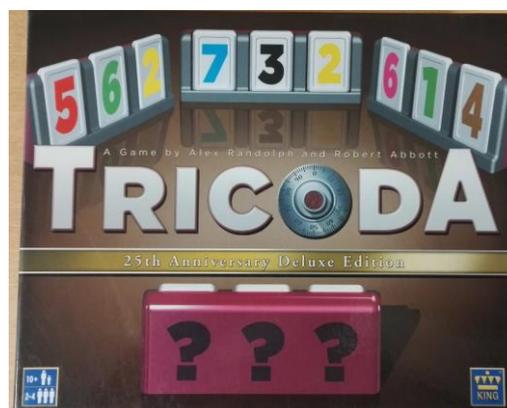
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Difficile
Marque du jeu: King
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Déduction/logique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0178



La Pétanque aux Dés

Commentaires sur le jeu

Jouez à la pétanque... en lançant des dés!
Lancez les 3 dés ronds.. Selon la combinaison, placez vos boules pour vous rapprocher du cochonnet.
La boule de l'adversaire est trop près du cochonnet? Dégagez-la et faites un "carreau".
Marquez 13 points et c'est gagné!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade - Combinaisons - Placement

Sports



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0180



Take It Or Leave It

Commentaires sur le jeu

Faites vos jeux! Les joueurs choisissent à tour de rôle un dé sur le plateau pour essayer de remplir autant de missions possibles. Des cartes spéciales constituent pour cela des auxiliaires précieux. Mais attention! Qui vise trop haut, risque de se faire piquer le dé convoité et de se retrouver avec des points en moins, car la couleur noire ou blanche du dé s'avère ici décisive!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Schmidt
Auteur: Arno Steinwender & Chris



Classification, mécanismes, thématiques

Combinaisons - Dés - Tactique

Missions

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0183



Step By Step

Commentaires sur le jeu

Choisis toi-même le nombre de dés que tu veux lancer. A toi de décider ensuite, si le lancer suivant sera supérieur ou inférieur. Si tu as correctement misé, tu grimpes d'un échelon. Si, par contre, tu en veux trop, tu repars à zéro!
Step By Step est un duel passionnant de dés, au cours duquel il te faut absolument faire preuve de sang froid.

Nb pièces: 1

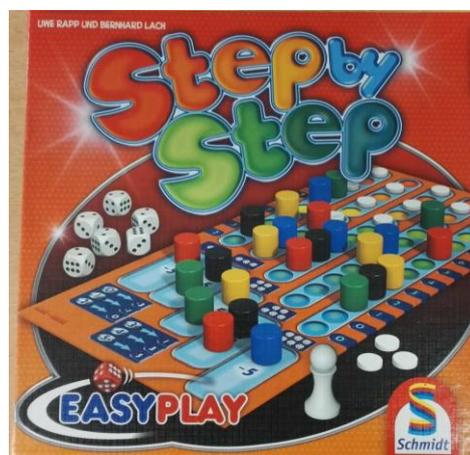
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Schmidt
Auteur: Uwe Rapp & Bernhard La

Classification, mécanismes, thématiques

Dés - Parcours (jeu de) - Prise de risque



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0189



Bazar Bizarre Ultime

Commentaires sur le jeu

Retrouvez ou découvrez le principe de folle logique qui fait le succès de Bazar Bizarre et ajoutez-y une dose de "bizarrerie". Neuf figurines sont exposées sur la table puis une carte est dévoilée. Si la couleur et la forme d'une des trois illustrations correspondent à une des figurines, saisissez-la vite! Sinon, attrapez la seule figurine qui n'a rien en commun avec la carte. Et si l'horloge et le fantôme apparaissent, il faut vite annoncer l'heure! Celui qui trouve la réponse remporte la carte en jeu. Mais au milieu de ce grand bazar, une erreur est vite arrivée... Et pour les plus audacieux des variantes sont là pour troubler davantage les esprits.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Moyen
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Logiques - Observation - Rapidité

Fantômes



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0193



Kung Fu Gang

Commentaires sur le jeu

Le moment tant attendu est arrivé: les meilleurs combattants du monde s'affrontent lors de la super coupe du monde de kung-fu. Mais cela ne doit pas vous intimider; avec courage, vous entrez dans l'arène de combat. Avec une confiance totale en la force des dés, vous essayez de collecter précisément les symboles dont vous aurez besoin pour obtenir la victoire face aux différents participants. Plus le rang de votre adversaire est élevé (élève, maître ou grand-maître), plus vous pouvez décrocher de points de victoire, mais il vous sera aussi plus difficile de vaincre. Et pour gagner le combat, vous devrez en plus avoir retenu quel adversaire se cache sous quelle carte...

Nb pièces: 1

Points: 1

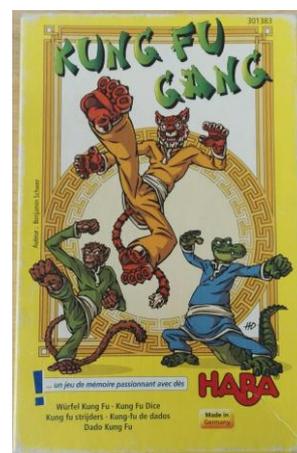
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Dés - Mémoire

Combats



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0196



Check! Ça va claquer

Commentaires sur le jeu

Saluez vous meilleurs amis! A votre tour, 2 possibilités: jouer des cartes en compliquant la tâche de vos adversaires ou prononcer "check!" si vous voulez réaliser votre propre série.

Mémorisez et enchaînez, check après check, jusqu'à la dernière carte. Si votre série est complète les bonus sont à vous... Et la victoire est proche. Mais attention à votre style et vos perf' qui pourraient être déterminants!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Sweet games
Auteur:	Julien Prothière

Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade - Défis - Motricité - Mémoire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0199

Sherlock Kids**Commentaires sur le jeu**

Dans le musée des arts, on a affaire à un voleur plutôt audacieux: il dérobe sans arrêt des tableaux de grande valeur et laisse en échange un enveloppe mystérieuse contenant une énigme en image. Avec les Sherlock Kids, vous allez résoudre ce cas difficile et prouvez que vous êtes d'excellents détectives! Vous devrez surtout faire fonctionner vos méninges, être bons observateurs et avoir une bonne mémoire pour poser des questions avisées et recevoir toujours les bonnes réponses. Le but du jeu est de récupérer le plus de points possible et d'attraper en premier le voleur des tableaux!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Reiner Knizia

Classification, mécanismes, thématiques

Observation/mémoire - Question - réponse

Arts - Musées



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0202

Cortex Challenge Kids**Commentaires sur le jeu**

Sois le premier à compléter ton cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales: mémoire, labyrinthe, intrus, coordination, doublon, fréquence, raisonnement, challenge tactile.

Nb pièces: 1

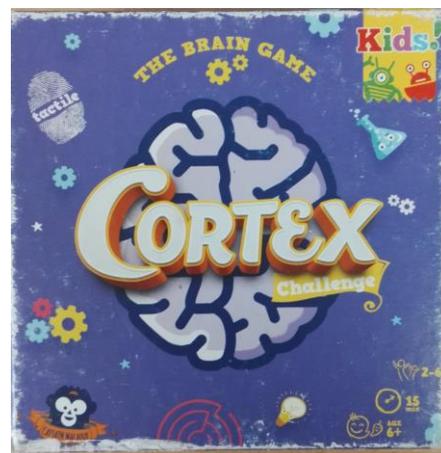
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Asmodée
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Observation - Rapidité - Réflexion



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0203



Chrono: la recette de sorcière

Commentaires sur le jeu

La princesse a été transformée en grenouille par la sorcière. Trouvez la recette pour rendre son apparence à la princesse avant que le prince n'arrive au château.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Oxybul
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire - Coopérations

Princes - Princesses - Sorcières - Sortilèges



Fiche récapitulative de jeu

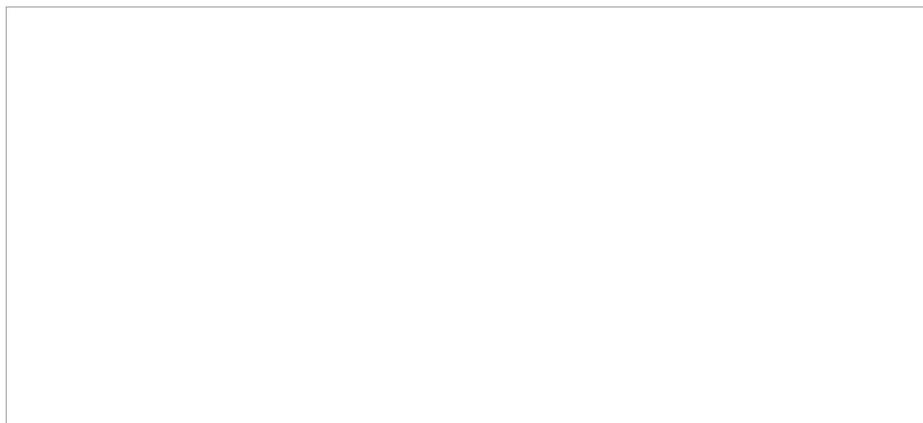


Code du jeu: P0012



Puzzle 1000 pièces - Les Epices

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

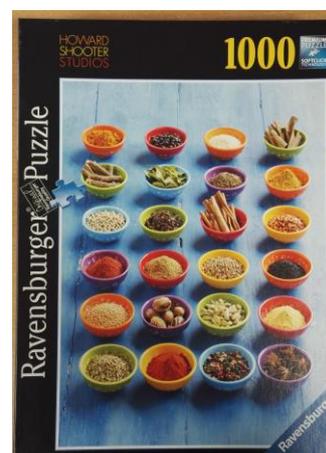
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

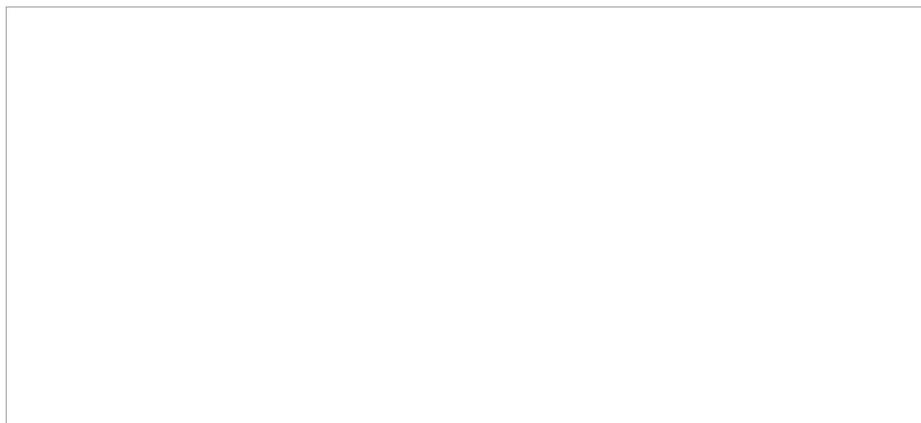


Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0013

**Puzzle 1500 pièces - La Naissance de Venus****Commentaires sur le jeu**

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

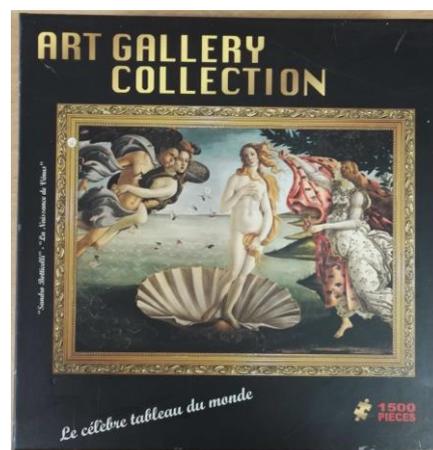
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Art Gallery Collection

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0014



Puzzle 1000 pièces - Epices

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

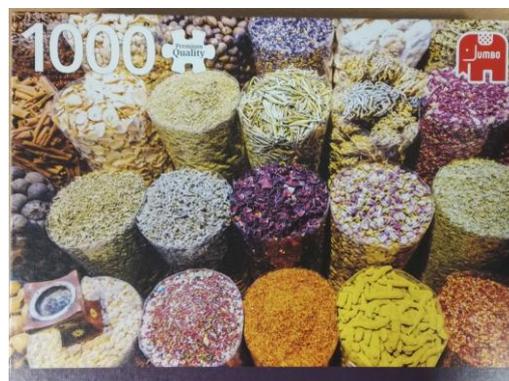
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Jumbo

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

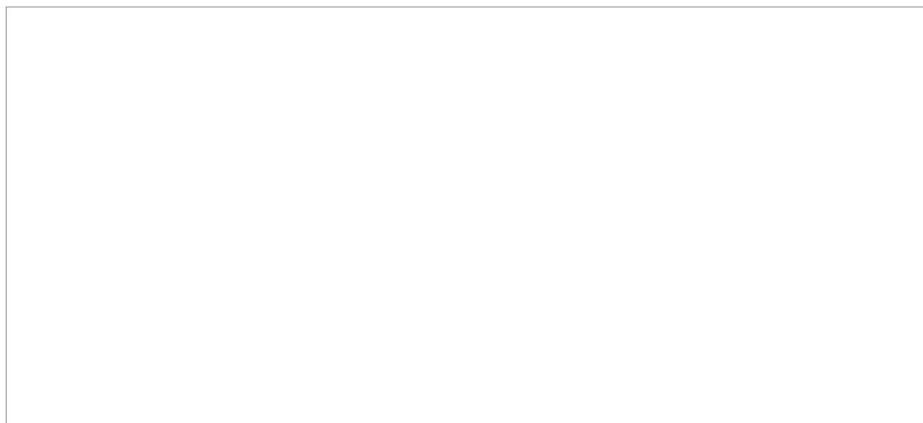


Code du jeu: P0015



Puzzle 1000 pièces - Massif des Karwendel

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: FSC

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

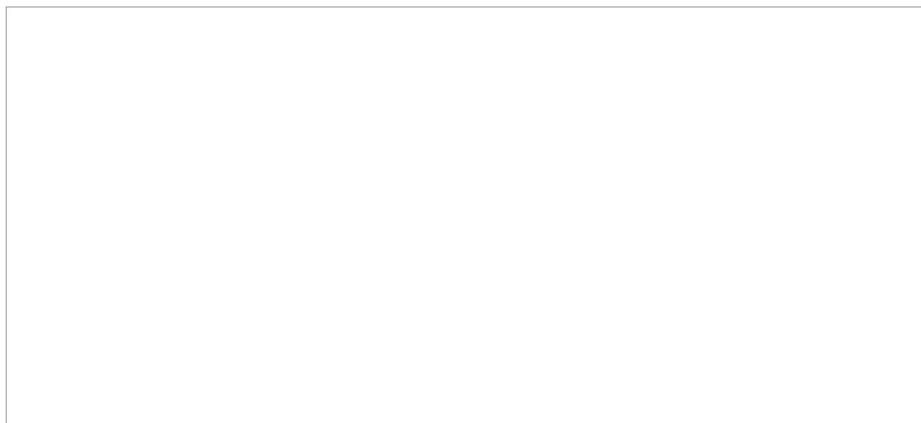


Code du jeu: P0016



Puzzle 1000 pièces - Trafic à Times Square, New York

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

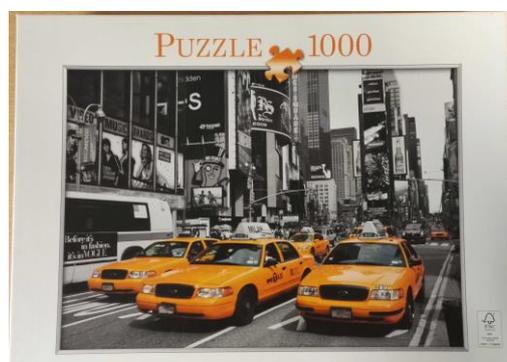
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: FSC

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

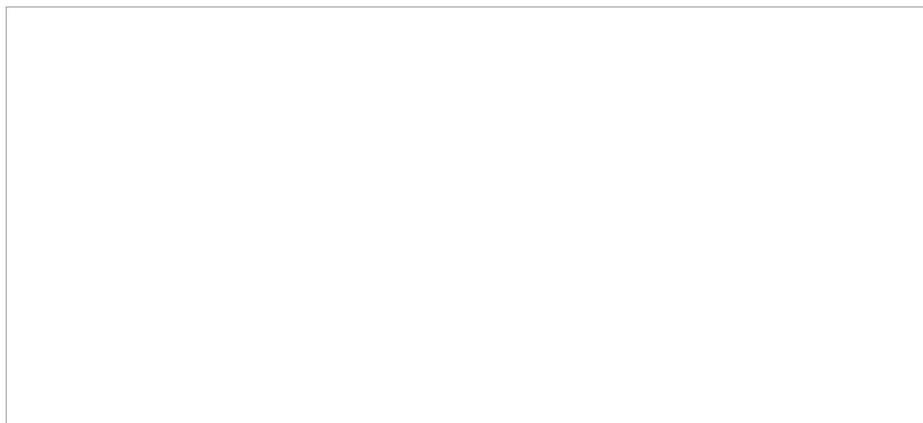


Code du jeu: P0017



Puzzle 1000 pièces - Fleurs Jaunes

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: FSC

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

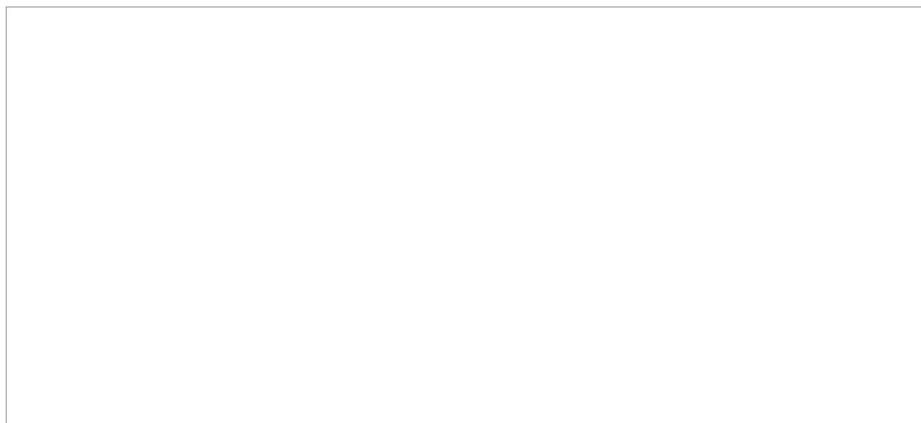


Code du jeu: P0018



Puzzle 2000 pièces - Le Baiser

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

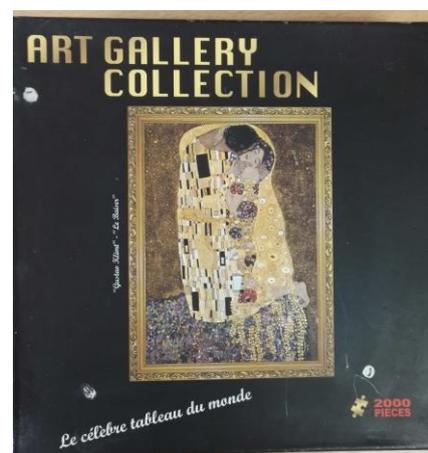
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Art Gallery Collection

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0019



Puzzle 1000 pièces - Dame avec Eventail

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

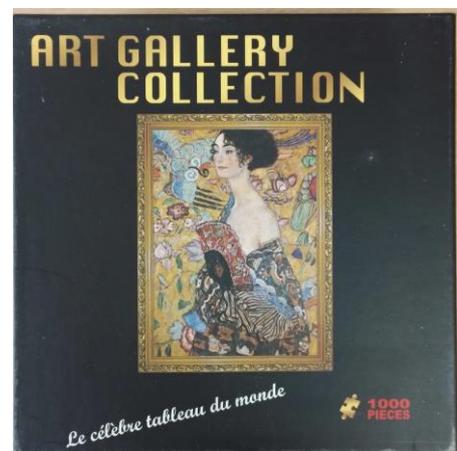
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Art Gallery Collection

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

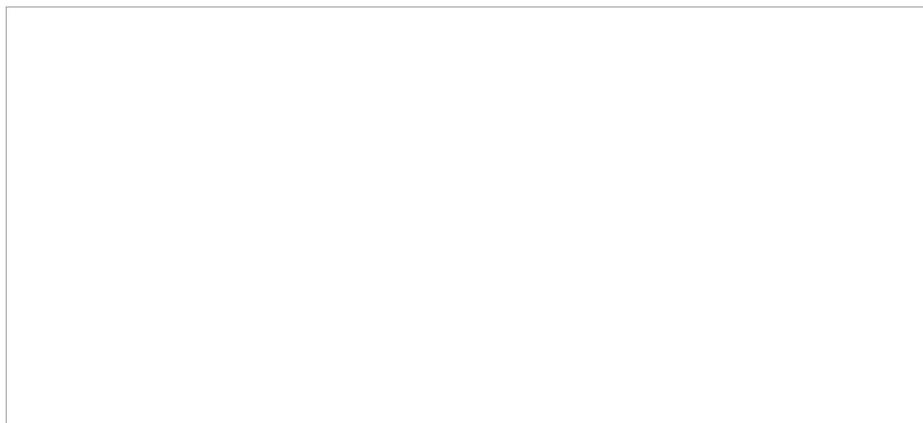


Code du jeu: P0020



Puzzle 1000 pièces - April Cottage

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

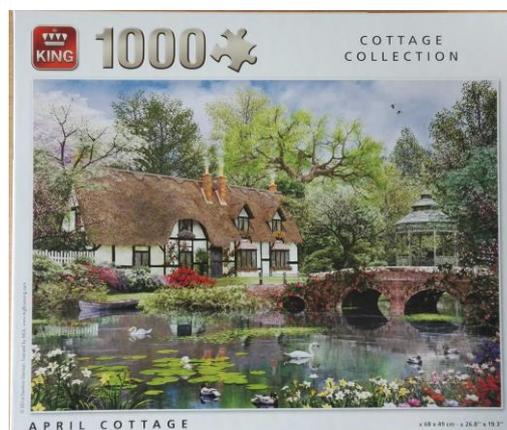
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: King

Auteur:

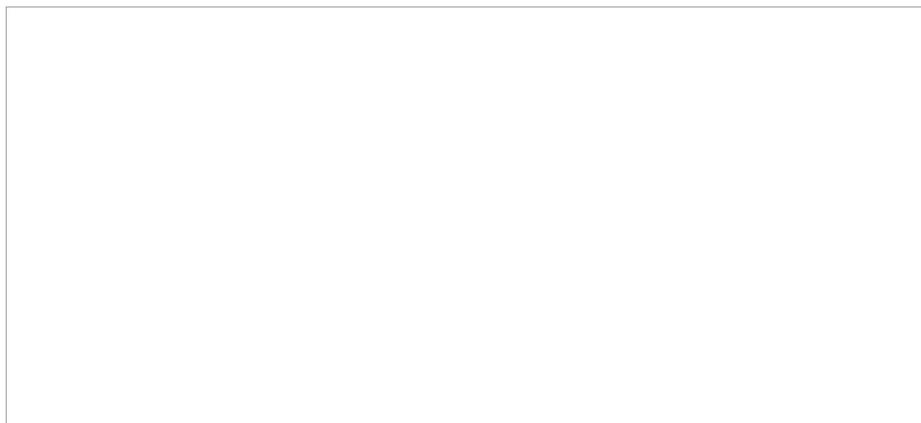
Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0021

Puzzle 1000 pièces - Wasgij No. 5Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

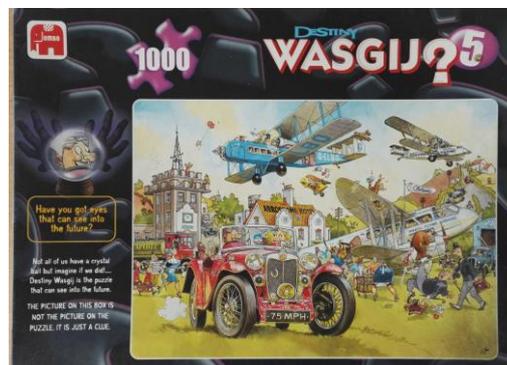
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Jumbo

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0022

Puzzle 1000 pièces - Wasgij No. 9Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

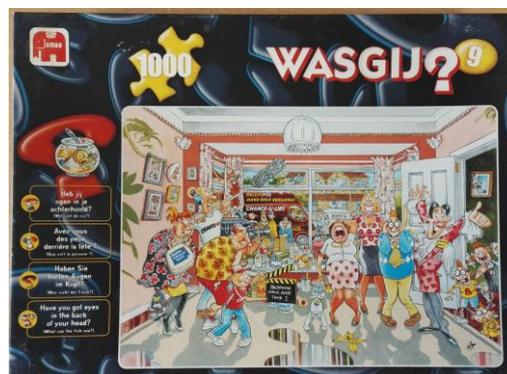
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Jumbo

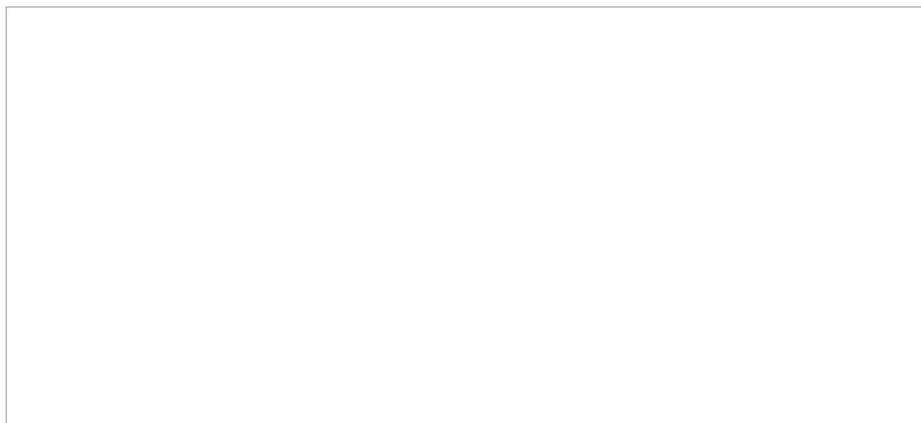
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0023

Puzzle 1000 pièces - Wasgij No. 10Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

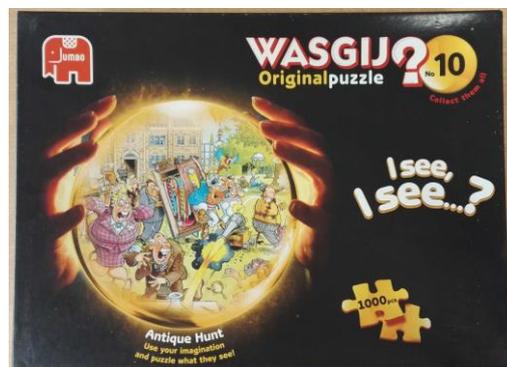
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Jumbo

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0400



Dixit

Commentaires sur le jeu

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs.

Nb pièces: 1

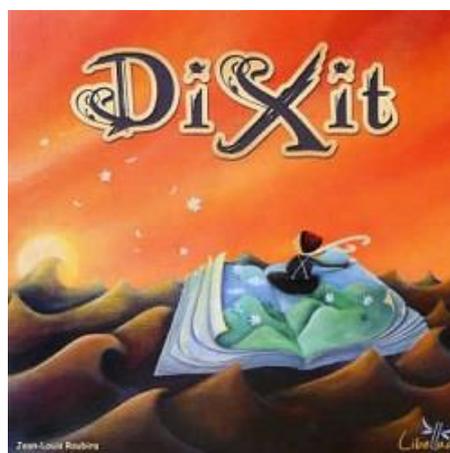
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imagination
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur: Jean-Louis Roubira

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0401

Hockey sur Table**Commentaires sur le jeu**

Un jeu en bois d'adresse et de rapidité pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Points: 1

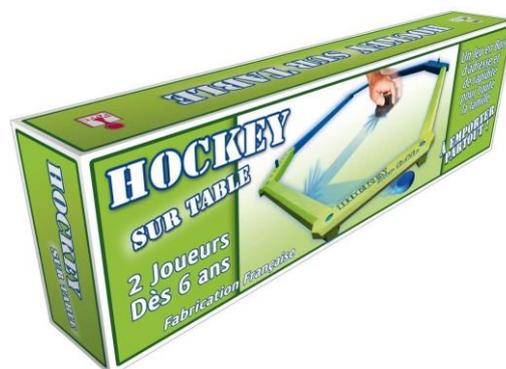
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Ferti
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Dextérité (la)

Sports



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0402



Et Toque

Commentaires sur le jeu

Prenez place à table et mettez la main à la pâte pour composer avec gourmandise toutes sortes de menus à la manière d'un grand chef. Vous êtes donc un grand chef et vous allez devoir composer un menu adapté au thème choisi par vos invités. Les joueurs reçoivent donc tous un thème qu'il conservent secrètement par devers eux dans un premier temps. Ces thèmes peuvent être très variés en voici quelques exemples : «LE REPAS LE PLUS GRAS...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur: Emmanuelle Piard et Bara

Classification, mécanismes, thématiques

Agencer - Combinaisons - Créativité (la)

Cuisine - Repas



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0403

Cluedo**Commentaires sur le jeu**

But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur: Anthony Pratt

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Déduction, raisonnement

Détective



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0210

Multiplio X**Commentaires sur le jeu**

Vite... multiplie 2 nombres et pose un jeton sur le résultat. Continue et sois le 1er à poser tes cinq jetons sur le plateau. Avec ce jeu facile et amusant tu deviendras le champion de la multiplication! Et même sans connaître tes tables de multiplication, tu peux gagner grâce à la table de Pythagore et ses couleurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Moyen
 Marque du jeu: Oxybul
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Apprentissages (calcul) - Rapidité

Chiffres



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0211



Court de Tennis Multiplication

Commentaires sur le jeu

Sur ce court de tennis, les joueurs utilisent des multiplications pour envoyer la balle à leur adversaire dans un match effréné: Que le meilleur gagne!

Nb pièces: 1

Points: 1

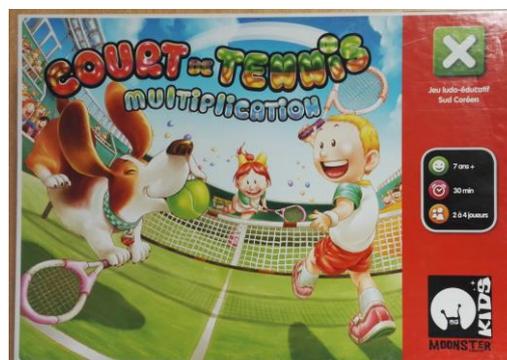
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Moonster Games
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Apprentissages (calcul) - Attaque, défense

Chiffres - Sports (Tennis)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0214



We Are The Word

Commentaires sur le jeu

Faites deviner un mot "mystère" à l'un des joueurs, en écrivant secrètement un indice sur votre ardoise. Facile? Pas si sûr, car si plusieurs joueurs écrivent le même mot "indice", leurs ardoises sont effacées...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mots
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Fun Consortium
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Créativité (la) - Devinettes

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0221



Chrono - Le Trésor des Pirates

Commentaires sur le jeu

Applique intelligemment le résultat de dés afin de remporter un maximum de pièces d'or.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Oxybul
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Combinaisons - Dés - Prise de risque

Pirates - Trésors



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0222

Tic Tac Toe**Commentaires sur le jeu**

Le jeu du morpion revisité. Une version, sous forme de cartes, aux multiples retournements de situations.

Nb pièces: 1

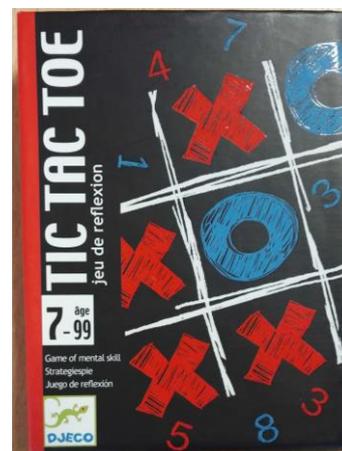
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Réflexion
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Nathalie Cagnat

Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Aligner, arranger



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0223

Squelettos**Commentaires sur le jeu**

Le but: réaliser une suite croissante, le myen: tirer autant de cartes souhaitées. Le risque: tirer la carte de trop et tout perdre!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Combinaisons
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Yann Dupont

Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Combinaisons - Prise de risque

Squelettes



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0233



Blokus To Go!

Commentaires sur le jeu

Le jeu de stratégie Blokus, version voyage pour 2 joueurs.

Nb pièces: 1

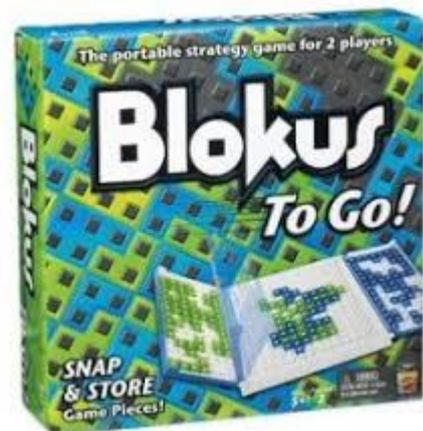
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Mattel
Auteur: Bernard Tavitian

Classification, mécanismes, thématiques

Placement - Réflexion



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0237



Flix Mix

Commentaires sur le jeu

Les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes le plus vite possible en les plaçant sur des cartes déjà posées sur la table; chaque carte doit couvrir minimum 2 pastilles de la même couleur sur la carte en dessous.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Adlung Spiele
Auteur: Bernhard Naegele

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Cartes - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0239



Kairn, un jeu d'australopichennes

Commentaires sur le jeu

Entrez dans la légende! Faites partie de la préhistoire en participant au tout premier championnat de Kairn... un sport givré aux règles primaires... l'ancêtre de la pétanque et du curling.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Lancer - Dextérité (la) - Placement

Histoire (Préhistoire) - Sports



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0240



Le Cochon Qui Rit

Commentaires sur le jeu

Chacun joue en lançant les trois dés pour reconstituer son petit cochon pièce par pièce... Mais attention, pour remporter la queue il faut 2 as!

Nb pièces: 1

Points: 1

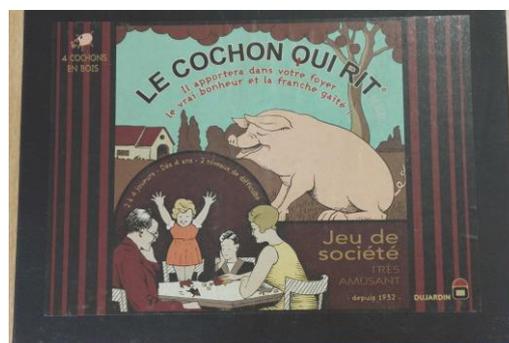
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Combinaisons - Dés

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0241

Mindtrap**Commentaires sur le jeu**

Mindtrap mettra vos nerfs et votre logique à rude épreuve: non seulement, vous devrez résoudre des énigmes policières, mais aussi imaginer des explications pertinentes à des situations bien mystérieuses, ou encore raisonner tout simplement en bonne logique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté: Difficile
Marque du jeu: Habourdin
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Dédution/logique - Devinettes - Enquêtes

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0248

Brainbox "Histoire du Monde"**Commentaires sur le jeu**

Observez une carte pendant quelques secondes et repondez à la question posée par un autre joueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: The Green Boardgame Co
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Observation/mémoire - Question - réponse

Histoire (Monde)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0251

Brainbox "Inventions"**Commentaires sur le jeu**

Observez une carte pendant quelques secondes et repondez à la question posée par un autre joueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: The Green Boardgame Co
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Observation/mémoire - Question - réponse

Histoire (Monde)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0254



Jungle Speed "Les Lapins Crétin"

Commentaires sur le jeu

Cette version du Jungle Speed reprend les règles traditionnelles avec du Lapin en plus dedans.
Les cartes ont toutes été redessinées sur le thème et gardent leurs caractéristiques de "je-ressemble-à-une-autre-mais-pas-vraiment".
En plus de l'habituel Totem à saisir, se trouve une figurine de lapin qui se tiendra sur le totem pendant la partie et sera utilisés avec certaines cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 12
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Ubisoft
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

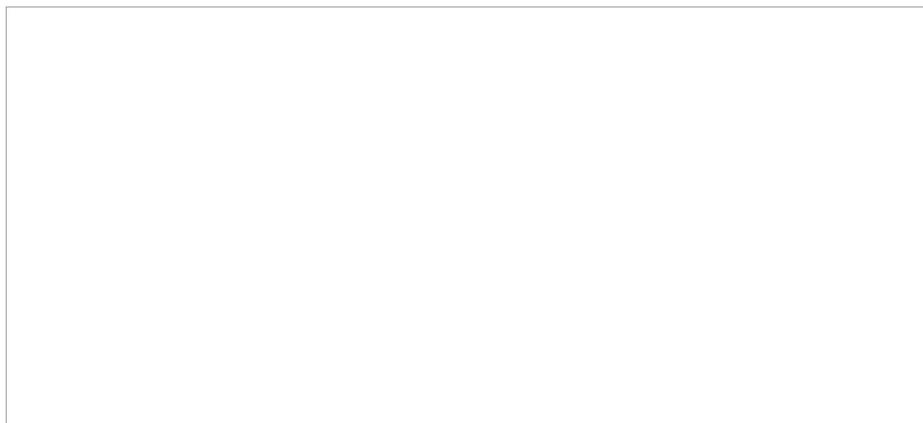
Observation - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0024

Puzzle Enigmagic - Kit 3**Commentaires sur le jeu**

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Celudic

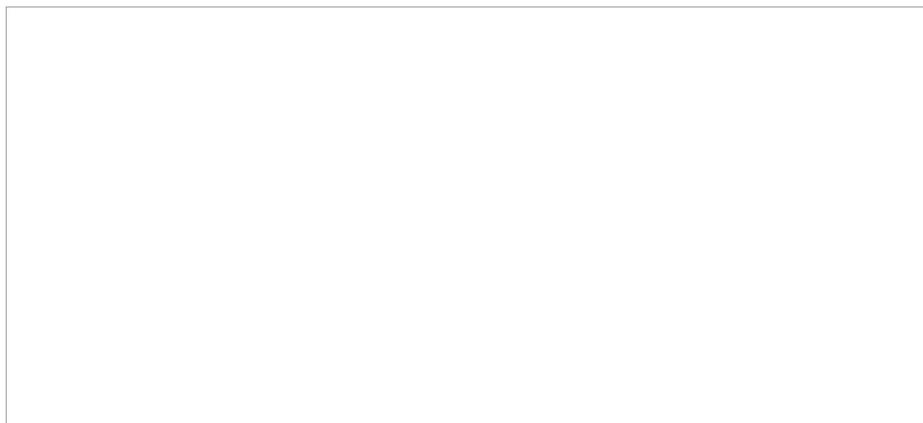
Auteur: Jésus LOPEZ

**Classification, mécanismes, thématiques**

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0025

Puzzle Enigmagic - Kit 4**Commentaires sur le jeu**

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Celudic

Auteur: Jésus LOPEZ

**Classification, mécanismes, thématiques**

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0268



Tangram Battle

Commentaires sur le jeu

Jeu de Tangram en bois de 4 niveaux pour des combats encore plus corsés. Reconstituez le plus vite possible la silhouette avec les pièces en bois.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Vilac
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0269



Mallette de poker Deluxe

Commentaires sur le jeu

Tout pour jouer une partie de poker Texas Hold'em.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff

Age préconisé : 18+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté: Moyen

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0270



Tapis Poker Texas Hold'em

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

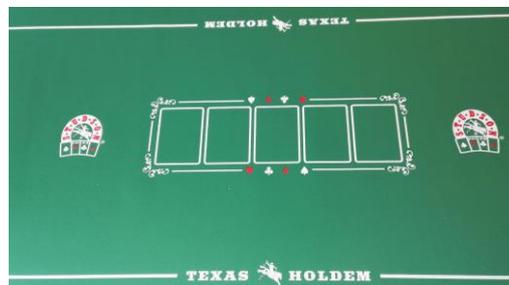
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0320

Dofus - Livre I: Julith**Commentaires sur le jeu**

Un petit jeu de mémoire basé sur le jeu vidéo du même nom.

Nb pièces: 1

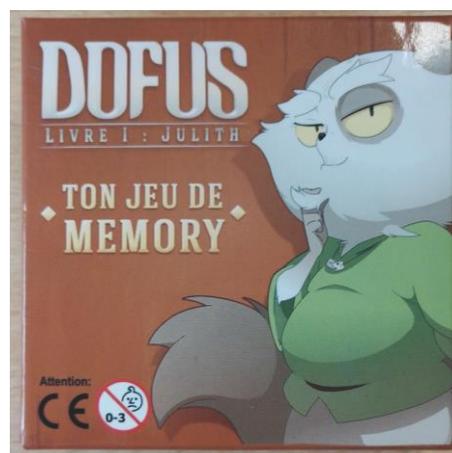
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Ankama
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0328



Tablut

Commentaires sur le jeu

La famille des jeux de tafl regroupe différents jeux de stratégie combinatoires abstraits possédant plusieurs caractéristiques communes : un tablier de jeu carré des cases marquées symétriquement des forces inégales un principe de prise par encadrement des objectifs de jeux différents une pièce particulière, le Roi.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Stratégie (Jeu de)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0329

Bingo**Commentaires sur le jeu**

Le jeu classique de tombola.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Nc

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Hasard (jeu de)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0330



Speedstacks

Commentaires sur le jeu

Le But: empiler les gobelets le plus vite possible en réalisant des formes différentes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Rapidité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Speedstacks
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Aligner, arranger - Dextérité (la) - Rapidité

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0332



Tarot Kids

Commentaires sur le jeu

Pour apprendre à Jouer au tarot sans se prendre la tête !
Et initier au tarot les enfants dès 8 ans grâce à des règles de jeu ultra-simplifiées !
Oubliez ce que vous savez sur le tarot ... nous avons supprimé ce qui était compliqué et conservé la base du jeu.
Le but est de gagner le plus de points en fin de partie.
Retrouvez un univers scolaire délirant, 50 cartes trop cool, un mémo des différences avec le tarot classique et des variantes pour les plus expérimentés.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: WDK
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Cartes

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0345



Chocolate Fix

Commentaires sur le jeu

Logique et déduction pour tous !

À partir d'indices visuels, placez correctement vos chocolats sur le plateau.

Un jeu de logique et de déduction pour les enfants... et leurs parents !
40 défis de difficulté progressive.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Thinkfun
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Casses-têtes

Aliments

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0347



City Skyline

Commentaires sur le jeu

Vous allez devoir construire un quartier avec différents immeubles de tailles différentes avec, pour agrémenter le paysage, quelques espaces verts (correspondant à un étage 0).

Vous connaissez à l'avance le nombre de bâtiments et leur tailles. Vous savez que deux bâtiments ne même taille ne peuvent se trouver sur une même rue.

Pour vous aider, on vous donne quelques points de vue des bords du quartier qui vous indique combien on peut voir d'immeuble si on se trouve à cet endroit. Les plus hauts cachant évidemment les plus petits.

Muni de ces indications parcellaires, vous allez devoir peupler le quartier

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Huch & Friends
Auteur: Reiner KNIZIA



Classification, mécanismes, thématiques

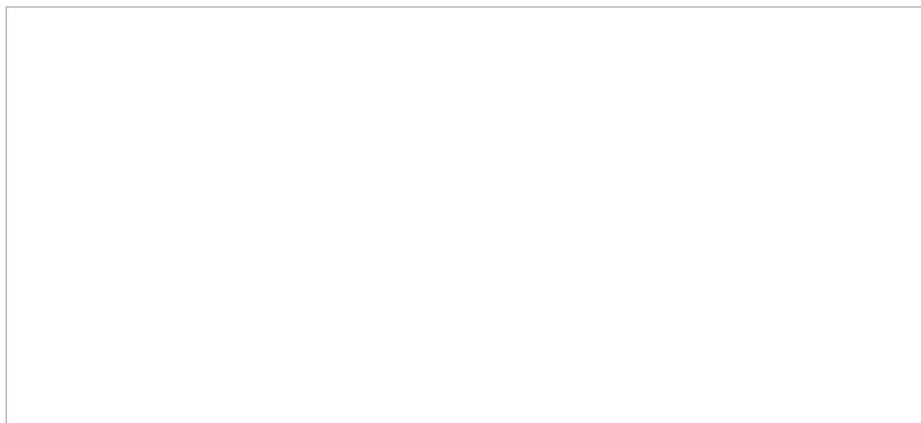
Casses-têtes - Logiques

Villes

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0354

Echecs**Commentaires sur le jeu**

Nb pièces: 1

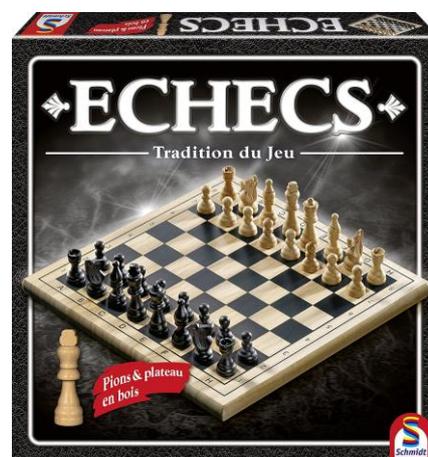
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 9 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Difficile
Marque du jeu: Schmidt
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Stratégie (Jeu de)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0356



Ovo

Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire - Tactique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0358

Stomple**Commentaires sur le jeu**

Le but du jeu : écraser les billes de vos adversaires pour gagner ! Tout d'abord, chaque joueur choisit une couleur de poussoir. Vous faites ensuite rouler les billes sur le plateau de jeu afin de remplir chaque trou. Puis, à tour de rôle, vous poussez les billes dans les trous. Quelles billes pouvez-vous pousser ? Vous pouvez pousser n'importe quelle bille à condition qu'elle se trouve juste à côté de votre Poussoir, en vous déplaçant verticalement, horizontalement ou en diagonale. Vous pouvez aussi pousser une suite de billes de la même couleur qui se trouvent les unes à côté des autres. Ou vous pouvez sauter sur une bille de la couleur de votre poussoir et la pousser. Poussez, poussez, poussez... Au fur et à mesure que les billes tombent dans les trous, veillez à ne pas vous retrouver piégé sans billes autour de votre poussoir. Sinon, vous aurez perdu ! Pour remporter la partie, piègez vos adversaires et veillez à ce que votre

Nb pièces: 1

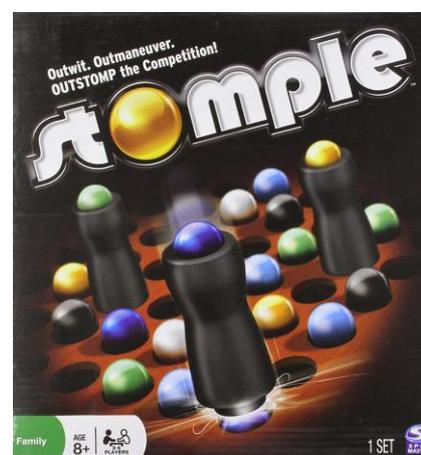
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Moyen
 Marque du jeu: Spin Master
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Tactique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0360

Domino**Commentaires sur le jeu**

Le jeu classique de dominos avec 24 variantes!

Nb pièces: 1

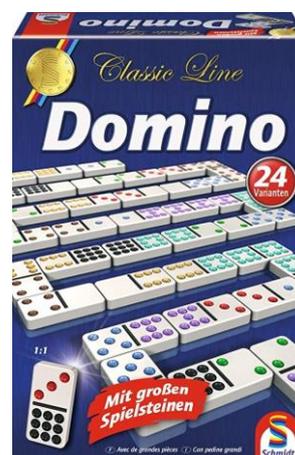
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Domino
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 - 12
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Schmidt
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Dominos



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0365



Exxit

Commentaires sur le jeu

Exxit est un jeu pour 2 joueurs qui se joue avec un jeu de 39 tuiles bicolores (un coté est rouge et l'autre, noir) et 16 pions (8 de chaque couleur).
Le but du jeu est d'obtenir le plus grand territoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Jactalea
Auteur: Vincent EVERAERT

Classification, mécanismes, thématiques

Réflexion - Tactique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0372



Tactix

Commentaires sur le jeu

le principe: prend le roi (un dé) adverse en déplaçant ses dés de la valeur indiquée sur la face haute. on déplace le dé en le basculant et on capture le dé adverse si l'on arrive sur la case qu'il occupe.
un jeu très original où la difficulté est élevée car il faut anticiper la face haute à la fin du déplacement du dé pour prévoir son futur mouvement.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Schmidt
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Anticipation - Compter - Dés - Tactique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0273



Jeu de cartes

Commentaires sur le jeu

Un jeu de cartes classique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Bicycle

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0279



Double Shutter

Commentaires sur le jeu

Lancez les dés et additionnez-les pour basculer les touches chiffrées de votre choix. Le total des touches doit correspondre au total des dés quelque soit la combinaison choisie.

Lancez les dés jusqu'à ce que plus aucune touche ne puisse être abaissée. Le joueur avec le total de touches restantes le plus faible remporte la manche. Fermez toutes les touches de la Super Boîte pour doubler vos points !

Double Shutter est un jeu irrésistible qui combine stratégie, chance et amusement pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Moyen
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Thierry Denoual



Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Dés

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0284



Fish Fish

Commentaires sur le jeu

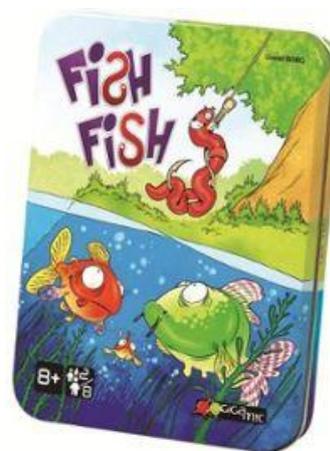
Dans ce jeu de bluff et de pari, vous serez alternativement Pêcheur ou Poisson. A chaque manche le pêcheur lance cinq lignes. Seules deux d'entre elles capturent les Poissons, mais lesquelles ? Les Poissons devront être calculateurs pour gagner des points sans se faire pêcher et le Pêcheur assez rusé pour faire mordre les Poissons à l'hameçon !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Lionel BORG



Classification, mécanismes, thématiques

Bluff - Cartes

Poissons

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0291



Ciao!

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur reçoit 7 cartes. Ensuite, c'est à qui s'en débarrassera au plus vite. Mais il faut pouvoir suivre avec une carte plus forte à chaque tour, sinon il faudra piocher. De plus, des cartes redoutables viennent renverser la situation : changements de sens, échange de jeu, cartes Boulet, défi de rapidité... tous les coups sont permis. Ciao est un jeu basé sur des principes universels revisités à la sauce piquante !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Olivier FINET



Classification, mécanismes, thématiques

Batailles - Cartes

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0292



6 Qui Prend! Junior

Commentaires sur le jeu

Un orage se profile à l'horizon: poneys, chèvres, lapins, canards, poules et même petites souris cherchent refuge dans les étables. Les joueurs vont les aider à y trouver de la place, mais pas n'importe comment! Un animal doit toujours être placé dans une rangée de cartes où il sera le seul représentant de son espèce. Dès que les 6 espèces sont représentées dans une rangée, le joueur qui a posé le sixième animal en récolte toutes les cartes. Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes en fin de partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Combinaisons
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Wolfgang KRAMER



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0293



Fusion

Commentaires sur le jeu

Soyez le premier à vous défausser de votre tas de cartes en les plaçant le plus vite possible sur les 3 piles placées au centre de la table. Veillez à bien respecter les conditions de pose : couleur ou symbole identique, valeur immédiatement voisine ou aucune caractéristique commune. La difficulté ? Tout le monde joue en même temps et à la moindre erreur, vous risquez des pénalités! Dans cette joyeuse confusion, ne confondez pas vitesse et précipitation!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Reinhard STAUPE



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0296



A Dos d'Ane

Commentaires sur le jeu

« Hi han, l'âne de bât est là ! ». Il patiente, prêt à partir, mais avant le départ, il faut d'abord charger les bagages sur son dos ! Le but du jeu est de poser en premier ses bâtonnets sur le dos de l'âne, sans rien faire tomber.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Balancer - Dextérité (la)

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0301



Dobble Junior "Food"

Commentaires sur le jeu

Dobble Food: les petits gourmands qui rêvent de gâteaux, de glaces et de bonbon peuvent se régaler en jouant !

Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Asmodée
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Observation - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0302



Dobble Junior "Fantasia"

Commentaires sur le jeu

Dobble Fantasia dont le monde enchanté et féérique aidera les enfants à développer leur imaginaire, deviendra un indispensable pour revivre les plus grands contes : la maison en pain d'épice, les licornes, fées et autres bottes de 7 lieues.

Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Asmodée
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Observation - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0313



Jungle Speed Kids

Commentaires sur le jeu

Dans cette version junior du Jungle Speed, les joueurs doivent faire preuve de concentration pour l'emporter ! Toutes les tuiles sont faces cachées avec le totem au milieu. Chacun son tour, un joueur révèle une tuile. Le but ? Retrouver les paires d'une même famille pour s'emparer du totem ! Mais attention, si un joueur se trompe, une malédiction s'abat sur lui et il ne peut essayer de reprendre le totem que lorsqu'une tuile lion apparaît. Lorsque toutes les paires ont été récupérées, il est l'heure de faire les comptes : celui qui en a le plus remporte la partie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Zygo Matic
Auteur: Tom, Yako, Marie et Will



Classification, mécanismes, thématiques

Observation/mémoire - Rapidité

Animaux (jungle)

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0315



Trivial Pursuit "Gastronomie" compact

Commentaires sur le jeu

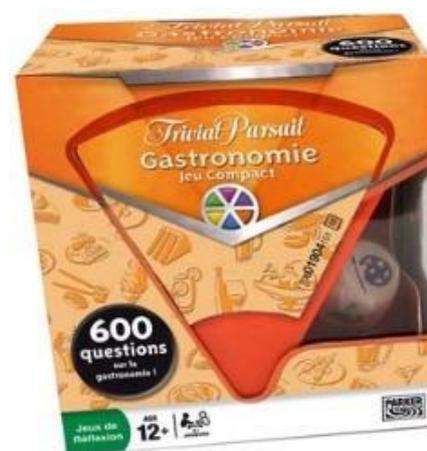
Ce jeu peut être utilisé seul, pour jouer où bon vous semble ou comme une recharge : les 600 nouvelles questions viendront enrichir la version de votre jeu original Trivial Pursuit. Le thème porte sur la Gastronomie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
 Age préconisé : 16 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Difficile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Question - réponse

Culture générale (la) - Cuisine

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0319



Lucie Trouille

Commentaires sur le jeu

Un jeu de cartes sympathique. Les joueurs doivent réussir des défis pour gagner des plies.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Combinaisons

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn

Nombre de joueurs: 3 - 6

Difficulté: Facile

Marque du jeu: Artscow

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Combinaisons - Défis

Halloween



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0379



Kakuzu

Commentaires sur le jeu

Sous le plateau, est glissée une grille de Sudoku puis, les joueurs, chacun leur tour, vont retirer neuf pierres du plateau, découvrant ainsi autant de chiffres. La partie peut alors débuter.

A son tour, un joueur tire un chiffre du sac, chiffre qu'il va alors devoir tenter de retrouver sur le plateau. Il retire alors une pierre, découvrant ainsi un numéro. S'il s'agit de celui recherché, il garde la pierre et retire un deuxième numéro et continue à jouer tant qu'il découvre les bons numéros. S'il se trompe, il donne la pierre à son voisin de gauche et passe son tour.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Logique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Bruno STEFANINI

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Réflexion



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0380



Tetris Link

Commentaires sur le jeu

Votre jeu vidéo préféré a enfin pris vie pour devenir un jeu de société pour toute la famille !
Pour marquer des points, empilez des Tetriminos de même couleur tout en empêchant vos adversaires de le faire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Asmodée
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Blocage



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0384

Daldosa**Commentaires sur le jeu**

Daldøsa (prononcez 'Daldeussa') est un jeu traditionnel d'une région de Norvège.

Le plateau en bois de chêne représente une coque de bateau stylisée, percée de 37 petits trous destinés à recevoir des fiches (12 en chêne foncé) et 12 en châtaigner (clair).

Daldøsa est un jeu de parcours et de prise. L'objectif est d'éliminer tous les pions de l'adversaire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Géoludie
 Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Attaque, défense - Capture - Dés

Bateaux - Guerre (la)

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0385



Awalé

Commentaires sur le jeu

L'awalé appartient à la grande famille des jeux de semailles africains (dits aussi mancala ; « déplacer » en arabe). C'est un jeu au mécanisme très particulier et sans hasard.

Il faut chercher à construire des « greniers » (cases comportant assez de graines pour faire un tour complet et récolter dans le camp adverse). Il faut veiller à ce que ses greniers visent une case vulnérable chez l'adversaire (moins de deux graines, et permettant des prises multiples). Il faut avoir des cases avec peu de graines pour jouer des coups d'attente lorsque le grenier est en cours de formation ou ne vise pas encore de case intéressante chez l'adversaire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Capture - Compter



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0386



Les Marelles

Commentaires sur le jeu

Les Marelles, bien qu'homonymes, n'ont que peu de chose à voir avec le Jeu de Marelle qui se joue en extérieur à cloche-pied. Leur nom vient du mot latin merellus qui signifie pion. Longtemps les marelles ont été connues sous le nom de Mérelles ou Mérels. Leur origine antique semble avérée. Ovide décrit déjà ce jeu : « L'art de disposer sur un petit damier trois pièces par joueur, la victoire restant à celui qui les a placées sur la même ligne. ». Bien que se jouant sur des diagrammes souvent similaires, il faut distinguer la Marelle de l'Alquerque (ou jeu du Moulin) dans lequel les pions sont « mangés » par saut et qui est plus proche des dames. Il existe différentes variantes de ce jeu. Le damier peut différer présentant plus ou moins de possibilités de

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Capture - Placement

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0387



Puluc

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur dispose de 5 pions (5 guerriers) et traverse le plateau de jeu en sens inverse de son adversaire.
Les pions essayent de tomber pile sur l'adversaire pour le faire prisonnier.
S'il réussit à finir son parcours sans se faire reprendre, il pourra sortir définitivement du jeu les pions prisonniers dans sa pile.
Le premier qui ne peut plus bouger a perdu la partie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Lezibrides
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Capture - Course



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0388



Bag Chal

Commentaires sur le jeu

Le Bagh Chal, ou tactique du tigre, est un jeu de stratégie originaire du Népal opposant deux adversaires. Le jeu est asymétrique dans la mesure où l'un des joueurs contrôle quatre tigres, alors que son adversaire contrôle jusqu'à vingt chèvres. Les tigres « chassent » les chèvres, tandis que les chèvres essaient de bloquer leurs mouvements.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Capture - Stratégie (Jeu de)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0389



Assaut

Commentaires sur le jeu

Dans ce jeu, deux officiers tentent de défendre une forteresse face à vingt-quatre soldats. Au départ, les deux officiers sont placés n'importe où sur les 9 points de la forteresse. Les vingt-quatre soldats sont placés sur le reste du plateau.

But du jeu:

Pour les soldats : il s'agit d'envahir la forteresse et donc d'en occuper les 9 points ou d'immobiliser les 2 officiers.

Pour les officiers : il s'agit de prendre le maximum de soldats pour les empêcher de s'emparer de la forteresse.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Capture



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0390



Pachisi

Commentaires sur le jeu

Le Pachisi est un jeu de société originaire d'Inde ; on dit généralement que c'est le jeu national traditionnel indien.
Il se joue sur un tablier en forme de croix aux quatre branches égales. Les joueurs déplacent leurs pièces autour du circuit selon le résultat du jet de 6 cauris. Le nombre de fentes visibles indique la plupart du temps le nombre de cases dont on peut avancer un pion.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Course - Parcours (jeu de)

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0391



Senet

Commentaires sur le jeu

L'objectif du jeu consiste à déplacer les pions le long de la première ligne, de redescendre la deuxième ligne, puis de franchir la troisième ligne (dite "de sortie") jusqu'à la case 30, où on les retire du plateau.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Course - Parcours (jeu de)

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0404



Chats de Kilkenny

Commentaires sur le jeu

Le plateau de jeu comporte 14 cases de côté plus 2 cases supplémentaires au milieu de chaque côté. Ces cases de couleur sont appelées « cases souris », elles constituent l'objectif à atteindre pour chaque joueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Géoludie
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Capture - Course - Dés

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0405



Puissance 4 - 3D

Commentaires sur le jeu

Est-ce aussi facile ? Ici la partie se complique car les possibilités de gagner augmentent.
Vous pouvez aligner 4 pions de la même couleur à la verticale, à l'horizontale mais aussi en diagonale !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Goki

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: E0001



Mölkky

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adresse inventé en Finlande, le Mölkky se pratique à tout âge. Votre objectif est de marquer cinquante points en renversant les quilles numérotées de 1 à 12 par un lancer de bâton.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Tactic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: E0002



Mölkky

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adresse inventé en Finlande, le Mölkky se pratique à tout âge. Votre objectif est de marquer cinquante points en renversant les quilles numérotées de 1 à 12 par un lancer de bâton.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Tactic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: E0003



Mölkky

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adresse inventé en Finlande, le Mölkky se pratique à tout âge. Votre objectif est de marquer cinquante points en renversant les quilles numérotées de 1 à 12 par un lancer de bâton.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Tactic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: E0004



Mölkky

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adresse inventé en Finlande, le Mölkky se pratique à tout âge. Votre objectif est de marquer cinquante points en renversant les quilles numérotées de 1 à 12 par un lancer de bâton.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Tactic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: B0001

Klask**Commentaires sur le jeu**

Klask : onomatopée provoquée par la chute d'un pion dans le but. Met en général le possesseur dudit pion en rage, surtout en voyant son adversaire se moquer de lui ouvertement !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

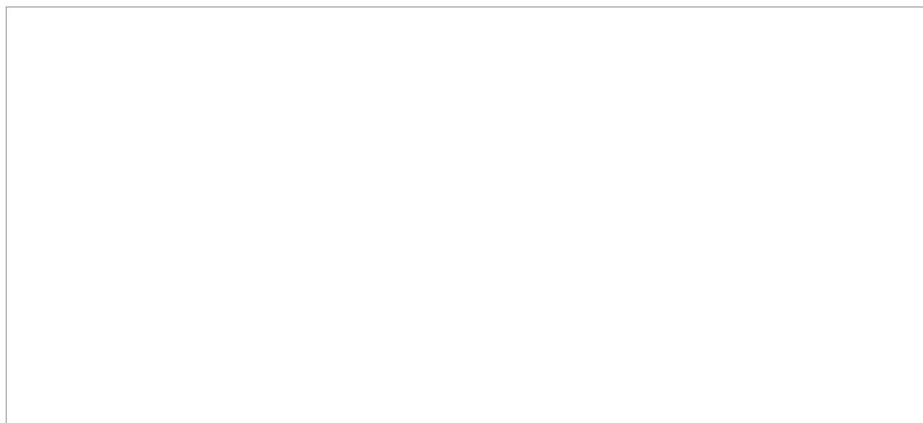
Dextérité (la) - Attaque, défense



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0003

Puzzle 12-25 pièces - Mickey Mouse ClubhouseCommentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Educa

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

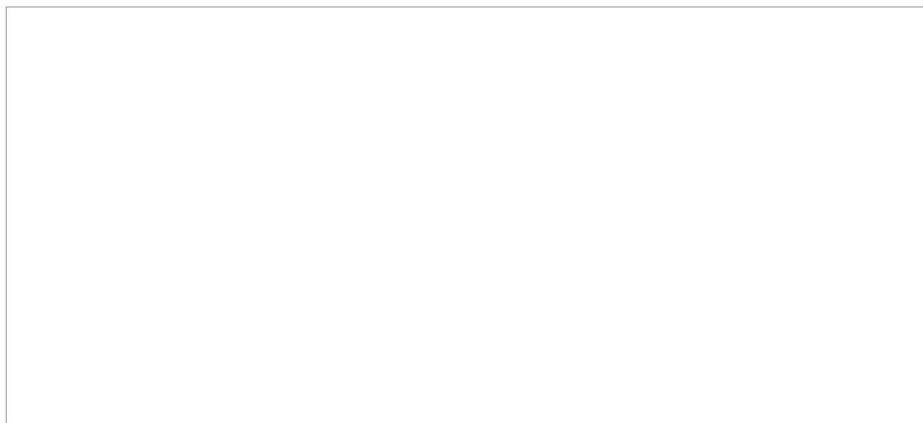


Code du jeu: P0004



Puzzle 3 x 49 pièces - Reine des Neiges

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

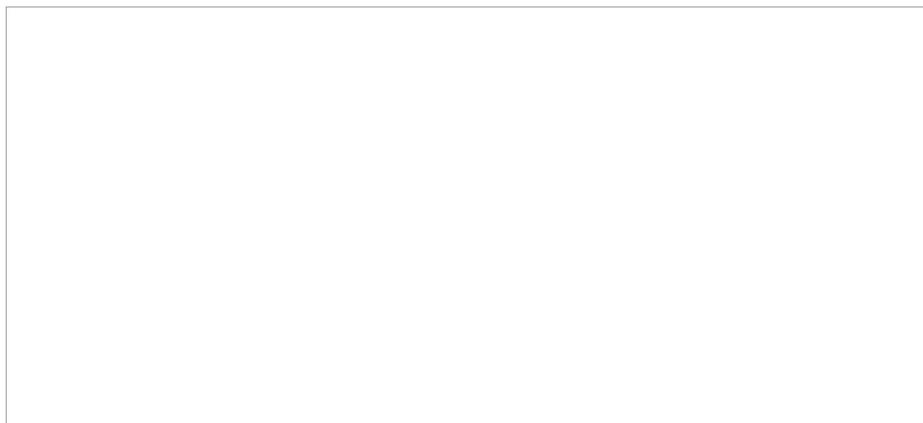


Code du jeu: P0005



Puzzle 35 pièces - Cirque

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Simplex

Auteur:

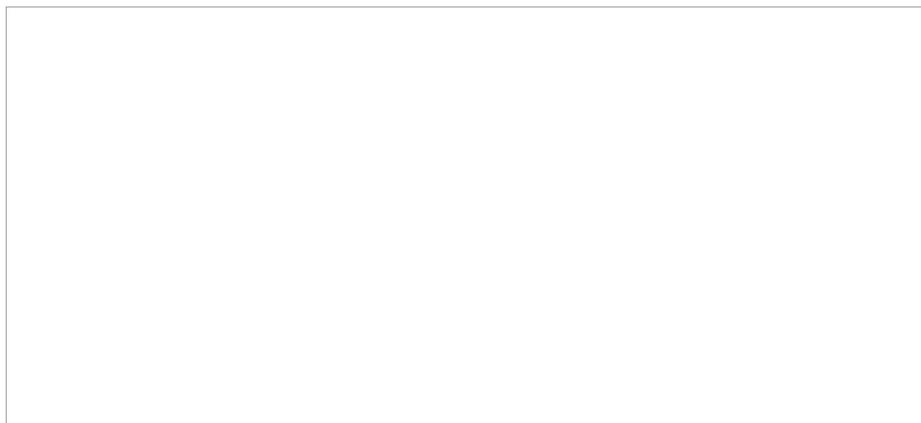
Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0006

Puzzle 42 pièces - Une Fête sur le LacCommentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

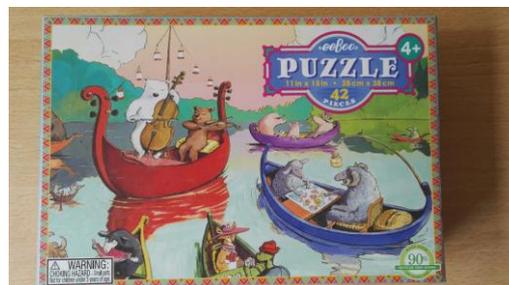
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Eeboo

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

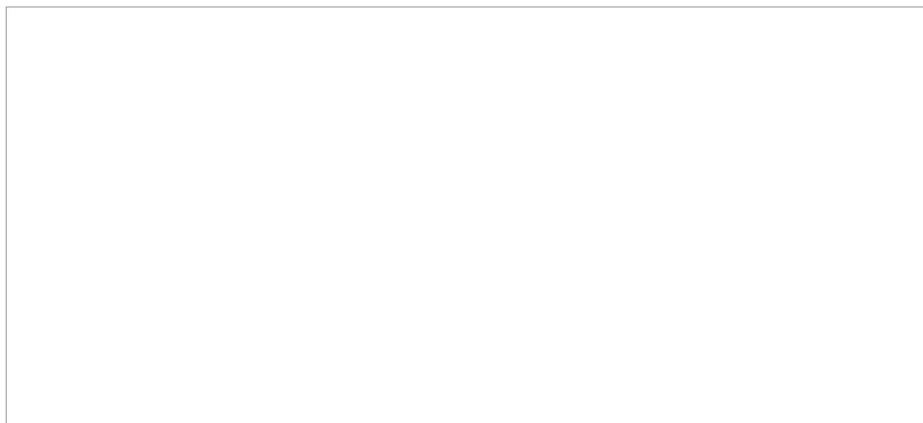


Code du jeu: P0007



Puzzle 24 pièces - Animemo

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

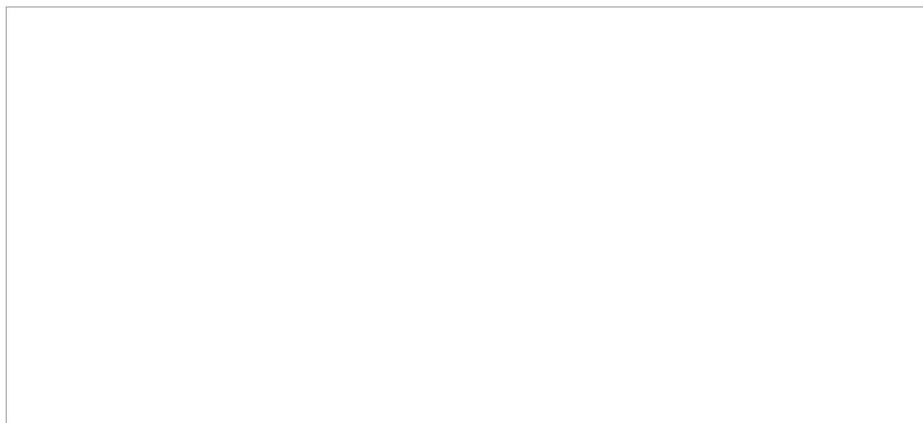


Code du jeu: P0008



Puzzle 6 - 16 pièces - La Ferme

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

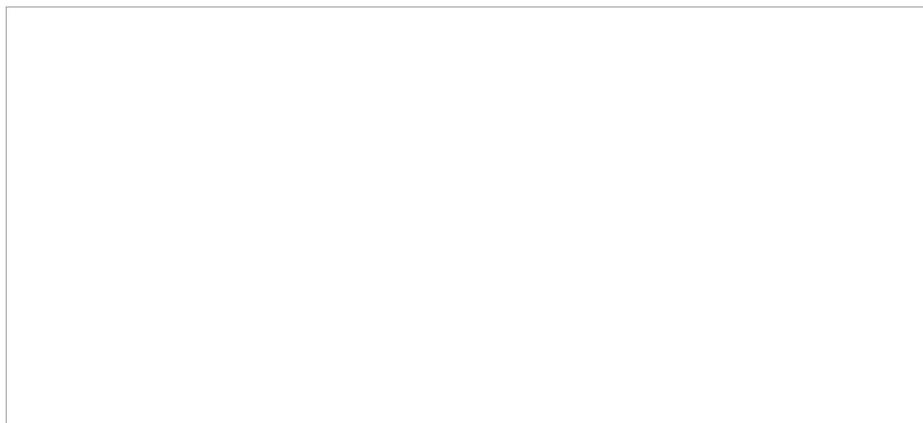


Code du jeu: P0009



Puzzle 45 pièces - Franklin

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

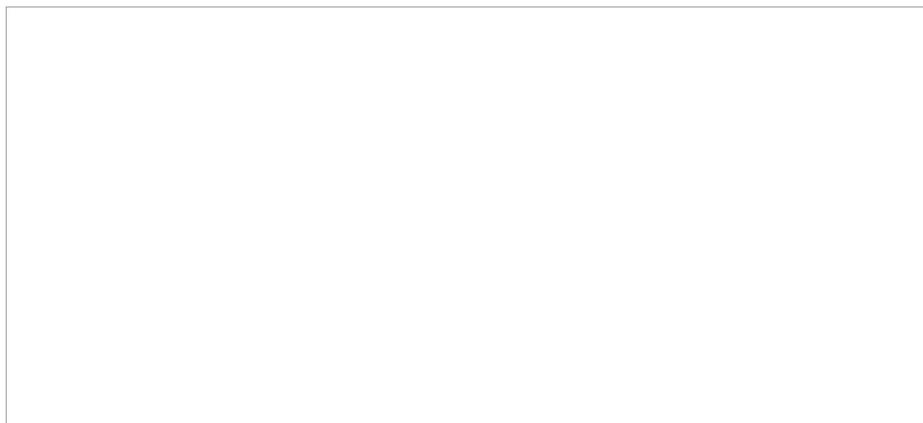


Code du jeu: P0010



Puzzle 3 x 49 pièces - Hello Kitty

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0011

Puzzle 20 pièces - Les animaux dans l'EspaceCommentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Eeboo

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu

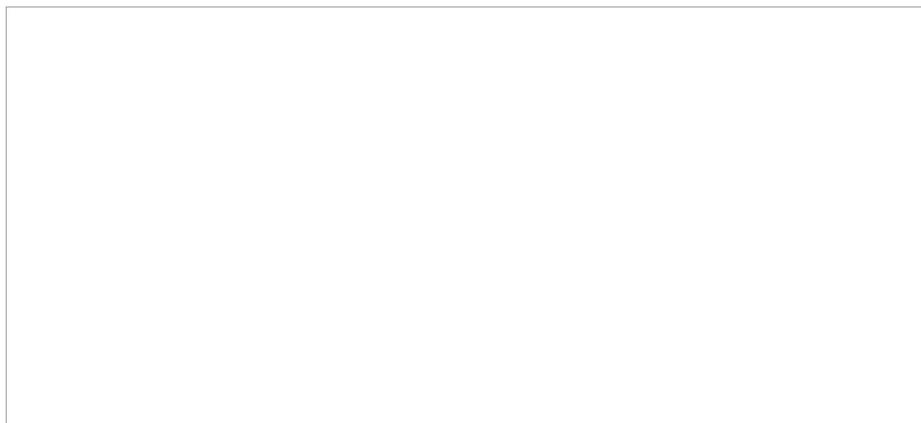


Code du jeu: P0026



Puzzle 36 pièces - La Fée et la Licorne

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: P0027



Puzzle 500 pièces - Cars

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

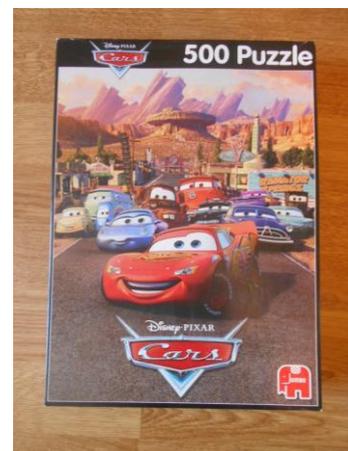
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Jumbo

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0001



L'oeuf a dit !

Commentaires sur le jeu

Jeu d'expression corporelle pour bouger et s'amuser, seul ou à plusieurs, sur le thème fascinant des animaux, avec un module interactif qui parle, qui chante et qui rit ! 3 modes de jeu rythmés et rigolos : - Mode 1 : Un jeu d'adresse et d'initiation pour les plus petits dès 3 ans, où l'enfant observe les cartes et imite les animaux sans faire pencher l'oeuf. Sinon, il se met à rire ! - Mode 2 : Un jeu collectif rythmé pour bouger et s'amuser à plusieurs. Les enfants se passent l'oeuf en reproduisant les animaux énoncés. - Mode 3 : Un jeu collectif où les enfants doivent reconnaître l'animal grâce aux cris des animaux. Un jeu tout simple et très drôle, idéal pour exercer son équilibre et développer sa coordination gestuelle !

Nb pièces: 1

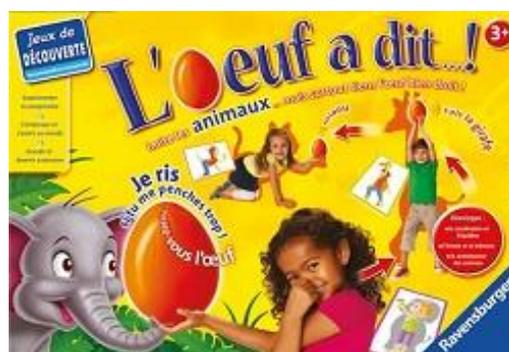
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imitation
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Balancer - Dextérité (la)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0014

Le Verger**Commentaires sur le jeu**

Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange .

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 3
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Anneliese Farkaschovsky

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0007



Vroom Vroom

Commentaires sur le jeu

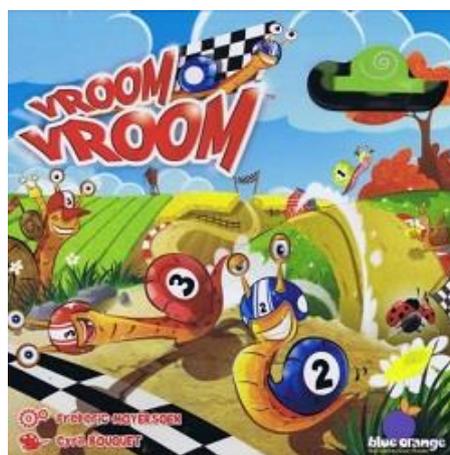
Les escargots sont sur la ligne de départ de la grande course. Les concurrents s'observent, chacun prêt à s'élancer. 3, 2, 1 et c'est parti....! Les concurrents s'élancent à une vitesse impressionnante (pour des escargots), se doublent et se mettent en travers du chemin de leurs adversaires. Mais qui remportera cette course... ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours, Course
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Frédéric Moyersoen



Classification, mécanismes, thématiques

Courses - Dés

Animaux (jardin) - Circuits

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0010



ChickyBoom

Commentaires sur le jeu

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller! Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule. Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

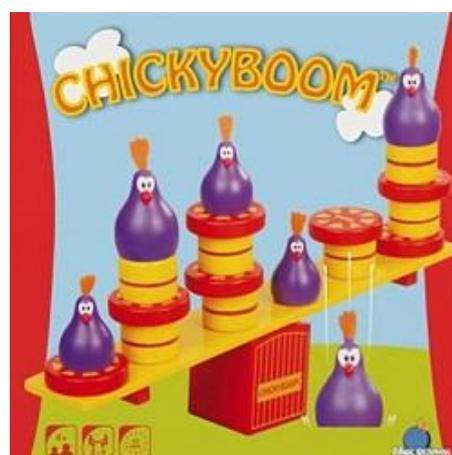
Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur: Thierry Denoual

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Balancer - Dextérité (la)

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0011



Les Chevaliers Tumultueux

Commentaires sur le jeu

Enfermés dans la tour, les chevaliers courent dans tous les sens pour trouver la porte secrète. Et dans la bousculade, ils dégringolent tous par terre quand la porte du château s'ouvre! Celui qui pourra libérer le plus de chevaliers gagne le tournoi.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Benjamin Burkhardt, Gün

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0012



Chipe-Couverture "Kissen-Klau"

Commentaires sur le jeu

Pour que les petits lutins puissent dormir en paix, il faut que chacun ait la couverture qui lui convient. Mais Chipe-couverture ne les laisse pas tranquille et chipe sans arrêt les couvertures de ses amis. Pourtant avec un peu de chance au dé, on peut récupérer sa couverture auprès du trouble fête.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Association
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Barbara Kinzebach

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0016



Zimbbos !

Commentaires sur le jeu

À tour de rôle, on jette le dé et on pose un, deux ou trois éléphants si on tire un, deux ou trois ronds. Quand on tire une étoile, on place au choix une barre ou un personnage. Avec les plus jeunes, on peut jouer en coopération, dans le but de tout placer. Avec les plus grands, on jouera avec la règle « de compétition », en essayant de placer les éléments de la manière la plus difficile pour les joueurs suivants.

Nb pièces: 1

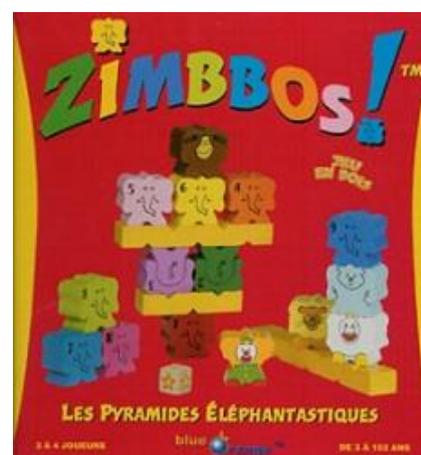
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 3 - 10
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur: Thierry Denoual

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0018



Une cuillère pour Martin "Mes premiers jeux"

Commentaires sur le jeu

Le petit ours a une faim de loup ! Heureusement qu'une assiette pleine de bouillie est déjà prête. Le dé va indiquer aux enfants par quelle bouillie ils vont commencer à donner à manger au petit ours. Qui veut donner à manger au petit ours en premier ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire, Adresse
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Eljan Reeden



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0019

Le jeu du Loup**Commentaires sur le jeu**

Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération

Age préconisé : 3 - 5

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1 +

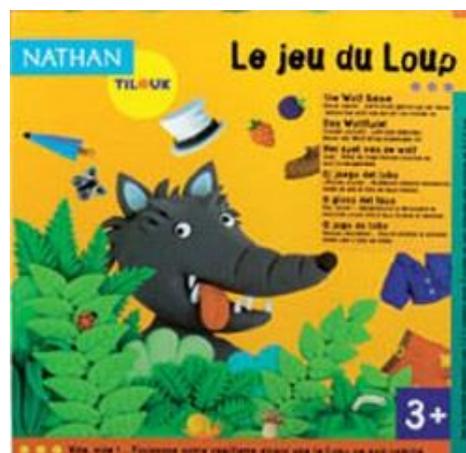
Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0021



Gary Gouda

Commentaires sur le jeu

La souris Gary est amenée d'un coin de la maison à un autre en traversant différentes pièces et en ramassant le plus possible de morceaux de fromage. Ce faisant, elle prend bien sûr de l'embonpoint et cela devient de plus en plus difficile de trouver des trous de souris à travers lesquels elle peut passer, car elle n'a pas le droit de rester coincée. Et en plus, Kiki le chat de la maison lui barre le chemin à maintes reprises. Celui qui saura prendre les bons chemins à travers la maison et récupérera le plus de morceaux de fromage gagnera cet amusant jeu de vol de fromage.

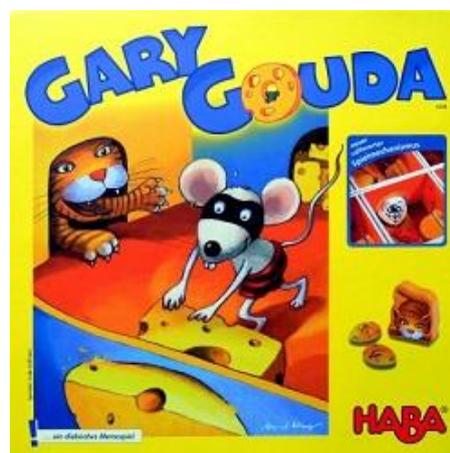
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Guido Hoffmann

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0022



Minimi

Commentaires sur le jeu

Les papillons volent d'un jardin à l'autre au fil du jeu. Le gagnant est le joueur qui réunit les 4 papillons de la bonne couleur.

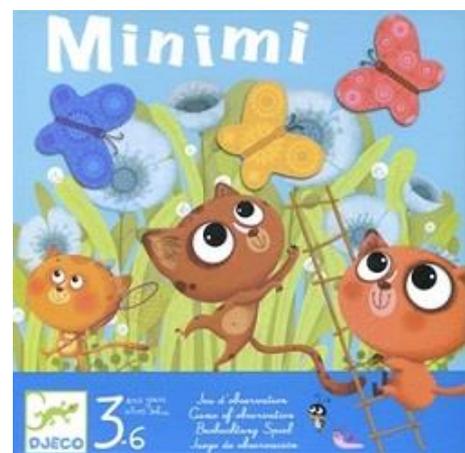
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Amandine Piu

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0023



Bonne Nuit

Commentaires sur le jeu

Les joueurs doivent aider le marchand de sable à endormir les enfants. Un joueur joue avec les pièces du puzzle, l'autre avec les lunes phosphorescentes. Si le parent (ou un grand) joue contre l'enfant, il prend les lunes à l'aveugle dans un sac. A son tour, le joueur lance le dé et conduit le marchand de sable dans la maison correspondante. Il doit trouver la pièce du puzzle (enfant ou lune) qui correspond à la maison. Le premier qui a complété ses puzzles à gagner.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 2 - 4
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Walter Susanne

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0024



Le Lynx

Commentaires sur le jeu

Soyez le plus rapide à trouver l'élément que tout le monde cherche

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: Educa

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0025

Le Lynx**Commentaires sur le jeu**

Soyez le plus rapide à trouver l'élément que tout le monde cherche

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: Educa

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0026



La danse des œufs

Commentaires sur le jeu

Qui va réussir à récupérer le plus d'œufs possible et aura ainsi le plus de points ? Cela ne va pas être facile car ce sont des œufs sauteurs et qui passent de main en main et si on fait tomber un des ses œufs par terre la partie est finie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Roberto Fraga

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0029



Hoppel-Poppel

Commentaires sur le jeu

Les animaux ont tous disparu du pré, n'y laissant que leur silhouette. Fais-les revenir ! Un jeu pour apprendre à associer les formes et les couleurs.

Nb pièces: 1

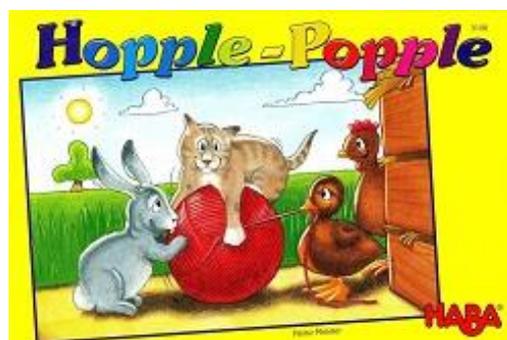
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 3 - 10
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Heinz Meister

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0030



Quak (Croâ)

Commentaires sur le jeu

Le jeu, basé sur le hasard et une légère prise de risque (rejouer ou arrêter), amuse bien les très jeunes joueurs, qui ont plaisir à faire disparaître les grenouilles dans le tourbillon au centre du jeu.

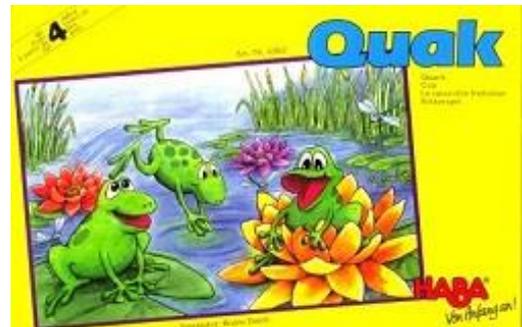
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : Nc
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Bruno Dolch

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0031



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux possèdent une plume bien plantée dans leur croupion. Attention c'est parti ! En commençant par le plus jeune joueur, chacun va essayer d'avancer le plus possible pour sauter devant les concurrents pour leur

Nb pièces: 1

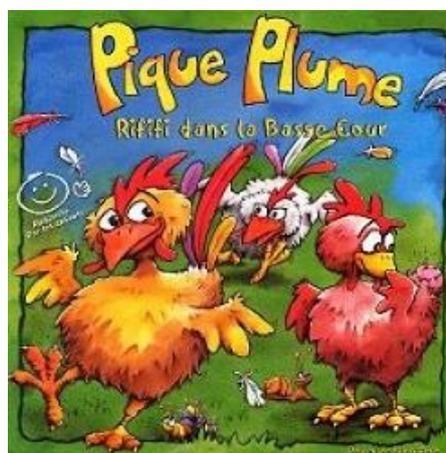
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Klaus Zoch

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0032



Cache-cache Dino

Commentaires sur le jeu

Cache-cache Dino est un jeu amusant pour toute la famille qui existe depuis l'ère des dinosaures! Il y a deux variantes: un mémo (Nestor) ou un jeu de rapidité pour reconnaître les couleurs tout en s'amusant (Daniela)

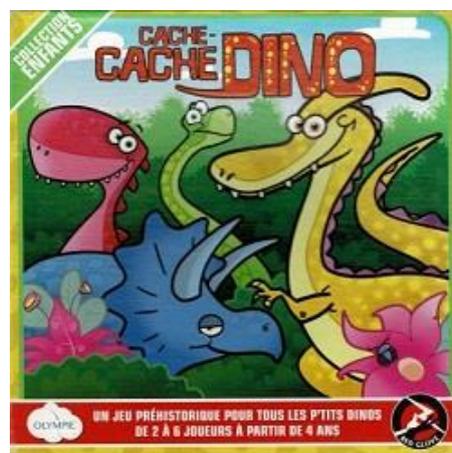
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Mémoire
Age préconisé : 4 - 10
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Red Glove
Auteur: Federico Dumas

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0035



Chevaliers de la tour

Commentaires sur le jeu

Ce jeu propose aux enfants de construire trois tours, qui accueilleront la fanfare en l'honneur du seigneur Sans Peur. Il s'agit d'un jeu d'entraide et d'adresse, puisque pour monter les différents éléments des tours, il faut utiliser un monte-charge un peu particulier, mais pas les mains !

Nb pièces: 1

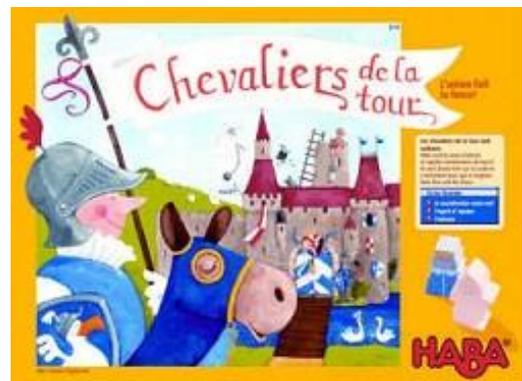
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Christian Tiggemann

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0036



Chevaliers de la tour

Commentaires sur le jeu

Ce jeu propose aux enfants de construire trois tours, qui accueilleront la fanfare en l'honneur du seigneur Sans Peur. Il s'agit d'un jeu d'entraide et d'adresse, puisque pour monter les différents éléments des tours, il faut utiliser un monte-charge un peu particulier, mais pas les mains !

Nb pièces: 1

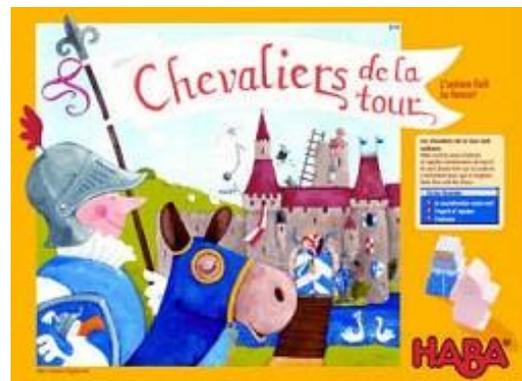
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Christian Tiggemann

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0038



Allez les Escargots!

Commentaires sur le jeu

Six escargots participent à une drôle de course... Et comme ils se déplacent lentement, ils ont décidé d'une règle du jeu assez particulière. En effet, le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne, mais le dernier peut gagner aussi ! « Allez les escargots ! » est un jeu pour les tout-petits qui ne peuvent pas encore lire les dés traditionnels. Les points sont ici des couleurs. Les enfants n'ont pas de choix réel à effectuer, ils doivent seulement respecter les couleurs des tirages des dés. Si vous êtes un parent joueur ou si vos petits ont grandi, testez cette variante qui allonge un peu le temps de partie : - On jette toujours 2 dés, mais on doit en choisir un seul pour avancer, l'autre ne compte pas.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Alex Randolph



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0037



Burg Appenzel

Commentaires sur le jeu

Attention aux souris gourmandes. Le plateau de jeu et la boîte forment un château parsemé de trous invisibles ; c'est un véritable gruyère ! Il faut être le premier à réunir 4 variétés de fromages différents avec ses 4 souris.

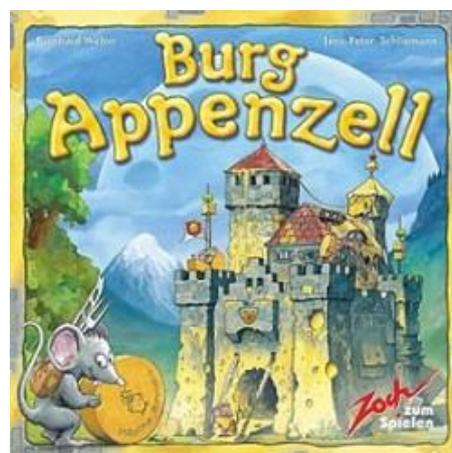
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Zoch
Auteur: Jens-Peter Schliemann, B.

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0034



Mon premier 1000 Bornes - en route pour l'école

Commentaires sur le jeu

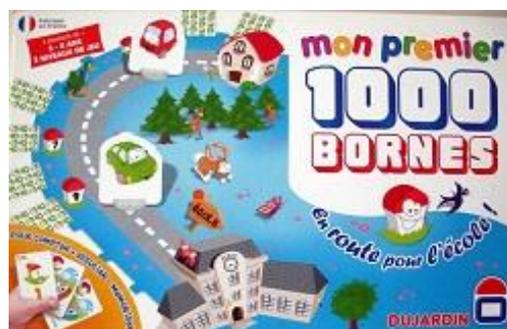
Un tout nouveau 1000 bornes, pour les 3-6 ans, qui va peut être donner aux enfants envie d'arriver à l'école les premiers... On connaît tous le traditionnel jeu de 1000 bornes mais celui-ci a spécialement été conçu pour les petits pour qu'ils apprennent à compter, mémoriser, associer et surtout s'amuser ! Les habitués retrouveront l'univers habituel de ce jeu avec les parades, attaques, bornes... mais avec un look et des règles adaptés aux enfants. Parmi les nouveautés : des cartes étapes plus faciles à mémoriser, des smileys sur les attaques et parades pour savoir si on est gentil ou méchant, et de nouvelles cartes... Le but du jeu est lui aussi un peu différent puisqu'il va s'agir pour les enfants de faire la course pour arriver avant le directeur à l'école. Une manière ludique d'apprendre à compter, associer et faire connaissance avec le monde de la route. Et surtout un jeu qui montre que ça peut être bien finalement d'arriver les

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0040



Ludanimo

Commentaires sur le jeu

Ludanimo est un jeu d'éveil évolutif pour les enfants à partir de 3 ans. Dans une jolie boîte très colorée, vous trouverez 3 jeux complets pour les tout-petits : - Un jeu de parcours - Un jeu de mémoire - Un jeu d'équilibre, avec des cubes de différentes formes et tailles à empiler. Au début, l'enfant peut utiliser Ludanimo comme un simple jouet à empiler avec ses animaux rigolos à cacher dans les cubes... Mais par la suite, à l'aide de 2 gros dés souples, l'enfant apprend à reconnaître formes et couleurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0041



Little Circuit

Commentaires sur le jeu

A tour de rôle, chaque joueur peut lancer le dé et avancer son animal jusqu'à la prochaine case de la couleur du dé. Mais attention à l'abeille, qui vous fait reculer ! Une promenade à la campagne pour jouer en apprenant ses couleurs....

Nb pièces: 1

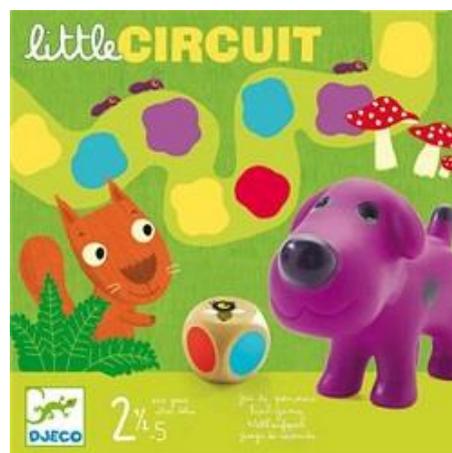
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0042



Yams junior Yahtzee

Commentaires sur le jeu

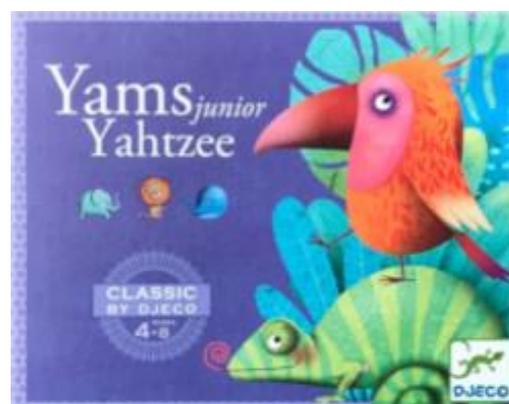
Voici le traditionnel jeu de Yams adapté aux plus petits. A tour de rôle, chaque joueur lance les 5 dés illustrés par des animaux. Il a 3 lancers pour réaliser une combinaison qui lui permettra de gagner un jeton à déposer sur sa carte. Le premier joueur réussissant à aligner 3 jetons a gagné la partie. Et l'enfant qui parvient à faire un yams, soit 5 animaux identiques, remporte immédiatement la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0043



Rafle de chaussettes (Socken zocken)

Commentaires sur le jeu

Le prétexte de ce jeu est de ranger des chaussettes. Mais comme on est dans la famille Maso, elles se ressemblent toutes, bien qu'il n'existe qu'une seule paire de chaque sorte. Au signal, chacun se précipite sur le tas au centre de la table, mais avec une seule main, l'autre étant dans le dos. Le premier à assembler cinq paires convenables gagne une magnifique pince à linge.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Michael Schacht

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0044

Où est mon doudou?**Commentaires sur le jeu**

Il faut retrouver son doudou avant le coucher du soleil. La seule solution : parcourir toutes les pièces de la maison avec logique, en sachant faire des choix et accepter une part de hasard. Un premier jeu de société très joliment illustré.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoé Yatéka
 Auteur: Jean-Luc Renaud

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0045



Mouse in the House

Commentaires sur le jeu

Sauras-tu trouver la souris ? Le but du jeu est de trouver en premier le trou ou la petite souris coquine s'est cachée dans la maison en utilisant la tige,

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation

Age préconisé : 3

Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

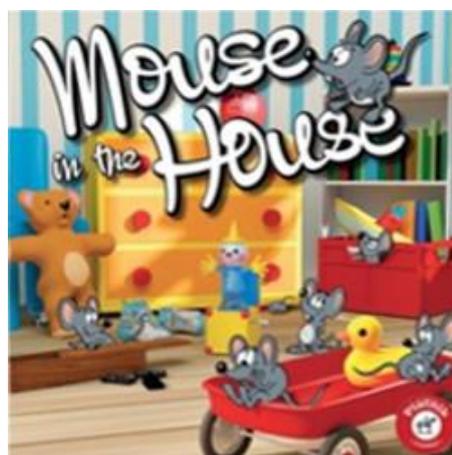
Difficulté:

Marque du jeu: Piatnik

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0049

Hop ! Hop ! Galopons !**Commentaires sur le jeu**

Quelle belle journée les chevaux viennent de passer dans le pré ! Il est temps de les ramener à la ferme. Sur le chemin du retour, ils vont devoir récupérer différentes choses (carottes, seau, fers, etc) avant d'atteindre leur box.

Nb pièces: 1

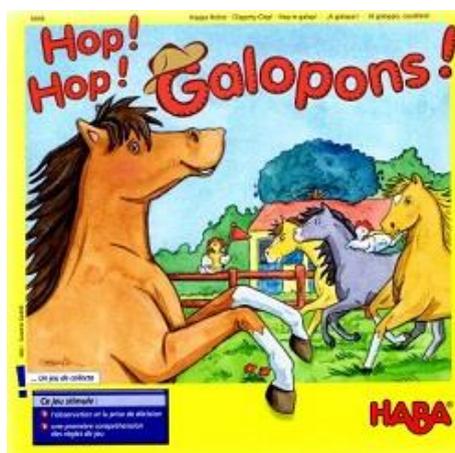
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 3 - 12
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Susanne Gawlik

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0050



Turlututu Chapeaux Pointus

Commentaires sur le jeu

Cinq sorcières sont cachées sous leux grands chapeaux. Les joueurs doivent faire appel à leur mémoire pour retrouver la sorcière de la couleur indiquée par le dé pour la faire avancer. Le gagnant est celui qui amène une sorcière sur la montagne magique où une grande fête se prépare.

Nb pièces: 1

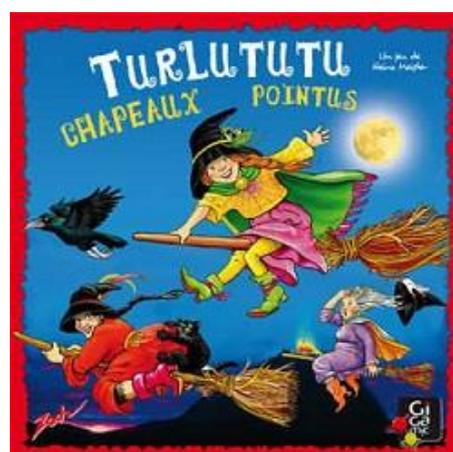
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Heinz Meister

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0055



Tiptoi: Je découvre la ferme

Commentaires sur le jeu

Coffret complet: livret et lecteur interactif

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Electronique
Age préconisé : 4 - 7
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Frieze



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0056



Splash attack

Commentaires sur le jeu

Le principe de jeu est d'attraper le poisson dont la couleur et la forme d'écaille sont indiquées par les dés. Il existe trois couleurs et trois formes d'écaille, soit neuf poissons. Le joueur qui parvient à capturer le poisson le place devant lui. Il faudra qu'il soit le plus rapide lorsque le hasard désignera à nouveau le même poisson : il faudra alors attraper le piranha, pour que la prise devienne définitive. Mais si un autre joueur prend le piranha avant, le poisson retourne au centre du jeu.

Nb pièces: 1

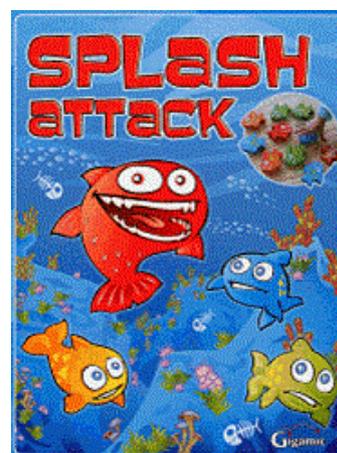
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Thierry Chapeau

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0058

Domino Animo**Commentaires sur le jeu**

Idéal pour s'initier aux chiffres, à la logique et aux règles du jeu. Des moments simples et tranquilles à partager entre amis et en famille. Domino double face/Domino chiffres.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation

Age préconisé : 2 - 12

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0059



La course farfelue des souris des champs

Commentaires sur le jeu

Voici un jeu familial de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements !

Nb pièces: 1

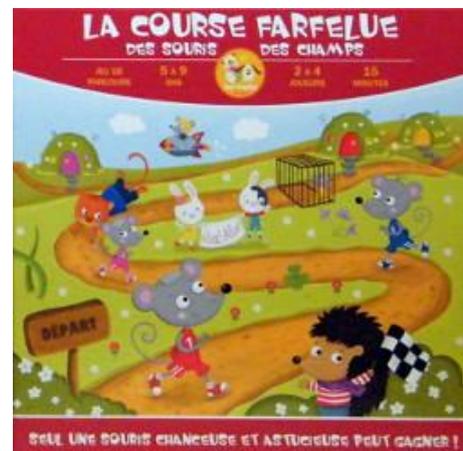
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Zoé Yatéka
Auteur: Jean-Luc Renaud

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0060



Prince et Dragon

Commentaires sur le jeu

Bienvenue dans l'univers fantastique des contes et légendes, où prince, princesse, licorne, magicien et dragon vont devoir s'entraider ou s'affronter. A vous de construire le bon chemin en fonction du défi choisi parmi les 48 proposés. Pour cela, vous devrez respecter les contraintes annoncées (obligation et/ou interdiction de relier certains personnages entre eux) et placer correctement les 9 pièces de jeu sans oublier la règle générale : aucun chemin ne doit se terminer en voie sans issue. Les 4 niveaux augmentent le nombre et la difficulté de contraintes à appliquer. Le niveau Starter impose uniquement des passages obligatoires, les niveaux suivants ajoutent des interdictions, combinant même obligations et interdictions. Attention à bien lire les consignes de départ pour trouver une solutions possible, dont certaines figurent sur le livret de défi. Le plan de jeu sert de couvercle coulissant au coffret de rangement qui permet de recevoir tous

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 5 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart Games
Auteur: Raf Peeters



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0062

Touché Trouvé!**Commentaires sur le jeu**

Les enfants trouveront bien vite les objets recherchés en les tâtant.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Eëinz Meister

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0065



Le voleur de carottes

Commentaires sur le jeu

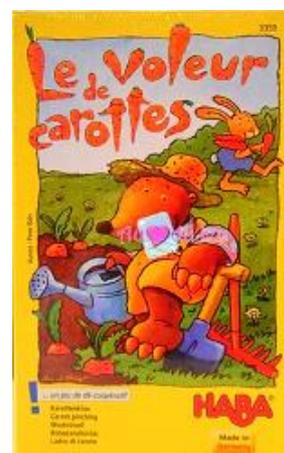
La taupe ne sait plus où donner de la tête : il faut semer les carottes, les arroser pour les faire mûrir, puis les récolter, alors que le lapin s'est introduit dans le jardin, et dévore tout ce qu'il peut. Avec un peu de chance et de tactique, vous parviendrez avec elle à faire la récolte avant que le lapin n'ait tout volé. Les pièces sont en bois et le hasard (1 dé avec faces dessinées) se combine à la stratégie: où allons nous planter notre carotte ou la faire mûrir? Car le lapin arrive!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 5 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Peter Bals



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0066



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 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.

Nb pièces: 1

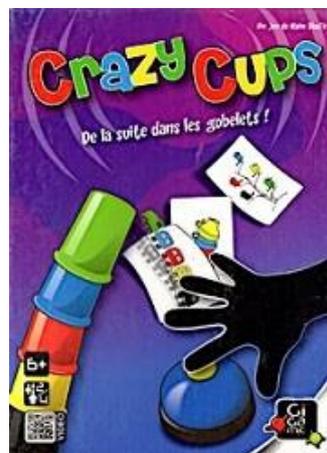
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Haim Shafir

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0070



Piratatak

Commentaires sur le jeu

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, vos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.

Nb pièces: 1

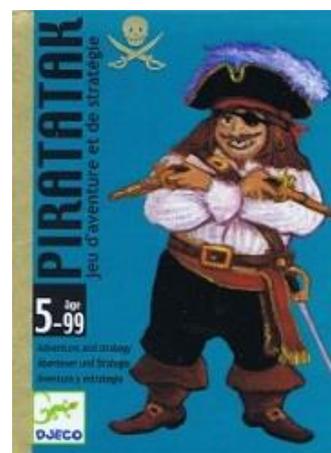
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Grégory Kirszbaum

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0071



Au Loup !

Commentaires sur le jeu

Votre enfant sera-t-il le premier à mettre tous ses amis les animaux à l'abri avant que le Loup n'arrive pour les manger ? Il faut être astucieux et savoir prendre des risques pour être le plus rapide...

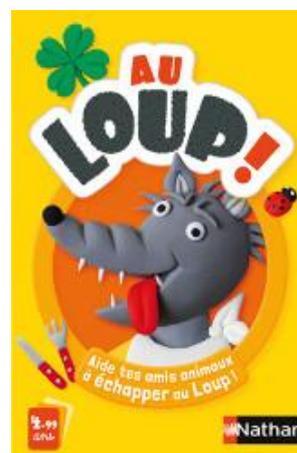
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0072



Ballons

Commentaires sur le jeu

Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif: en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !

Nb pièces: 1

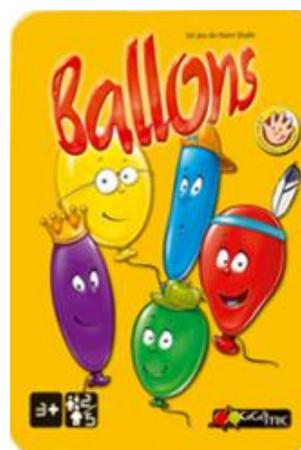
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Haim Shafir

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0073



Les Bolides (Flinke Flitzer)

Commentaires sur le jeu

C'est la couleur du dé qui va déterminer quelle voiture quittera le carrefour et ira filer sur le bon parking. Mais attention, si une voiture de la couleur lancée se trouve déjà sur le parking du joueur, cette voiture va alors filer sur un autre parking. Qui va réussir en premier à garer 6 voitures de couleurs différentes sur son propre parking ?

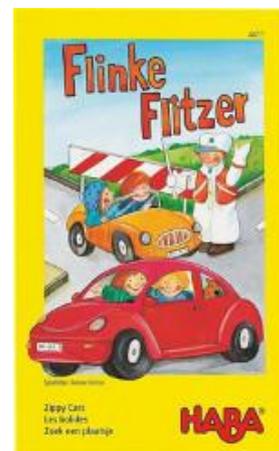
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hasard
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Reiner Knizia

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0074



Serpentina

Commentaires sur le jeu

Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.

Nb pièces: 1

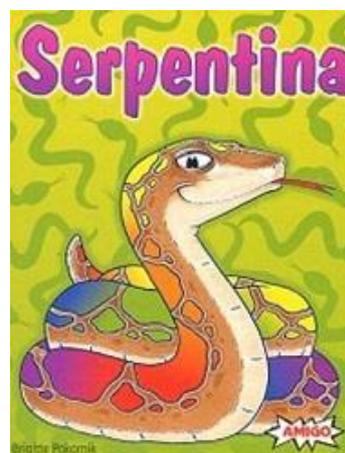
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Séquence
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Brigitte Pokornik

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0075

Bata-Waf**Commentaires sur le jeu**

C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !

Nb pièces: 1

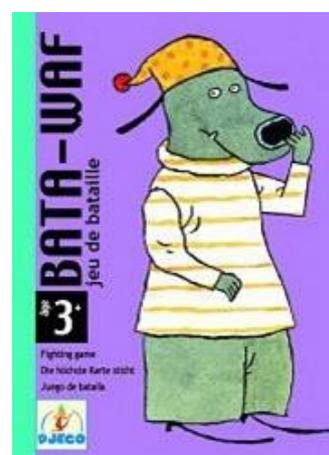
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0076

Bata-Waf**Commentaires sur le jeu**

C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !

Nb pièces: 1

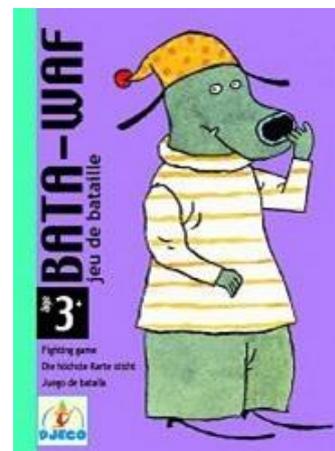
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0079



Trifouilli

Commentaires sur le jeu

Chaque carte combine 3 images différentes. Le but du jeu est de former sa propre série de 7 cartes dont chacune doit avoir au moins 1 point commun avec ses voisines. Toutes les cartes sont étalées face cachées sur la table pour former une grande pioche dans laquelle tous les joueurs fouillent en même temps. Si la carte piochée convient, on l'ajoute à la série. Sinon, il faut la remettre en jeu...

Nb pièces: 1

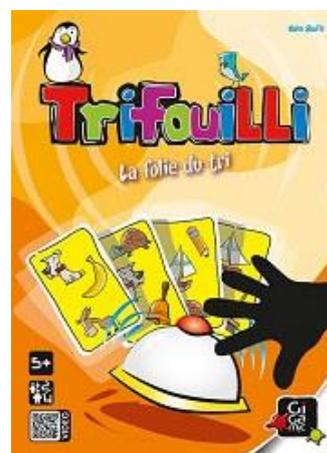
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Haim Shafir

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0080



Joomba !

Commentaires sur le jeu

Hi han, Meuh, Coin coin, Ouaf ouaf! Tous les animaux rêvent de devenir le nouveau roi des animaux. À vous d'être le plus rapide à trouver et imiter le cri de l'animal qui lance le défi.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imitation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Roberto Fraga

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0081



Entre chats et souris...

Commentaires sur le jeu

Un jeu de dames avec une thématisation pour les enfants sous la forme de chats et de souris

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Fnac Eveil
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0083



Pitchcar

Commentaires sur le jeu

Ce jeu est une simulation de course automobile qui repose sur les mêmes principes : à l'aide de "pichenettes", vous devez faire avancer votre pion le plus rapidement possible, en prenant les bonnes trajectoires, en doublant vos adversaires au bon moment et en faisant attention aux sorties de route.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ferti
Auteur: Jean du Poël

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0085



Rapelli

Commentaires sur le jeu

Oh non ! Les chenilles se cachent dans les bambous. Essaye de les faire sortir et d'en capturer autant que possible.

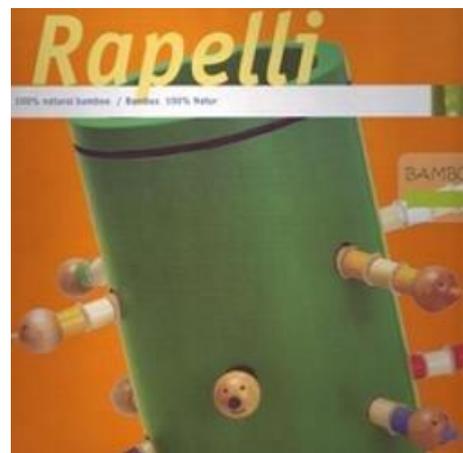
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Hape
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0086



TamBuzi

Commentaires sur le jeu

Tandis que le son du bongo retentit dans le buzzer, vous devez, à tour de rôle, déplacer vos animaux et les faire avancer rapidement d'une hutte à l'autre. Lorsque le son s'arrête et qu'un éclair retentit, l'animal qui n'est pas caché dans une hutte est éliminé. Le but du jeu est d'éviter d'être frappé par l'éclair et d'obtenir le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

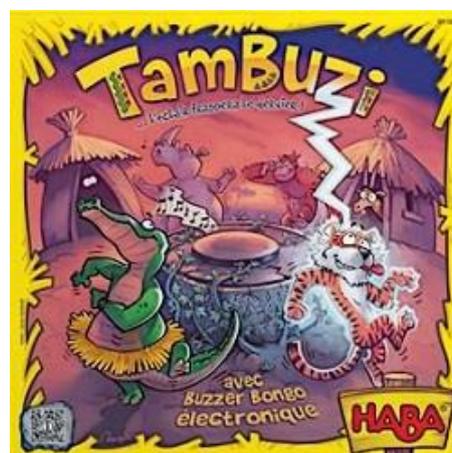
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Günter Burkhardt

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0087



A vos trésors, prêts, partez!

Commentaires sur le jeu

À vos trésors, prêts, partez ! (Auf die Schätze, fertig, los) Les chasseurs de trésors sont réunis pour trouver les trésors cachés par le célèbre aventurier Sabreman. Astucieux, celui-ci a cependant compliqué la chasse car, pour parvenir aux trésors, il faut exécuter des actions pas toujours faciles. Qui va gagner cette turbulente chasse aux trésors?

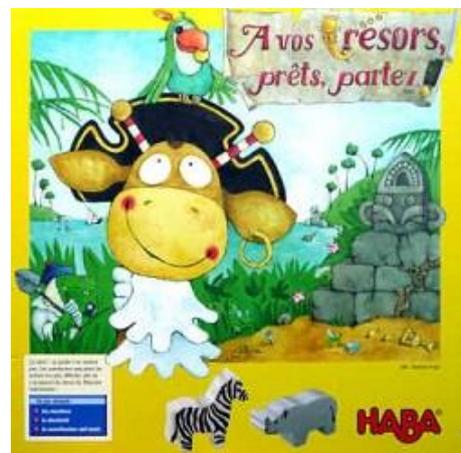
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Rapidité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Roberto Fraga

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0088



Alarme!

Commentaires sur le jeu

A toute vitesse pour arrêter les cambrioleurs ! Un jeu d'adresse où il faut agir rapidement, pour 2 à 4 policiers et cambrioleurs de 6 à 99 ans. Avec une variante pour joueurs plus jeunes. Dans les rues de la ville endormie, la sirène hurle à tue-tête au passage de la voiture de police. Le policier doit attraper les cambrioleurs en flagrant délit ... et le plus vite possible. Qui dirigera avec adresse et doigté la voiture de police pour l'emmener sur le bon lieu du cambriolage et empêchera ainsi le plus grand nombre de vols ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Markus Nikisch, Kai Hafer

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0090



La Traversée de l'Orénoque

Commentaires sur le jeu

C'est la ruée vers l'or en pleine jungle ! Plusieurs équipes d'aventuriers cherchent des enfouis dans des ruines sur les bords de l'Orénoque. Mais l'or se trouve sur l'autre rive du fleuve impétueux ! On ne peut le traverser qu'en marchant sur des troncs d'arbre flottant dans le sens de descente du fleuve. Qui fera preuve de courage et conduira ses aventuriers sur l'autre rive en usant de tactique et en ayant un peu de chance ? En déplaçant les troncs d'arbre et en les franchissant, il faudra toujours veiller à ce qu'ils ne partent pas à la dérive et garder un œil sur ses concurrents.

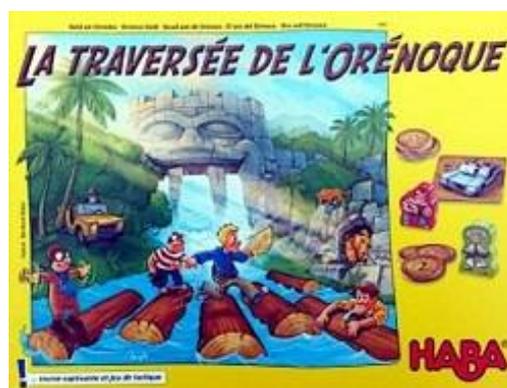
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Bernhard Weber

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0091



Sorry! Shooter

Commentaires sur le jeu

Faites glisser vos pions sur la piste de lancer et visez la cible centrale pour atteindre le chiffre dont vous avez besoin. Mais attention à ne pas vous arrêter sur une zone éliminatoire ou vous faire dégommer par vos adversaires ! Adresse et stratégie conjuguées vous seront utiles pour mettre tous vos pions à l'abri et remporter la partie ! 4 modes de jeu différents et plateaux réversibles pour varier les plaisirs.

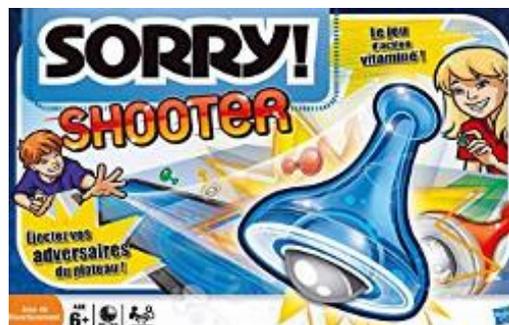
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Motricité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur: Craig Van Ness

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0092



Gare à la toile

Commentaires sur le jeu

Alors que se déroule la grande course des fourmis trois araignées décident de semer la pagaille. Dans ce jeu , chacun tente d'être le premier à amener ses trois fourmis jusqu'à l'arrivée. Aventure ludique en 3D

Nb pièces: 1

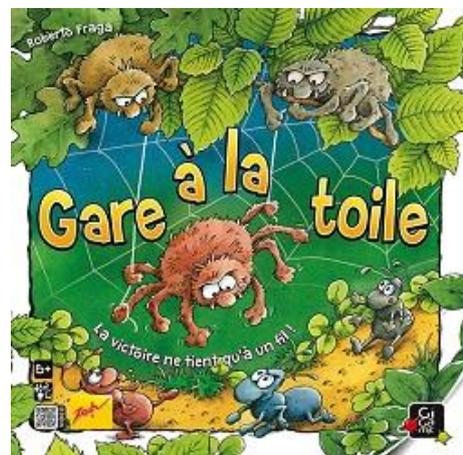
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Roberto Fraga

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0093

Make N Brake**Commentaires sur le jeu**

Les cartes montrent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils y parviennent, plus ils marqueront de points.

Nb pièces: 1

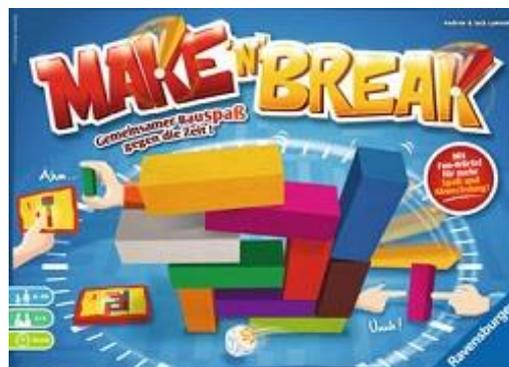
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: A. et J. LAWSON

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0095



Le Labyrinthe Secret

Commentaires sur le jeu

Dans un château où règne une atmosphère de légende et qui, par magie, ne cesse de tourner, les joueurs sont à la recherche de trésors et se livrent de passionnants duels. Mais attention : tout le monde part à la recherche du même trésor et chacun va donc essayer de barrer la route aux autres !... Le premier qui réussit à empocher sept trésors ou sept gnomes sera le vainqueur de la partie

Nb pièces: 1

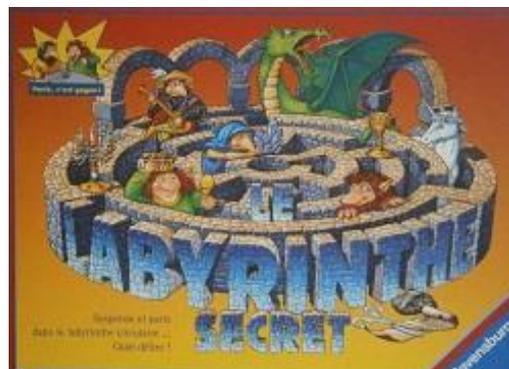
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 8 - 16
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: M. J. Kobbert

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0097



Les héros de Kaskaria

Commentaires sur le jeu

De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu de Kaskaria. Les habitants de Kaskaria redoutent désormais la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de vaillants héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur rapide arpenteur des crêtes en direction de la cachette des trolls, tapie au plus profond du cratère volcanique. Celui qui abattra ses cartes d'action avec ingéniosité, récupérera la plus grosse part du trésor et arrachera l'amulette magique aux sinistres trolls deviendra le plus grand héros de Kaskaria!

Nb pièces: 1

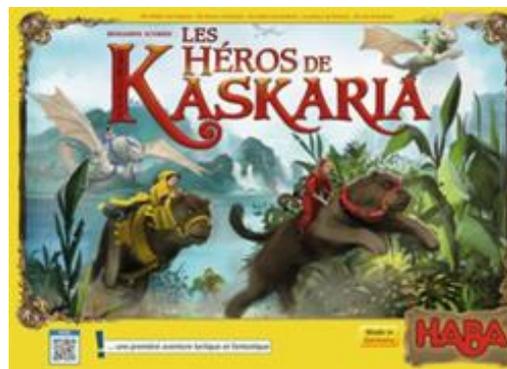
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 6 - 66
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Benjamin Schwer

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0098



GuloGulo

Commentaires sur le jeu

Gulogulo est un petit jeu d'habileté pour les grands et les petits. Le but du jeu est de retrouver le petit Gulo (partit manger des oeufs) avant les autres joueurs. Le jeu contient 22 petits oeufs en bois de plusieurs couleurs (5 rouge, 5 jaune, 5 vert, 5 bleu et 2 violet) et de tailles différentes, un nid (une sorte de bol) en bois, 6 gloutons en plastique de bonne qualité, une alarme (de la forme d'une sucette en bois) et des cartes en carton. Le chemin à parcourir est construit au début du jeu : on cache la carte du petit Gulo dans une petite pile de carte, puis on dispose les autres cartes, face cachée, en file indienne. On place ensuite les oeufs dans le nid, et on enfonce l'alarme au milieu des oeufs (elle reste maintenue uniquement par les oeufs autour d'elle). A son tour, le joueur choisi soit de retourner la première carte "cachée" qui vient, soit d'avancer sur une carte déjà retournée. Pour avancer son glouton sur la carte choisie (ou retournée), le

Nb pièces: 1

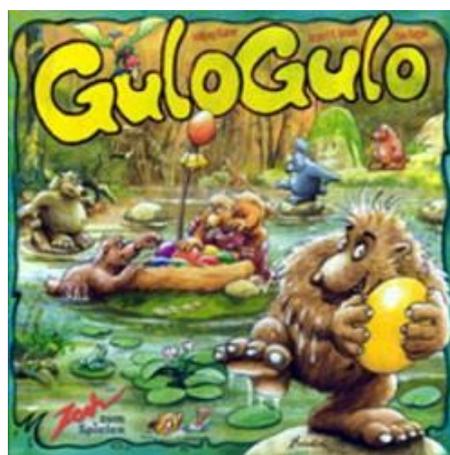
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Zoch
Auteur: W. Kramer, J.P.K. Grunau

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0099



La maxi course des tortues

Commentaires sur le jeu

Il faut garder secret le plus longtemps possible la couleur de sa tortue pour nous faire remorquer par les autres qui nous portent sur leur dos. La première a arrivé au potager à gagner

Nb pièces: 1

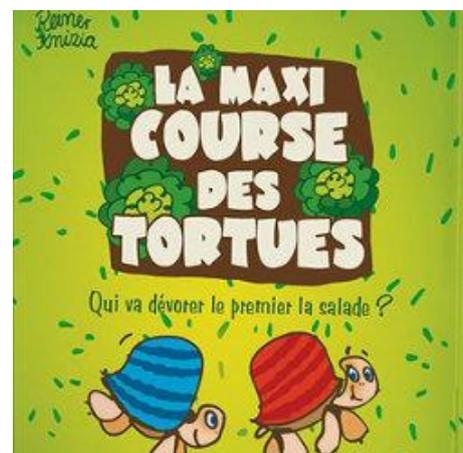
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Winning Moves
Auteur: Reiner Knizia

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0100



Le Labyrinthe Magique

Commentaires sur le jeu

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ. Ambiance garantie ! Contenu : 24 murs en bois, 24 jetons objet magique, 1 sac, 1 dé spécial, 4 magiciens, 4 billes métalliques, règle du jeu.

Nb pièces: 1

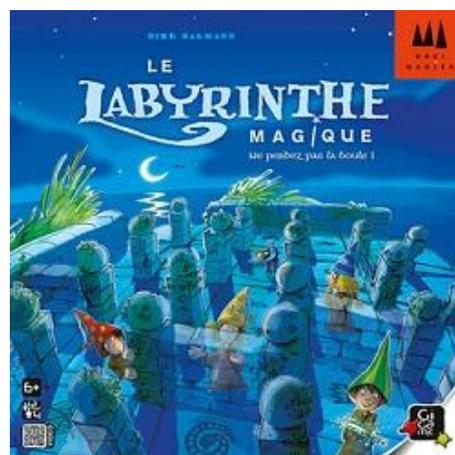
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Dirk Baumann

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0101



Mon premier Carcassonne

Commentaires sur le jeu

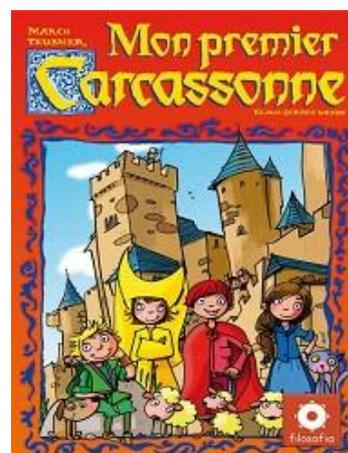
Traditionnellement, à Carcassonne, les gens célèbrent leur fête nationale en remettant en liberté les moutons, les poules et les bœufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne ont un vilain plaisir à recapturer tous les animaux... Cette version simplifiée du célèbre "Carcassonne" permet de retrouver l'esprit du jeu en l'adaptant pour des enfants dès 4 ans. Plus besoin de compter les points : pour gagner la partie, il faut être le 1er joueur à placer tous ses pions.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Affrontement
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Filosofia
Auteur: Marco Teubner



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0102



Le manoir des Sorcières

Commentaires sur le jeu

Quatre jeunes sorcières font la course afin d'être la première à attraper l'orbe magique qui se trouve au sommet de la tour du château.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Klaus Kreowski

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0105



Junior Scrabble

Commentaires sur le jeu

Avec son plateau de jeu recto-verso, les petits de 5 à 7 ans pourront s'amuser à retrouver les mots dessinés sur le plateau. Quant aux plus âgés, de 7 à 9 ans, ils devront croiser les mots pour gagner des points. Une version idéale pour grandir avec Scrabble. Contenu : 84 Lettres, 1 Plateau de jeu à double face (Niveau 1 "Les mots et les dessins", Niveau 2 "Les couleurs et les jetons"), 29 jetons bleus (ayant une valeur de 1). Ces jetons sont utilisés dans les deux jeux, 16 jetons rouges (ayant une valeur de 2). Ces jetons ne sont utilisés que dans le 2ème jeu, 1 sac pour les lettres.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel
Auteur: Alfred Mosher Butts



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0106



Scrabble Délire

Commentaires sur le jeu

Êtes-vous prêts à enfreindre les règles? Des cartes Délire permettent de jouer avec de nouvelles règles : Vous pourrez ainsi utiliser des noms propres, mettre les mots où vous voulez sur le plateau, des mots en diagonales, de mettre des mots à l'envers, de jouer avec les lettres de vos adversaires et même prendre les points de votre adversaire!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0107



Grouille Grenouille

Commentaires sur le jeu

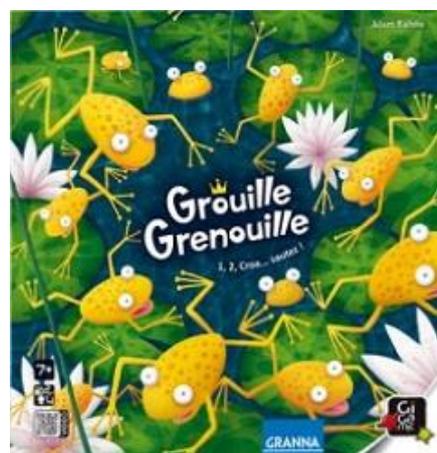
La mouche semble toujours plus savoureuse sur le nénuphar d'à côté, les petites grenouilles l'ont bien remarqué ! Soyez le premier à amener vos trois petites grenouilles sur les nénuphars adverses, mais attention à chaque fois que vous sautez, la passerelle reliant les deux nénuphars disparaît, le chemin devient alors plus compliqué. Heureusement vous pourrez en remettre mais vos adversaires pourraient bien en profiter avant vous. Grouille Grenouille est un jeu tout simple et très malin où il ne s'agira pas de rester à gober les mouches !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Adam Kaluza



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0108



Mille et un trésors

Commentaires sur le jeu

Dépêchez vous, les 40 voleurs reviennent ! Il faut absolument aider Ali Baba et ses amis à ramasser le plus possible de trésors tant qu'il en est encore temps ! Qui réussira à récupérer le plus de trésors tout en restant en sécurité ? Sésame... ouvre-toi !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Marco Teubner

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0109



Opération Amon-Rê

Commentaires sur le jeu

Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon rê. Les 4 cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désarmeront le système de sécurité en tapant les uméros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-rê ?

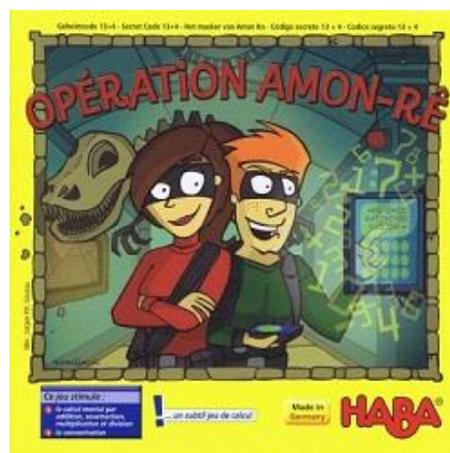
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Jürgen P.K. Grunau

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0114



Witty Chronos

Commentaires sur le jeu

Chronos, le Dieu du Temps, commence à se faire vieux. C'est l'heure de prendre la relève ! Incarne l'une de ses progénitures et partez à la conquête de nouveaux territoires au moyen de vos sabliers ! Le principe est le suivant : Chaque joueur retourne un de ses sabliers et le pose sur une pile de cartes. Quand le sablier s'est vidé, si aucun autre sablier n'est sur la pile, le joueur peut prendre la première carte de la pile et marquer ainsi des points. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la manche. Le vainqueur est le premier joueur à remporter 3 manches.

Nb pièces: 1

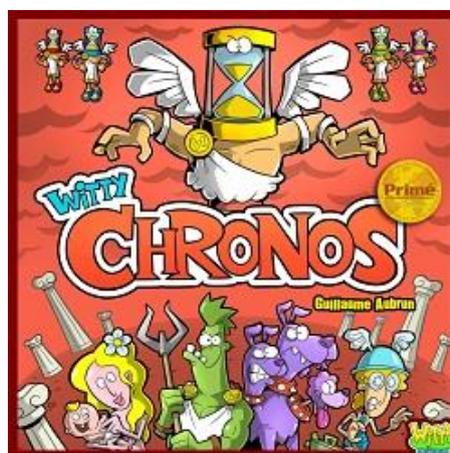
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Witty Editions
Auteur: Guillaume Aubrun

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0117

Premier verger "Mes premiers jeux"**Commentaires sur le jeu**

Un jeu classique « Le verger » revisité pour les tout-petits : les règles sont adaptées à l'âge des enfants et les accessoires sont spécialement conçus pour les petites mains d'enfant. Les jolies pièces en bois faciles à saisir invitent également à jouer selon son imagination et stimulent la motricité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 2 - 7
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anneliese Farkaschovsky

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0118



Trésor en vue!

Commentaires sur le jeu

Une ancienne carte aux trésors conduit les pirates jusqu'à l'île des corsaires où 5 trésors sont enterrés!

Nb pièces: 1

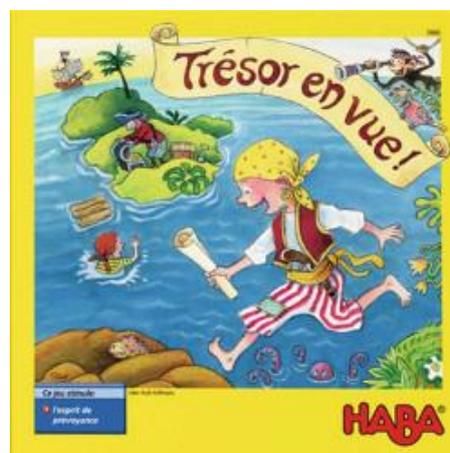
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Rudi Hoffmann

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0119



Monza

Commentaires sur le jeu

Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.

Nb pièces: 1

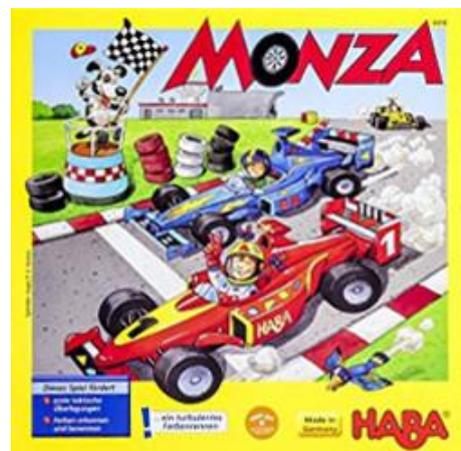
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Jürgen P.K. Grunau

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0121



Château Bel-endormi

Commentaires sur le jeu

Tous les habitants du château dorment à poings fermés. Ils n'entendent pas les agiles brigands longer les murs sur la pointe des pieds... Seuls les 12 gardiens du fabuleux trésor du château ne clignent même pas des yeux... Même pas pour une petite seconde ? Le premier joueur qui surprend deux gardiens en train de sommeiller pourra dérober le trésor qu'ils surveillent. Mais pour cela, il faudra être bien attentif !

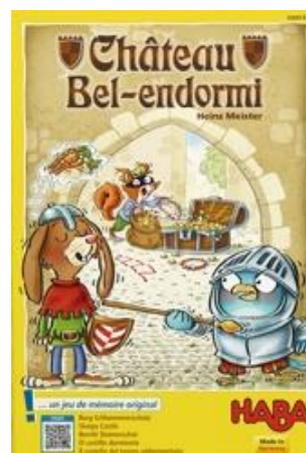
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Heinz Meister

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0122



Eclate-Ballons !

Commentaires sur le jeu

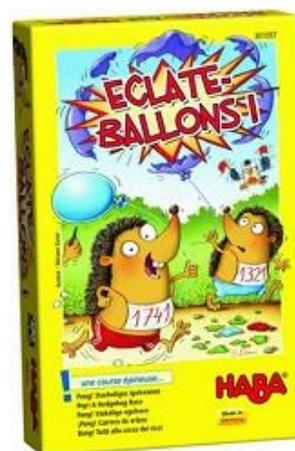
Boum ! Le signal du départ a été donné et la course de ballons des hérissons va commencer. Les hérissons doivent transporter leurs ballons sains et saufs jusqu'à l'arrivée le plus vite possible. Mais la compétition n'est pas très loyale : les affreux petits garnements se crèvent mutuellement leurs ballons et en récupèrent de nouveaux en secret.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Miriam Koser



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0124



Space Planets

Commentaires sur le jeu

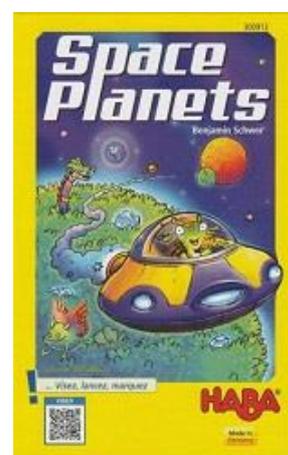
A bord de vos vaisseaux spatiaux, partez à la découverte de planètes et galaxies lointaines ! Mais la sonde en forme de dé a-t-elle bien atterri sur la planète ciblée ? Et les cristaux de carburant suffiront-ils à voler jusqu'à la prochaine planète pour récupérer les étoiles d'explorateur tant convoitées ? A vous de viser juste avec le dé et de bien réfléchir pour atteindre les planètes les plus intéressantes !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Benjamin Schwer



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0125



Concept Kids

Commentaires sur le jeu

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.

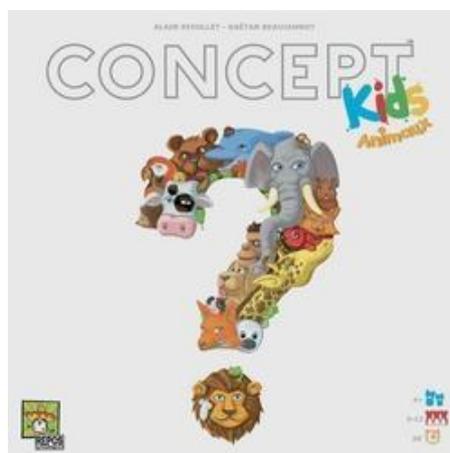
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction, Coopération
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Repos Production
Auteur: Alain Rivollet, Gaëtan Bea

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0126



Les aventuriers du rail junior "Mon premier voyage"

Commentaires sur le jeu

Avec cette version simplifiée du jeu Les Aventuriers du Rail, les jeunes joueurs et les débutants pourront faire leurs premiers pas dans l'univers de cette série. Même si les règles sont simples et les objectifs de jeu plus faciles, le jeu reste fidèle aux éléments qui ont fait des Aventuriers du Rail le succès que l'on connaît : les joueurs cherchent à remplir leurs objectifs en prenant le contrôle de voies ferrées sur le plateau de jeu.

Nb pièces: 1

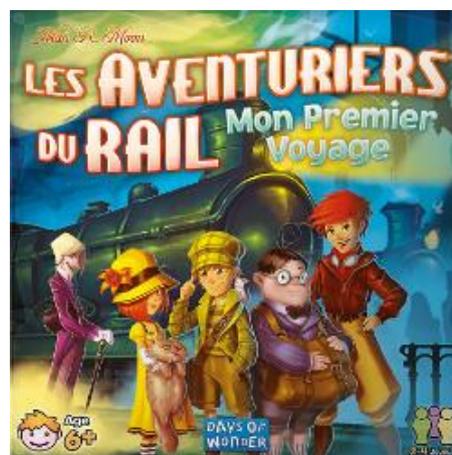
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Placement
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur: Alan R. Moon

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0127



Catane Junior

Commentaires sur le jeu

«Terre en vue ! » répète le perroquet Coco tout en volant en haut de votre bateau. Votre vigie mérite bien les grains de son salaire. Droit devant se trouve l'archipel de Catane qui regorgent de forêts, prés, champs de cannes à sucre pour faire du rhum et de nombreuses cavernes où se cachent de précieux trésors. Voilà une terre digne de votre bande de pirates ! Vous établissez rapidement une première forteresse et les richesses des îles vous permettent de construire d'autres bateaux et forteresses.

Nb pièces: 1

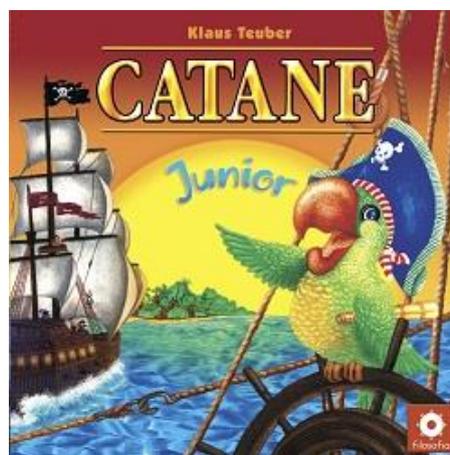
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Gestion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 25 mn
Nombre de joueurs: 3 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Filosofia
Auteur: Klaus Teuber

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0128



Candy

Commentaires sur le jeu

Tobi et sa sœur Lisa ont aidé leur maman dans le jardin. En récompense, ils ont reçu un grand sac de bonbons de toutes les couleurs. Bien sûr, chacun d'eux veut porter le sac et comme ils tirent dessus tous les deux, celui-ci se déchire brusquement. Quel désordre ! Les bonbons de toutes les couleurs sont dispersés sur le tapis. Il faut vite les ramasser : Qui sera le plus rapide ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 - 8

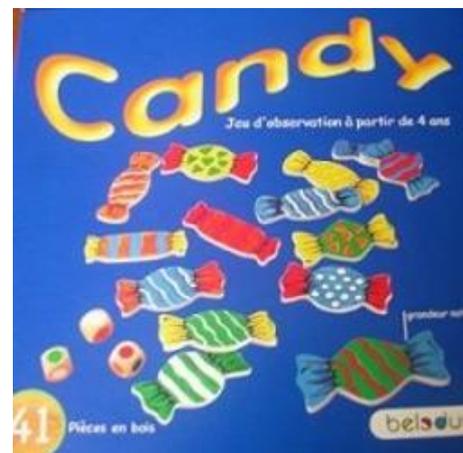
Difficulté:

Marque du jeu: Beleduc

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0129



Les trois petits cochons

Commentaires sur le jeu

Un jeu qui a du souffle ! En tant que petit cochon, votre plus grand désir est de construire une solide et belle maison pour y passer vos longues soirées d'hiver. Pour cela, pas besoin de truelle, ni d'échaffaudage car seuls les dés vous permettront de construire la demeure de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une seule idée en tête : souffler votre belle bâtisse !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Laurent Pouchain



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0130



Labyrinthix

Commentaires sur le jeu

Suivez les flèches des yeux et sortez au plus vite du labyrinthe pour attraper le totem. Le plus rapide gagne la manche.

Nb pièces: 1

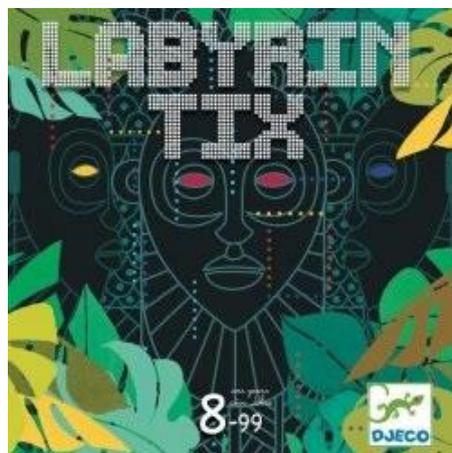
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Cédric Martinez

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0131



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet : - si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! - mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0132



Bazar Bizarre 2.0

Commentaires sur le jeu

Une fantômesse arrive au château avec de nouveaux objets et elle est bien décidée à mettre encore plus de bazar ! Cinq figurines d'une certaine couleur sont disposées devant vous. Puis, une carte Objet est retournée. Si un des objets y figure à l'identique, saisissez vite la figurine correspondante ! Sinon, attrapez la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur. Mais attention, car des variantes diaboliques viennent tout chambouler.... Pour les plus téméraires, découvrez la règle qui vous permet de combiner Bazar bizarre et bazarre bizarre 2.0 : un véritable défi !

Nb pièces: 1

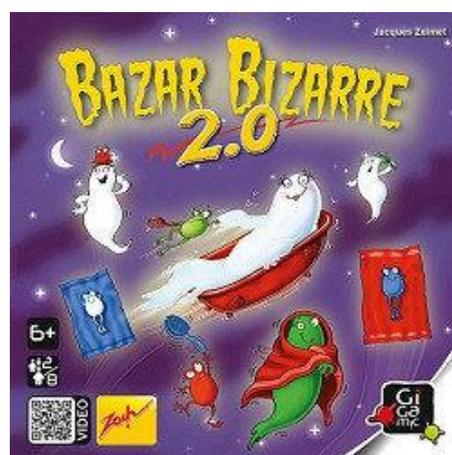
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0133



Voodoo Mania

Commentaires sur le jeu

Vous possédez des cartes montrant des ingrédients de différentes couleurs de chaque côté et vous devez vous en débarrasser avant vos adversaires. Cherchez sur la carte centrale la combinaison ingrédient-couleur manquante et trouvez dans votre main soit une carte comportant la bonne combinaison, soit une carte sur laquelle manque la même combinaison. Puis posez-la vite sur la carte centrale et piochez. Attention, car tout le monde joue en même temps et à chaque nouvelle carte posée par un joueur, la combinaison ingrédient-couleur change

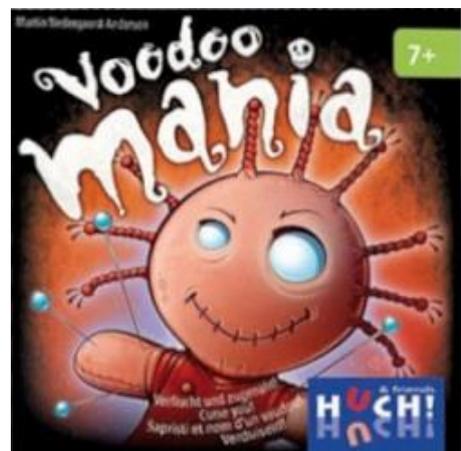
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Martin Nedergaard Ander

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0134



Menhirs

Commentaires sur le jeu

Les druides s'affrontent au cours d'une grande compétition : qui pourra replacer dans le bon ordre le plus rapidement possible les symboles indiqués sur les menhirs ? Pour cela, il faut bien observer et chercher les bons symboles en les classant le plus vite possible. Mais attention : les druides agissent tous en même temps et le plus rapide n'est pas toujours le meilleur !

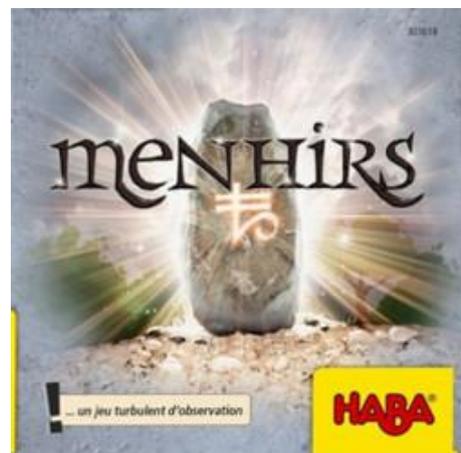
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Günter Burkhardt

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0135



Mots Magiques

Commentaires sur le jeu

Au fin fond de la forêt magique, la sorcière Susie et le magicien Pim sont en train de se livrer à une captivante compétition pour trouver le mot magique le plus impressionnant. Un des joueurs et la sorcière Susie et l'autre le magicien Pim. Pour remporter ce duel, vous devez trouver le plus vite possible un mot magique. Pour cela, vous retournez une carte de lettre et une carte de mots magiques. Les joueurs cherchent alors ensemble et en même temps sur l'illustration de la carte de mots un mot commençant par la lettre indiquée par la carte de lettre. Celui qui trouve en premier le dit tout fort et gagne ce tour. Celui qui arrive en premier sur la carte d'arrivée avec le chaudron magique gagne ce duel!

Nb pièces: 1

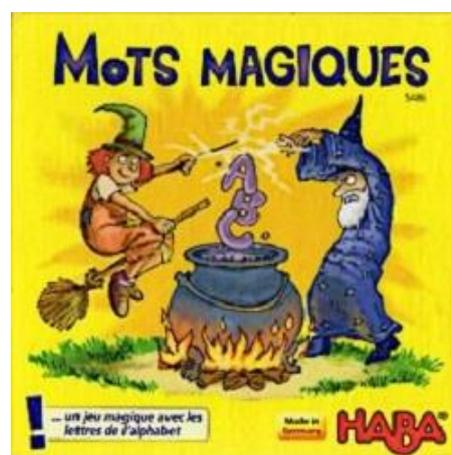
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Viola de Galgóczy, I G. Frie

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0136



Mille Sabords

Commentaires sur le jeu

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 marquez un maximum de points. A votre tour, révéléz une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !
Description éditeur

Nb pièces: 1

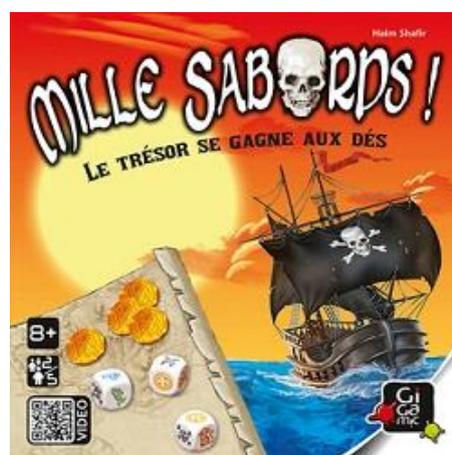
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 - 88
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Haim Shafir

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0137



Monster Menu

Commentaires sur le jeu

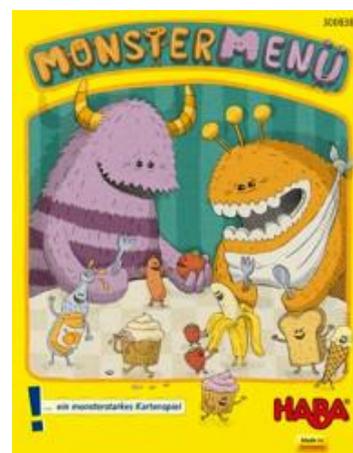
Quel menu allez-vous préparer pour ces deux monstres à l'appétit féroce ? Attention : il faudra nourrir ces deux grands gourmands en même temps ! A vous donc de choisir judicieusement comment répartir les cartes. Qui parviendra à satisfaire les monstres en leur donnant le plus de paires d'aliments et ainsi gagner le plus de points ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Benjamin Schwer



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0139



El Capitan

Commentaires sur le jeu

Les joueurs ont devant eux une série d'images dont ils doivent mémoriser l'emplacement, puis ces images sont retournées, face cachées. A chaque tour, on dévoile une carte de la pioche : chacun doit alors vite poser son bateau sur la carte de sa série qui correspond à l'image révélée ! Seuls les plus rapides auront le droit de ramasser des pièces d'or. Et attention car le vieux capitaine a glissé quelques pièges pour tester votre réactivité. Le pirate le plus riche à la fin de la partie remporte le titre de capitaine !

Nb pièces: 1

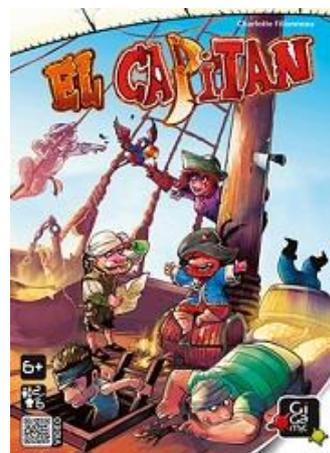
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Charlotte Fillonneau

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0140



Halli Galli

Commentaires sur le jeu

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table.

Nb pièces: 1

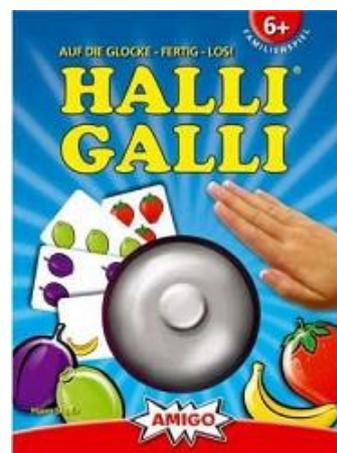
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Amigo Spiele
Auteur: Haim Shafir

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0141

Chantilly**Commentaires sur le jeu**

Version française du jeu "Aber Bitte mit Sahne" Le but du jeu est de réussir à partager un gâteau comportant plusieurs types de fruits en marquant des points grâce aux tranches prises ou en réussissant à obtenir le maximum de tranches d'un type de fruits donnés.

Nb pièces: 1

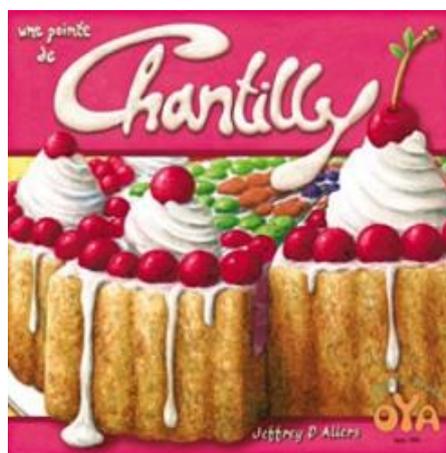
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Oya
Auteur: Jeffrey D. Allers

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0142



Savannah Café

Commentaires sur le jeu

Dans la savane, il fait chaud, les animaux ont soif et se lancent dans une course très disputée pour arriver au bar. Le quel de la rapide et comestible gazelle, du paresseux lion aux crocs redoutables ou du lent hippopotame au rugissement effrayant va arriver le premier ?

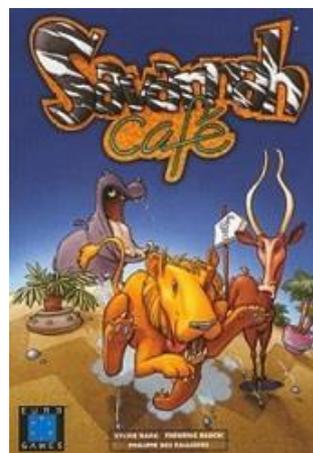
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Eurogames
Auteur: Frédéric Bloch, Philippe d

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0143



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur: Bruno Cathala

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0144



Tuki

Commentaires sur le jeu

Tukilik (pluriel tukiliit) en Inuktitut (langue inuite) se dit de tout objet ayant une signification.. Que ce soit pour désigner où passeront les caribous, pour montrer un fabuleux site de pêche ou pour indiquer le chemin vers le prochain village, ces objets sont autant de messages laissés dans les froids paysages du Nord. L'inukshuk étant sûrement le plus connu de tous. Dans Tuki, vous tenterez de reproduire l'inukshuk désigné à l'aide de vos pierres et blocs de neige. Soyez vif et précis. Faites que vos pierres deviennent messagères!

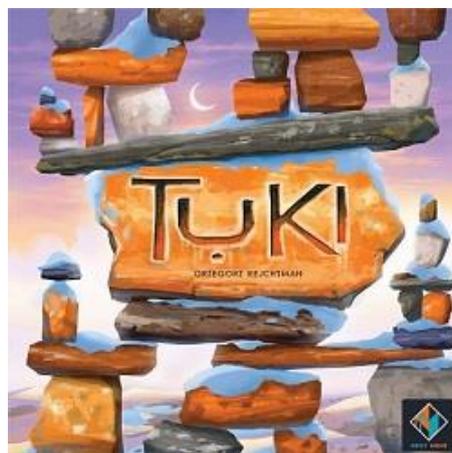
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Next Move
Auteur: Grzegorz Rejchtman

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0145



Garçon !

Commentaires sur le jeu

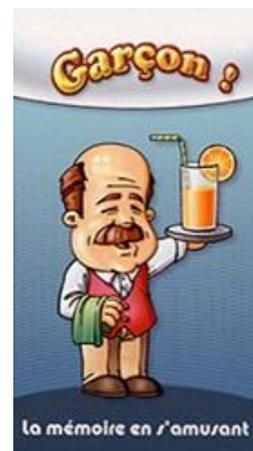
La "course aux pourboires" s'engage entre les serveurs du Grand Café dont vous faites partie. Mémorisez les bonnes commandes et utilisez judicieusement les cartes événements pour gagner.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 3 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Blackrock Editions
Auteur: Alain Ollier



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0146



Top That

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Top That, au début de chaque tour de jeu la carte du dessus de la pioche est révélée. Les joueurs vont réaliser simultanément un empilement avec leurs 5 pièces de jeu en suivant les règles suivantes : Les objets en couleur doivent être visible, Les objets en gris doivent être cachés quelque part dans l'empilement, Les objets qui ne sont pas sur la carte doivent être mis de côté (ils ne doivent pas être dans l'empilement, ni cachés, ni visibles).

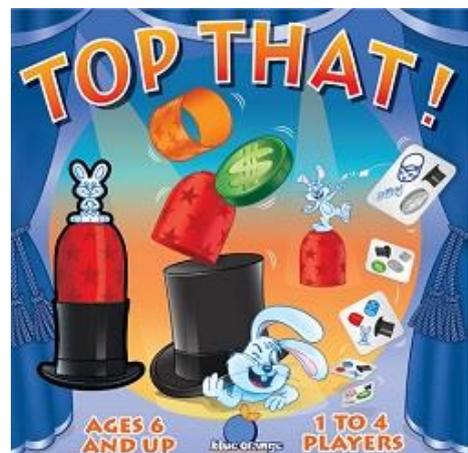
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur: Thierry Denoual

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0147



Bonjour Simone

Commentaires sur le jeu

Une bonne partie de fous-rires, avec Simone et ses copines. On retourne une carte et si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière et sans se tromper. On voit Kanja, on lève la main «Ugh!», Simone c'est "Bonjour Simone", Njorska c'est le doigt sur le nez, et Indri on lui dit "Namasté" en joignant les mains. L'épouvantail on ne bouge pas, et la Mouche, on tape dessus! Ouh la la, je suis le dernier, je me ramasse tout ! On enchaîne, ça va vite, on s'emmêle, Indri, Kanja, Simone, Njorska, locomotive.. et la locomotive, on la salue ? C'est pas si simple d'être poli

Nb pièces: 1

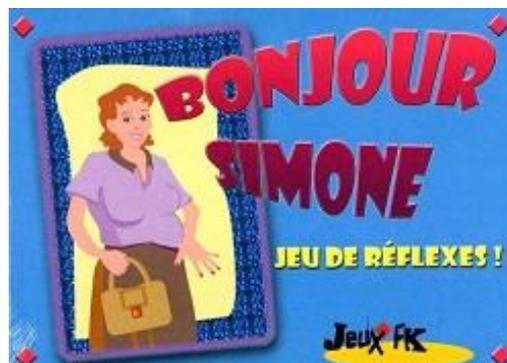
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexe
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Jeux F.K
Auteur: François Koch

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu sensoriel tactile



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0148

Risk**Commentaires sur le jeu**

Le classique des jeux de guerre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Affrontement
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Parker
Auteur: Albert Lamorisse

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0149



Seasons

Commentaires sur le jeu

Les plus grands sorciers du royaume se réunissent. A l'issue de trois années de compétition acharnée, le nouvel Archimage du royaume de Xidit sera désigné. Dans une première phase, sélectionnez neuf cartes pouvoir en même temps que vos adversaires. Choisissez-les bien car elles seront déterminantes pour le reste de la partie. Dans une seconde phase, tirez le meilleur parti des dés spécifiques proposés à chaque saison.

Nb pièces: 1

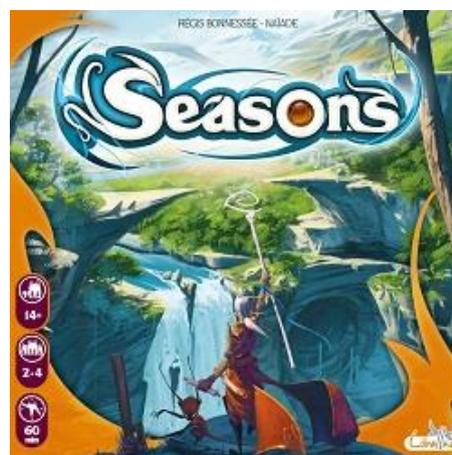
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 14 - 70
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Régis Bonnessée

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0150



Tobago

Commentaires sur le jeu

Sur l'île de Tobago, les joueurs recherchent des trésors perdus en avançant des indices successifs qui permettent de les localiser. Tobago propose des mécanismes originaux, grâce auxquels vous naviguerez en permanence entre coopération et compétition...

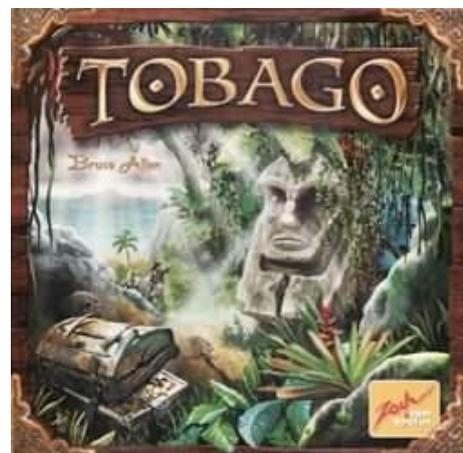
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Bruce Allen

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0151



Tikal II

Commentaires sur le jeu

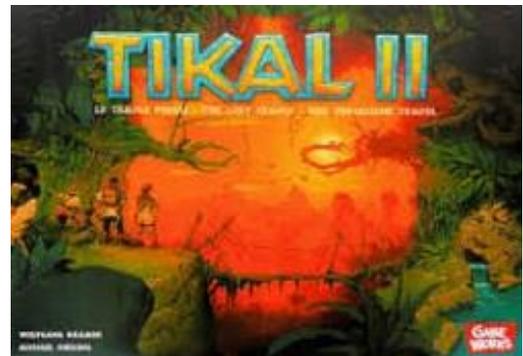
Au cours de votre exploration de la forêt de Tikal, les aventuriers découvrent un temple qu'ils vont explorer à la recherche de trésors... Tikal II est la suite thématique de Tikal. Cette fois, le jeu se focalise sur un temple qui n'a jamais été exploré auparavant, et qui regorge de trésors dans son labyrinthe de salles et de sanctuaires. Pour cela, les joueurs vont devoir découvrir les mystères du temple. En explorant la région environnante, ils découvrent les clés, passages secrets, cartes et objets qui permettent à l'équipe sur place, dans le temple, de progresser.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Placement
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gameworks
Auteur: Michael Kiesling, Wolfgang



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0152



7 Wonders

Commentaires sur le jeu

Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.

Nb pièces: 1

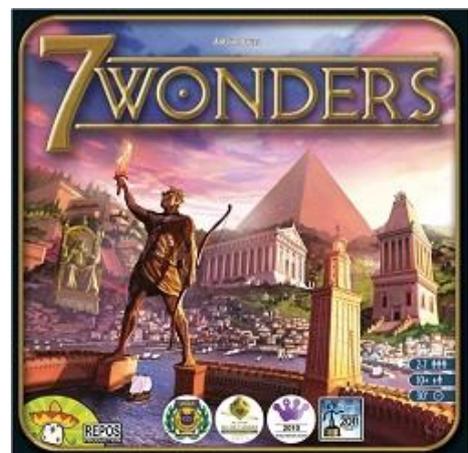
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Repos Production
Auteur: Antoine Bauza

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0153



7 Wonders

Commentaires sur le jeu

Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.

Nb pièces: 1

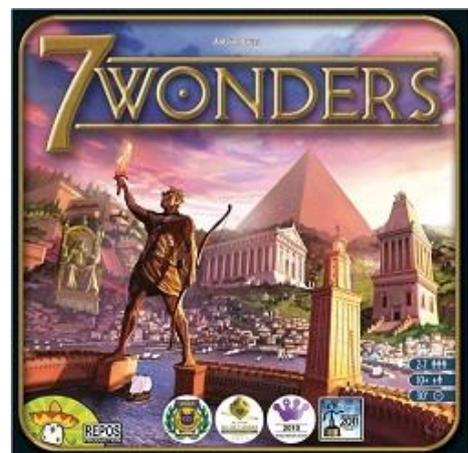
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Repos Production
Auteur: Antoine Bauza

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0154



Mémoire 44

Commentaires sur le jeu

Sur un plateau représentant une plage ou la campagne intérieure, vous allez déplacer des figurines en plastique simulant les infanteries et artilleries des troupes allemandes et alliées. Puis les joueurs vont pouvoir poser à tour de rôle une carte de Commandement, qui stipule quelles unités vont attaquer et par où. Et il existe évidemment des cartes spéciales...

Nb pièces: 1

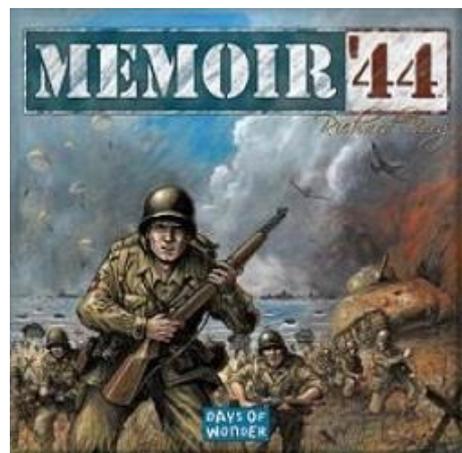
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur: Richard Borg

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0155



Les Chevaliers de la Table Ronde

Commentaires sur le jeu

Un jeu de coopération dans l'univers des légendes arthuriennes.

Nb pièces: 1

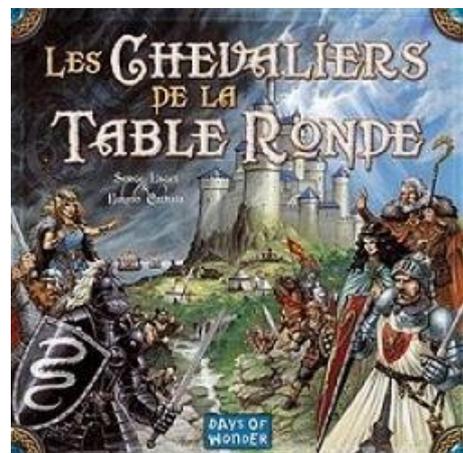
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
Nombre de joueurs: 3 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur: Bruno Cathala, Serge Lag

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0156



Dice Town

Commentaires sur le jeu

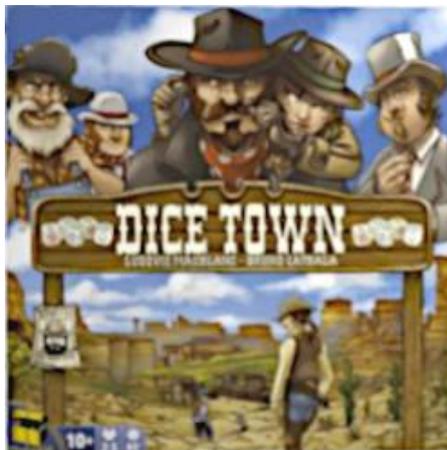
Dice Town est une petite ville pleine de ressources qu'un cow-boy avisé pourra prendre sous son contrôle, mais la concurrence s'annonce rude : les plus fines gâchettes de l'ouest sont dans la ville et il n'y aura pas de place pour les pieds-tendres... Attention, Dice Town est aussi et surtout un jeu de dés !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Hazard
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Matagot
Auteur: Bruno Cathala , Ludovic



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0157



Super Farmer

Commentaires sur le jeu

Vous êtes éleveur d'animaux qui souhaite devenir un Super Fermier. Vos animaux croissent en quantité et en variété, ce qui est bon pour le profit. Vous pouvez échanger des animaux contre d'autres espèces si vous pensez l'échange profitable. Pour devenir un Super Fermier, vous devez rassembler un bétail comprenant au moins un cheval, une vache, un porc, un mouton et un lapin. Attention cependant ! Dans le quartier, le loup et le renard sont également attirés par vos animaux !

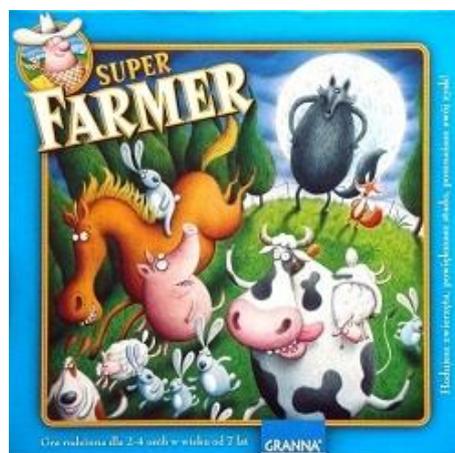
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Granna
Auteur: Karol Borsuk

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0158



Magic Maze

Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Sit Down !
Auteur: Kasper Lapp

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0159



Colt Express

Commentaires sur le jeu

Le 11 juillet 1899, à 10heures, l' Union Pacific Express a quitté Folsom, Nouveau Mexique, avec 47 passagers à bord. Après quelques minutes, on pouvait entendre des coups de feuet des pas précipités sur le toit. Des bandits lourdement armés sont venus alléger des honnêtes citoyens de leurs portefeuilles et autres bijoux. Vont-ils réussir à voler la valise contenant la rémunération hebdomadaire de la Nice Valley Coal Company bien qu'elle ait été placée sous la tutelle du maréchal Samuel Ford ? Ces bandits seront capables de travailler ensemble, malgré le fait que seulement l'un d'entre eux sera plus riche que les autres ?

Nb pièces: 1

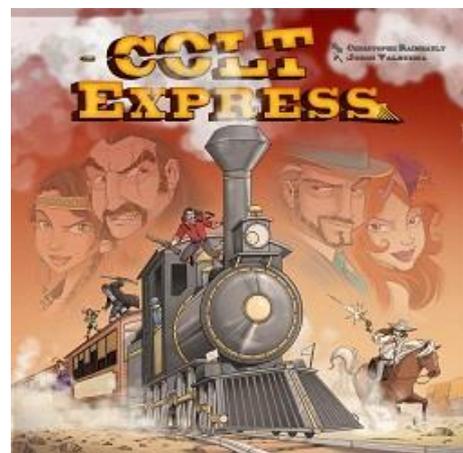
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Affrontement
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ludonaute
 Auteur: Christophe Raimbault

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0161



Mr Jack

Commentaires sur le jeu

Un joueur incarne l'inspecteur lancé à la poursuite de Jack l'Eventreur tandis que son adversaire joue le criminel en fuite. Le quartier de Whitechapel sera-t-il le théâtre de l'arrestation ou de l'évasion du terrible tueur ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enquête
Age préconisé : 9 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Hurrigan Games
Auteur: Bruno Cathala , Ludovic

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0162



Wings of War

Commentaires sur le jeu

Dawn of War est le premier jeu de la série Wings of War sur la Seconde Guerre Mondiale. Grâce à son système de jeu simple et fluide, il saisit l'essence même des combats tournoyants au-dessus de l'Europe en flammes. De multiples scénarios et situations défieront vos capacités tactiques. Dawn of War utilise le même système que Wings of War mais introduit des règles supplémentaires permettant de jouer avec les chasseurs de la période 1939-1945. Les scénarios se déroulent sur le front européen ou pacifique de la seconde guerre mondiale. 6 avions différents sont proposés dans Dawn of War.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Confrontation
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Nexus
Auteur: A. Angiolino, Pier Giorgio

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0163



Jamaïca

Commentaires sur le jeu

Comment fêter dignement les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque par l'honorable Henry Morgan ? Par une course de bateaux autour de l'île pardi ! Chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Game Works
Auteur: Bruno Cathala, Sébastien



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0164



Le lièvre et le hérisson "Hase und Igel"

Commentaires sur le jeu

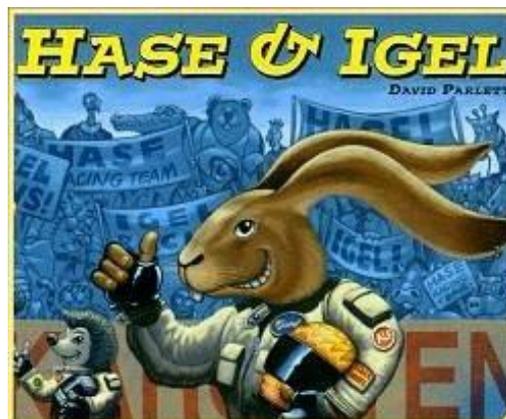
Anciennement paru sous le titre « le lièvre et la tortue » chez Ravensburger voici aujourd'hui « le lièvre et le hérisson ». Les lièvres vont faire la course sur un circuit en utilisant au mieux les ressources dont ils disposent.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Abacusspiele
Auteur: David Parlett



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0165



Topword

Commentaires sur le jeu

Il faut former, à l'aide des lettres de son chevalet (préalablement tirée au hasard) et des lettres déjà posées sur le plateau, des mots nouveaux qui se lient à ceux déjà posés par la superposition d'au moins une lettre. En gros c'est le principe du scrabble : faire des mots sur un plateau qui vont compter plus ou moins de points en fonction des lettres posées... avec une difficulté supplémentaire toutefois : une possibilité de superposer les lettres pour faire plus de points... tout en écrivant des mots existant ! Celui qui aura le plus grand score aura gagné...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 40 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Parker
Auteur: Elliot Rudell

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0167



Dixit

Commentaires sur le jeu

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs.

Nb pièces: 1

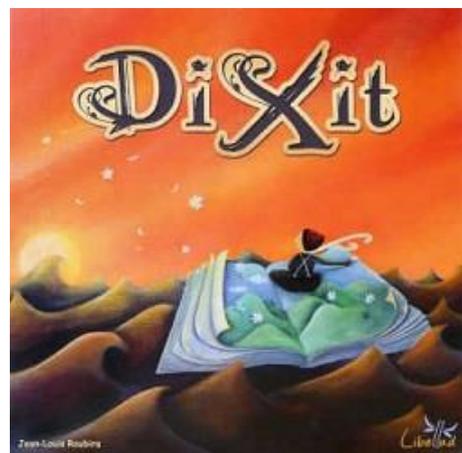
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imagination
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur: Jean-Louis Roubira

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0168



Lift it

Commentaires sur le jeu

Ne te prends pas la tête! Guide bien ta grue et fais front à tes adversaires! Qu'ils utilisent leur tête ou leurs mains, même les meilleurs commenceront à transpirer, car le temps est limité! Ce concours de construction est drôle et captivant, mais il faut avoir les nerfs solides!

Nb pièces: 1

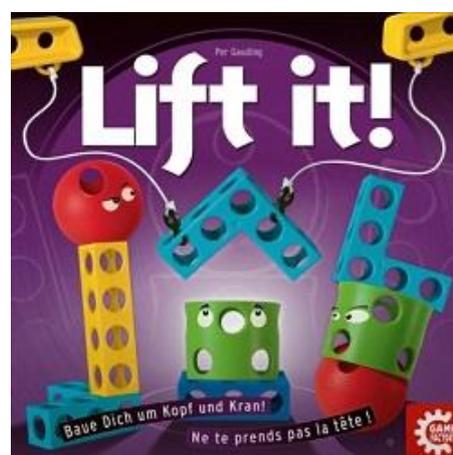
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Game Factory
Auteur: Per Gauding

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0169

Mastermind**Commentaires sur le jeu**

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.

Nb pièces: 1

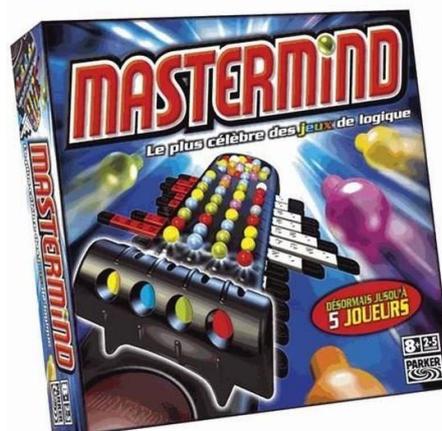
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur: Marco Meirovits

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0170



Après l'orage

Commentaires sur le jeu

Après l'orage... le petit pont de bois est détruit, un mouton est séparé de son troupeau, un loup veut l'attraper et un castor répare son barrage. Dans ce jeu coopératif, vous jouez tous ensemble. Votre objectif commun est de réparer le pont et de faire traverser le mouton sur l'autre rive. Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins... Mais encore faut-il les avoir sciés auparavant ! Méfiez-vous du castor qui vous chipe des rondins pour son barrage, au risque de ne plus en avoir assez pour réparer le pont. Avancez judicieusement le mouton par rapport à la réparation du pont et du déplacement du loup et du castor. Pour cela, à chaque lancer de dé, vous choisirez quel berger déplacer pour déclencher la meilleure action. Communiquez entre vous afin de bien coordonner ces actions pour réussir votre mission et éviter toute mésaventure. Une belle histoire à conclure, en équipe, avec des scénarios différents à chaque partie. Quelle en sera

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Zoé Yatéka
Auteur: Andréa et Jean-Luc Rena

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0171



Bausack

Commentaires sur le jeu

N'hésitons pas ! Bausack est le roi des jeux d'adresse. L'idée est pourtant très simple : réunir dans un grand sac un maximum de pièces tarabiscotées en bois, et proposer aux adultes de retomber en enfance et de jouer aux cubes.

Nb pièces: 1

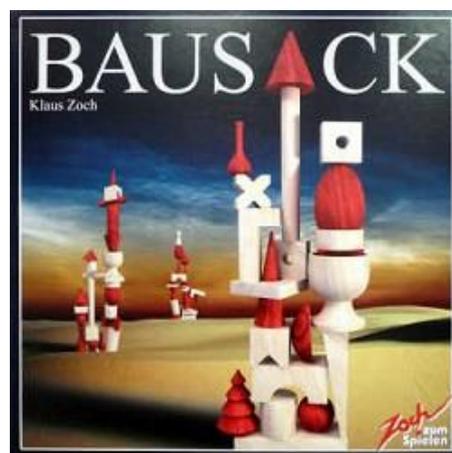
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Zoch zum Spielen
Auteur: Klaus Zoch

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0172



Marrakech

Commentaires sur le jeu

Au pays des Mille et Une Nuits, devenez le plus riche marchand en posant judicieusement vos tapis. Bien placés, ils feront perdre de l'argent à vos concurrents tout en vous enrichissant.

Nb pièces: 1

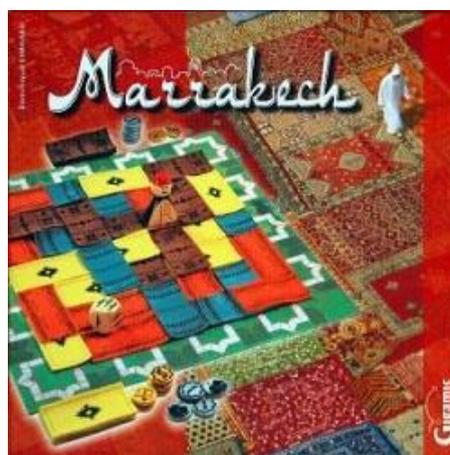
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Dominique Ehrhard

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0173



Ricochet Robots

Commentaires sur le jeu

Imaginez un plateau avec des cases représentant l'"arène" du jeu. Le but est de gagner le jeton cible au centre. Sur le plateau, le même dessin est représenté une fois, avec le même symbole et la même couleur. C'est la cible du tour. Votre but est de trouver comment le robot de même couleur, dit robot actif, peut atteindre cette cible en le moins de coups possible. Le joueur qui trouve le plus court mouvement gagne le jeton. Celui qui gagne le plus de jetons gagne la partie.

Nb pièces: 1

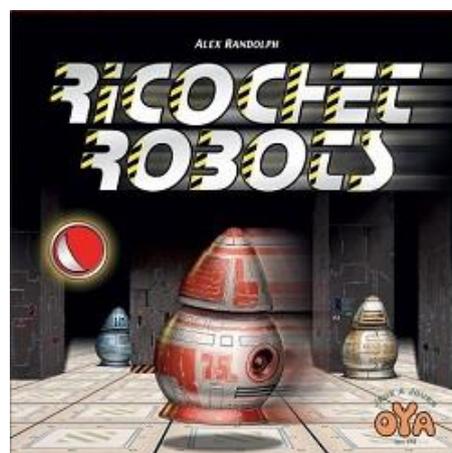
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Logique
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Rio Grande Games
Auteur: Alex Randolph

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0174



Les Rondins des Bois

Commentaires sur le jeu

Chacun des joueurs a 8 pièces en bois. L'un d'eux lance la toupie et, avant qu'elle ne tombe, on doit réaliser la figure imposée par la carte piochée. Mais attention, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur à chaque fois !!!

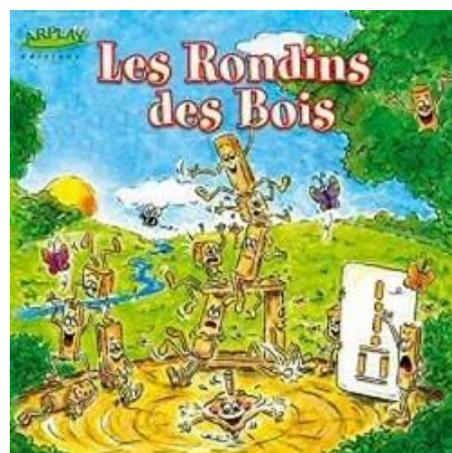
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Motricité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 35 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Arplay
Auteur: Yves Renou

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0175



Loony Quest

Commentaires sur le jeu

Sur la planète d' Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise un championnat afin d'offrir son trône au plus grand aventurier du royaume. Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP pour remporter la couronne !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur: Laurent Escoffier, David F

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0176



Compatibility

Commentaires sur le jeu

Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu ?

Nb pièces: 1

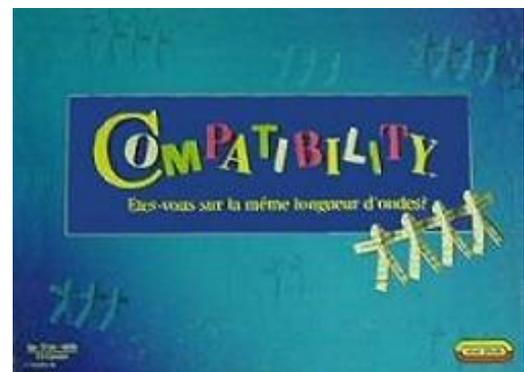
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Craig Browne

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0179



Karuba

Commentaires sur le jeu

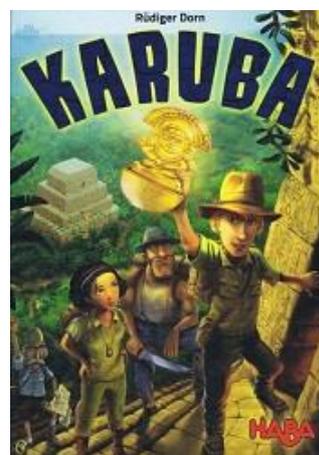
Enfin ! Après un long voyage en bateau, vous arrivez enfin sur l'île de Karuba et pouvez vous lancer à la recherche des trésors cachés...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

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



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0181

Boggle**Commentaires sur le jeu**

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

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 6 +
Difficulté:
Marque du jeu: Parker
Auteur: Alan Turoff

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0182



Tic Tac Boum

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'ambiance explosif ! Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe ! Pour jouer, lancez d'abord le dé. Sa face indique l'endroit du mot où devra être placé le son tiré par la suite : au début, à la fin ou n'importe où dans le mot trouvé. Piochez alors une carte indiquant le son de la manche (ex. : char, yé, etc.). La bombe est ensuite déclenchée. Chaque joueur doit trouver à son tour un mot répondant aux deux critères imposés, avant de passer la bombe à son voisin. Proposer « centenaire » pour un mot commençant par le son « SAN » est acceptable puisque l'on prend en compte le son et non l'orthographe des mots. Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son explosion perd la manche. Il prend alors la carte de thème en jeu, la pose devant lui et lance la manche suivante. À la fin des 13 manches de jeu, le joueur ayant obtenu le moins de cartes l'emporte. - Un grand succès relooké. -

Nb pièces: 1

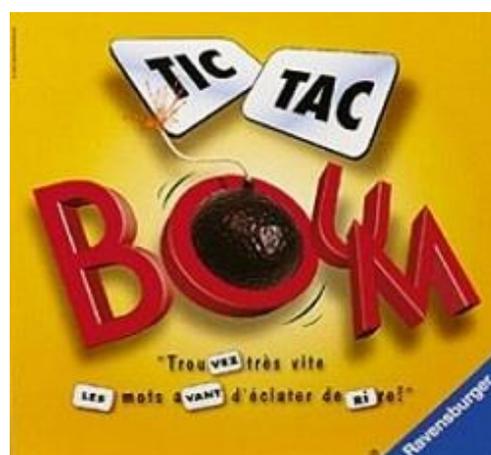
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres, Rapidité
 Age préconisé : 8 - 12
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger.
 Auteur: Juan Rodriguez, Sylvie Ba

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0184



Crôa!

Commentaires sur le jeu

Il ne peut y avoir qu'une seule reine au royaume des grenouilles.... Et ce sera la vôtre ! Faites bondir vos grenouilles sur les nénuphars pour vous déplacer, rejoignez les cases mâle avec votre reine pour créer d'autres bébés grenouilles, mais attention à ne pas tomber sur une case brochet ! Grâce à un plateau modulable et des parties rapides, Crôa ! Saura séduire toute la famille !

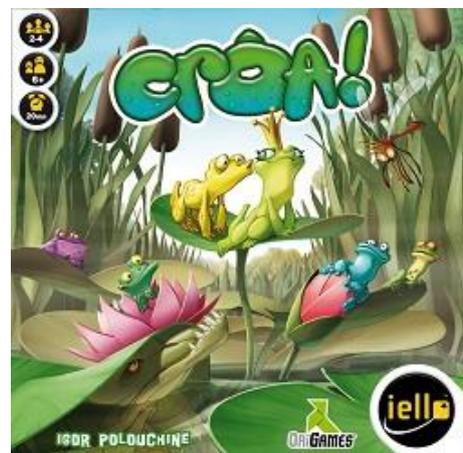
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Igor Polouchine

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0185



Triolet

Commentaires sur le jeu

Triolet est l'inverse du Scrabble, tout en reprenant sa mécanique... C'est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles composés de trois jetons placés côte à côte, et entrecroisés sur une grille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJ Games
 Auteur: André Perriolat, José Melli



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0186



Concept

Commentaires sur le jeu

Médaille d'or Festival des jeux Cannes 2014. Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 40 mn
Nombre de joueurs: 4 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Alain Rivollet, Gaëtan Bea

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0187



Gloobz

Commentaires sur le jeu

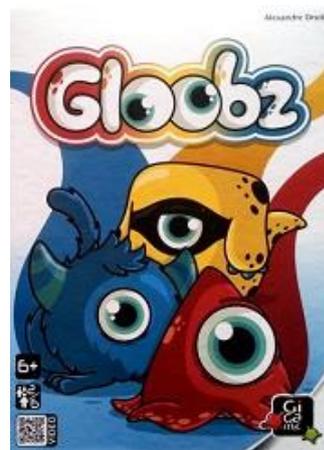
Les Gloobz sont d'adorables créatures mais elles sèment la pagaille partout où elles passent: rattrapez-les vite! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte en jeu...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Alexandre Droit



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0188



Globe Twister

Commentaires sur le jeu

A l'origine, il y a vos clichés qui, suite à quelques péripéties, se sont emmêlés les pinceaux. Tentez d'y remettre de l'ordre le plus rapidement possible, à l'aide des cartes à votre disposition. Au signal, chacun se saisit des cartes disponibles et place celles de son choix par rapport au morceau d'image qu'il veut manier. La pivoter d'un quart de tour ou de 180°? L'échanger avec sa voisine du bas? L'envoyer dans le coin opposé ou faire en sorte qu'elle soit exactement à la bonne place et dans le bon sens? Dès que l'un de vous estime son schéma terminé, le sablier est lancé pour vous intimer l'ordre de clôturer le votre. Il est alors temps de résoudre votre programmation, en manipulant les tuiles de haut en bas et de gauche à droite. Reprenez ensuite vos cartes pour une nouvelle étape de programmation jusqu'à ce que l'un de vous obtienne le cliché désiré!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Act in Games
Auteur: Richard Champion

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0190



Lemming Mafia

Commentaires sur le jeu

Ce jeu est une course de lemmings sur un circuit d'une trentaine de cases, 6 lemmings de couleurs différentes participent à cette course. A son tour, chaque joueur choisit de faire avancer un lemming parmi les deux qu'il vient de tirer aux dés. Suivant la case où le lemming arrive, plusieurs effets sont possibles : avancer de 1 ou 6 cases supplémentaires en lançant un dé ou

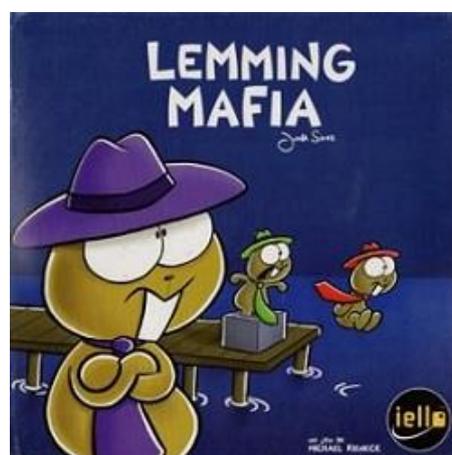
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Michael Rieneck

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0191



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet : - si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! - mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la

Nb pièces: 1

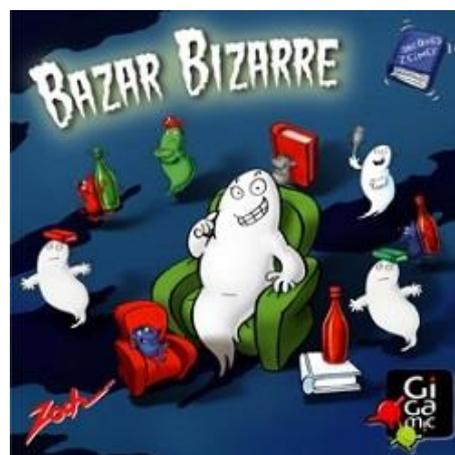
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0192



Crazy Kick

Commentaires sur le jeu

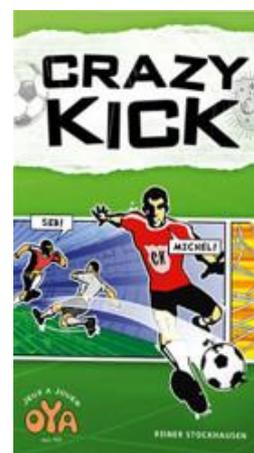
Au coup d'envoi, les joueurs ensemble, jouent leurs cartes pour s'emparer du ballon et le faire entrer dans le but adverse.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Oya
Auteur: Reiner Stockhausen



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0194



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Guilhem Debricon

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0195



Gang of Four

Commentaires sur le jeu

Gang of four est un jeu de carte de défausse inspiré d'un jeu traditionnel chinois. Une partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, il s'agit de se défausser le plus vite possible des cartes de sa main. Plus on a de cartes quand un joueur termine, plus haut sera le score de perte.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Levées
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur: Lee Yih



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0197



Codenames

Commentaires sur le jeu

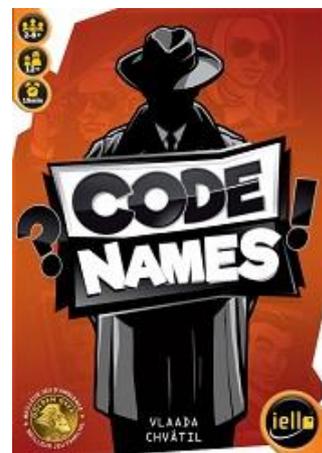
Dans Codenames, deux équipes d'agents secrets (minimum deux personnes dans chaque équipe) font face à une grille carrée de 25 cartes indiquant des mots.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 14 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Vlaada Chvatil



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0198

Kayanak**Commentaires sur le jeu**

Malgré le froid glacial de l'Arctique, les ours polaires pêchent sur la banquise. Chacun veut faire la meilleure prise. Suivant leur chance au dé, les joueurs peuvent avancer sur un autre banc de glace, creuser des trous dans la glace ou pêcher dans les trous déjà ouverts. Le gagnant est le premier à collecter 10 billes en tenant sa canne à pêche aimantée avec habileté et en pêchant au bon endroit.

Nb pièces: 1

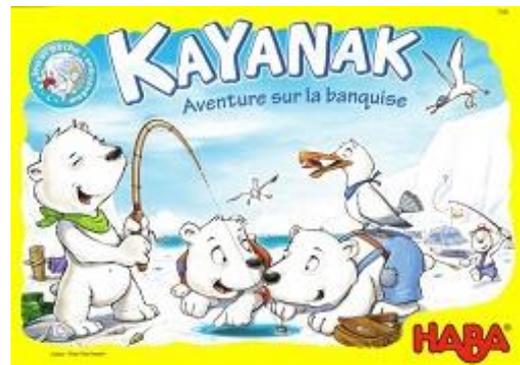
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Peter Paul Joopen

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0200



Le Chantier "Stein auf Stein"

Commentaires sur le jeu

"Attention pierre!" crie le petit garçon en essayant de soulever un bloc de pierre correspondant à la couleur du dé. Ce n'est pas très facile, car il peut arriver qu'un bloc d'une autre couleur se retrouve suspendu à l'aimant! qui va s'avérer être le conducteur de grue le plus habile et aura la plus grande rangée de blocs de pierre à la fin de la partie?

Nb pièces: 1

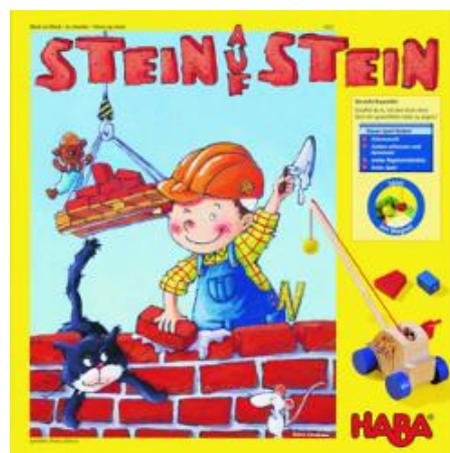
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Markus Nikisch

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0201



Cache Tomate!

Commentaires sur le jeu

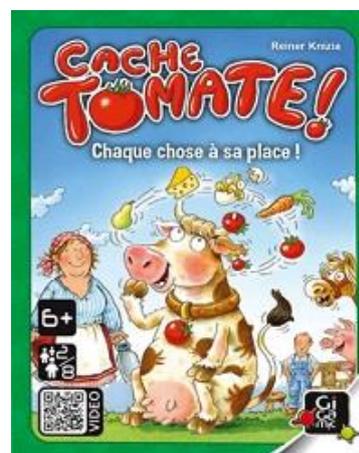
Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Reiner Knizia



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0204



Code Sudoku Junior

Commentaires sur le jeu

Positionner les plaques dans les cases vides pour que chaque illustration soit présente une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 9 cellules

Nb pièces: 1

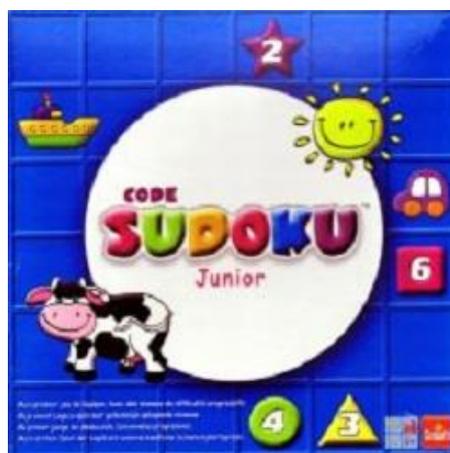
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Goliath
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0205



Puissance 4

Commentaires sur le jeu

L'objectif du jeu est, comme dans le puissance 4 classique, d'aligner 4 disques d'une même couleur. Mais dans cette version, vous pouvez aligner les disques également en hauteur pour former des niveaux.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn

Nombre de joueurs: 2

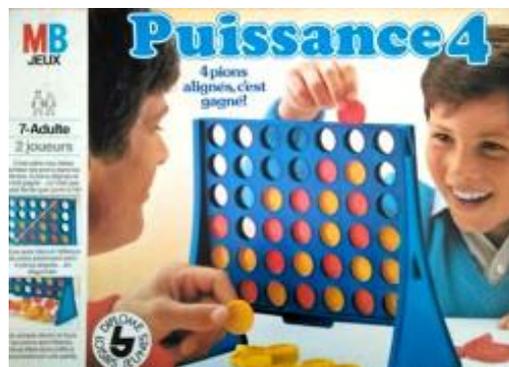
Difficulté:

Marque du jeu: Mb

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0206



Décrocher la lune

Commentaires sur le jeu

Traverser les nuages et décrocher la Lune, quel doux rêve... Il vous suffit de quelques échelles placées habilement, d'un bon sens de l'équilibre et d'un soupçon d'imagination. Décrocher la Lune est un jeu d'équilibre astucieux aux règles simples. Les échelles de bois entremêlées créent un bel effet visuel jusqu'à devenir un objet décoratif.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Bombyx
Auteur: Fabien Riffaud, Juan Rodr



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0207



Taxi Wildlife

Commentaires sur le jeu

Depuis plusieurs jours, le silence est rompu par la jungle et plus encore par les klaxons bruyants, crissements d pneus et freins crissent ! Ceci est basé sur la concurrence des taxis de la jungle : les joueurs essaient de collecter un grand nombre d'animaux et de jeter les cartes de chemin le plus long possible itinéraire pour leur taxi. Toutefois, pour obtenir des feuilles de rout, ils doivent d'abord gagner les duels palpitants contre d'autres joueurs.

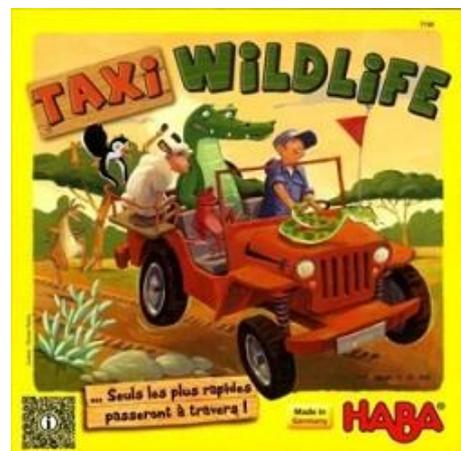
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Florian Racky

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0208



Dr Eureka

Commentaires sur le jeu

Le Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser au plus vite ses expériences. Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou! Un mélange entre les tours de Hanoï et un jeu de dextérité rapidité : original.

Nb pièces: 1

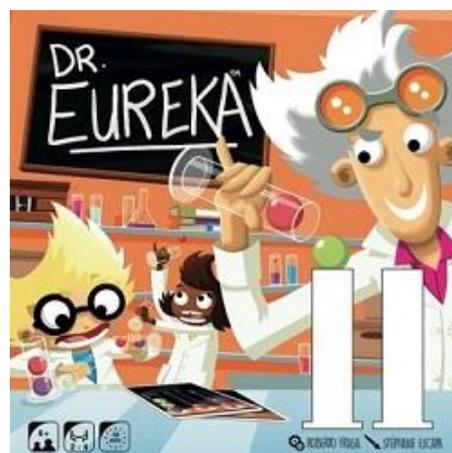
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Roberto Fraga

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0209



Calculo

Commentaires sur le jeu

1 2 3... C'est parti! Additionne... multiplie... soustrais... ou divise. Vite, repère sur le plateau le résultat de ton calcul et pose ton jeton dessus... avant les autres!

Nb pièces: 1

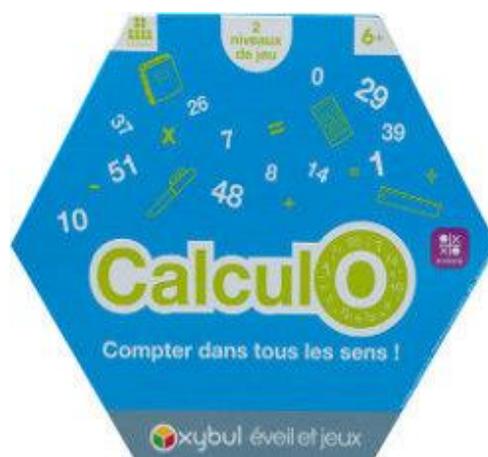
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Oxybul
Auteur: Isabelle Prive, Sophie Ser

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0212



Conex

Commentaires sur le jeu

Devenez maître Conex ! Trouver les meilleurs emplacements où poser ses cartes aux coins CONEX qui rapportent le plus ! Utiliser intelligemment et rapidement les étoiles d'action obtenues avec le dé ! Garder une vue d'ensemble et obtenir le plus de points !

Nb pièces: 1

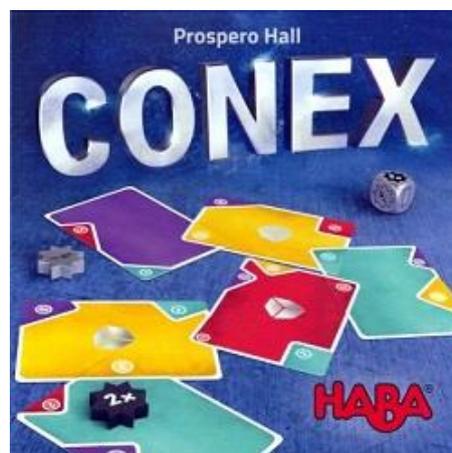
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Placement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Prospero Hall

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0213



Spookies

Commentaires sur le jeu

Par les nuits de pleine lune, la maison hantée a l'air encore plus effrayante que d'habitude ! Cela n'empêche pas quatre intrépides amis et leur chien d'entrer dedans. Mais qui osera monter le plus haut ? Il leur faudra bien réfléchir avant de lancer les dés sinon ils perdront toutes leurs chances de gagner.... Moralité : il faut bien évaluer les risques et collectionner les Spookies tant qu'il en est encore temps

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Stefan Klob



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0215



Bang "Le jeu de dés"

Commentaires sur le jeu

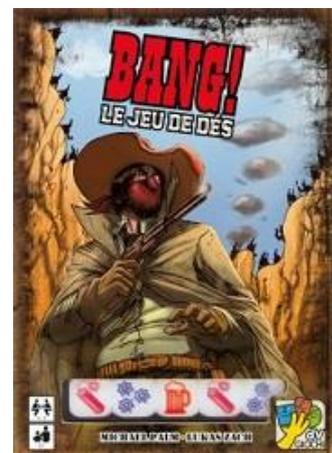
Un jeu complet inspiré du célèbre jeu de cartes Bang!. Dans Bang! le jeu de dés, la lutte est acharnée entre le shérif, les hors-la-loi et le renégat.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: DV Giochi
Auteur: Michael Palm, Lukas Zach



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0216



Set

Commentaires sur le jeu

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un Set. Un Set est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn +
Nombre de joueurs: 1 - 20
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Marsha J. Falco

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0217



Petits Meurtres et faits divers

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur joue un rôle : l'inspecteur doit démasquer le vrai coupable, les innocents ont pour but de se faire passer pour coupable auprès de l'inspecteur, le coupable doit naturellement apparaître innocent aux yeux de l'inspecteur, le greffier, a pour rôle très important de contrôler la validité des interrogatoires. L'inspecteur va interroger à 2 reprises les suspects, qui ont chacun des mots imposés à introduire dans leur alibi. Ces mots sont les mêmes pour tous les innocents, mais sont différents pour le coupable..

Nb pièces: 1

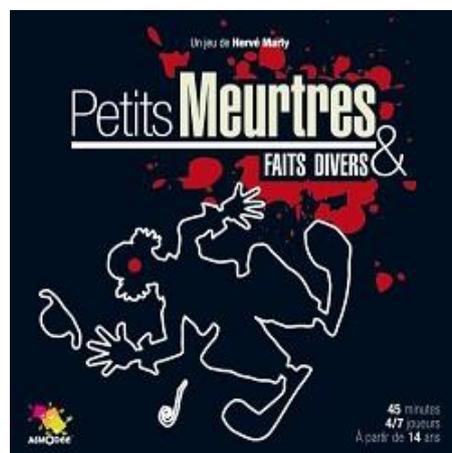
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enquête, Rôle
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Hervé Marly

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0218



Mito!

Commentaires sur le jeu

Pour une fois il est permis de tricher ! Chacun son tour vous jouerez le rôle de la Gardienne Punaise et surveillerez vos camarades. L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! Pour ce faire mettez des cartes dans votre manche et faites-les glisser discrètement sous la table... C'est permis à condition de ne pas être découvert !

Nb pièces: 1

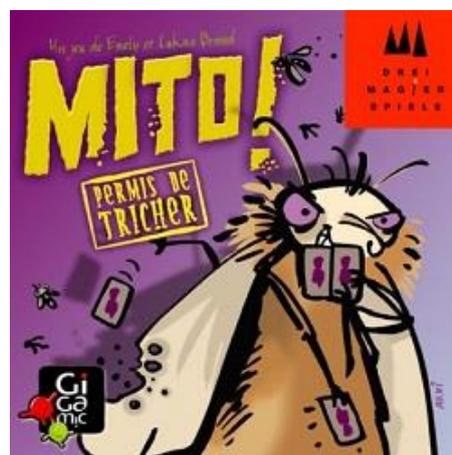
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Emely Brand, Lukas Bran

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0219



Pingouins

Commentaires sur le jeu

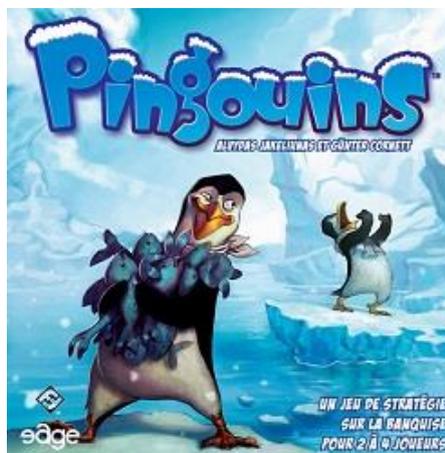
La banquise se craquèle ! Attrapez autant de poissons que possible avant qu'elle ne disparaisse. Si vous ne le faites pas, d'autres le feront pour vous. C'est chaque famille de pingouins pour elle-même désormais. Vos pingouins doivent être les plus rapides sur la banquise qui s'amenuise pour pêcher les plus gros poissons et bloquer les adversaires. Mais vos pingouins doivent faire attention ! Si un pingouin reste bloqué sur un bout de banquise, c'en est terminé pour lui. Votre objectif est simple mais il faudra compter avec les pingouins adverses sur un plateau toujours changeant et de plus en plus petit. Quelle stratégie adopter pour remporter la compétition ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Edge Entertainment
 Auteur: Günter Cornett, Alvydas J



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0220



Cortex Challenge

Commentaires sur le jeu

Challenge ton cerveau avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve ! Affronte les autres joueurs dans 8 types de challenges qui stimuleront l'ensemble de tes capacités cérébrales : épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, tests couleurs

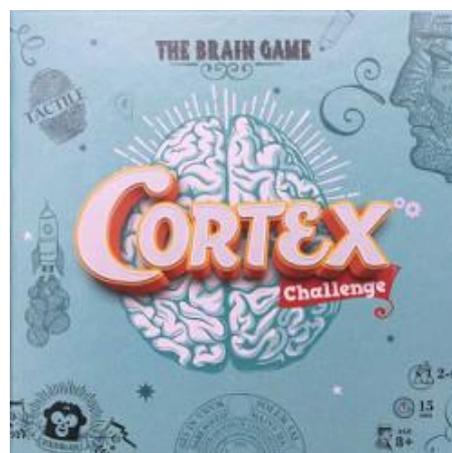
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Réflexion
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Captain Macaque
Auteur: Johan Benvenuto, Nicolas

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0224



Le Poker des Cafards

Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 1

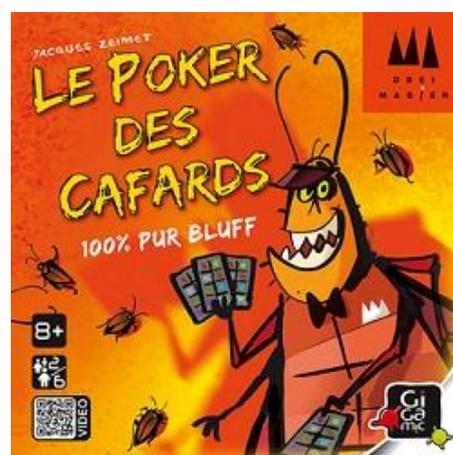
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0225



Salade de Cafards

Commentaires sur le jeu

Entrez dans la cuisine de chef Cafard. Jetez rapidement tous les ingrédients dans le saladier. Mais attention, le chef a des phobies et ne supporte pas que l'on se répète! Alors parfois, il fait faire passer les salades pour des choux-fleurs ou les poivrons pour des tomates... La moindre hésitation et chef Cafard vous fait tout avaler!

Nb pièces: 1

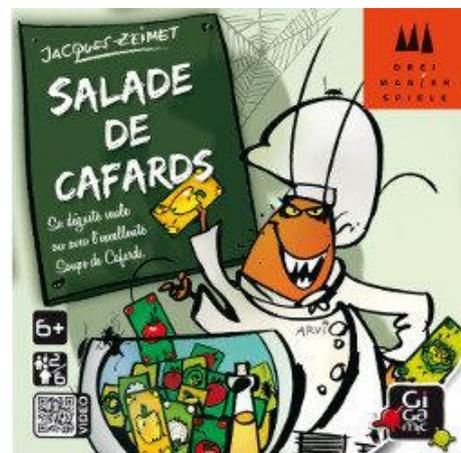
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Zeimet, Jacques

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0226



Pickomino

Commentaires sur le jeu

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur a mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écartier et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour... En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !

Nb pièces: 1

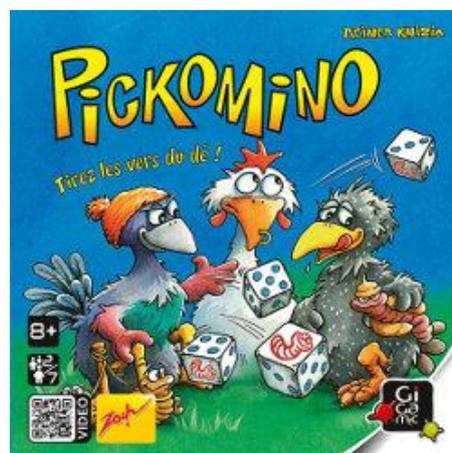
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Reiner Knizia

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0227

Yokai**Commentaires sur le jeu**

Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions des autres joueurs et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes ! C'est la confusion chez les Yokai ! Ces esprits japonais se sont entremêlés et, pour les apaiser, il vous faudra les regrouper entre esprits de même famille. Yokai est un jeu coopératif dans lequel vous ne pourrez pas directement parler des cartes Yokai. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser ces esprits. Les joueurs essaient, en un nombre limité de tours, de rassembler les Yokai par familles : Kitsune, Rokurokubi, Kappa, Oni. À votre tour, vous pouvez : soit déclarer que les Yokai sont apaisés, soit jouer votre tour. Si vous déclarez que les Yokai sont apaisés, la partie se termine et on retourne toutes les cartes faces visibles pour vérifier que les Yokai sont

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bankiiz Editions
 Auteur: Julien Griffon

**Classification, mécanismes, thématiques**

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0228



Petit ou grand ?

Commentaires sur le jeu

Chacun à son tour doit deviner si sa prochaine carte est un animal plus petit ou plus grand que le précédent en se référant à l'échelle de tailles des différents animaux. Si la prédiction est juste, on peut s'arrêter pour remporter la carte, ou continuer pour en gagner d'autres, mais au risque de se tromper et de tout perdre! Un brin de mémoire et une bonne dose de logique seront bien utiles pour remporter la victoire.

Nb pièces: 1

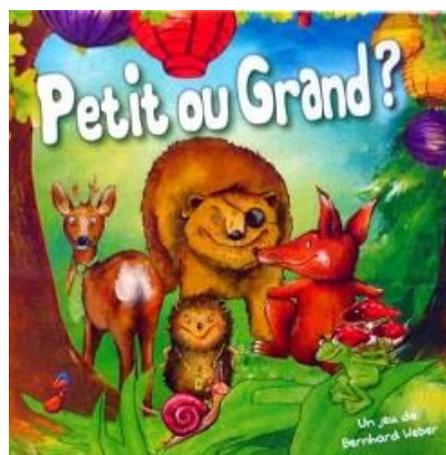
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
Age préconisé : 6 - 10
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Bernhard Weber

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0229



Kooba

Commentaires sur le jeu

Dans la peau d'intrépides aventuriers, vous parcourez le donjon à la recherche de trésors. Unissez vos forces pour venir à bout des monstres qui surgiront devant vous. Mais l'esprit d'équipe s'arrête là où la répartition du trésor commence : c'est chacun pour soi ! Les plus sournois participent peu au combat mais sont les premiers à se partager les pierres précieuses. Entre négociations, bluff et fourberies serez-vous le plus riche en sortant du donjon ?

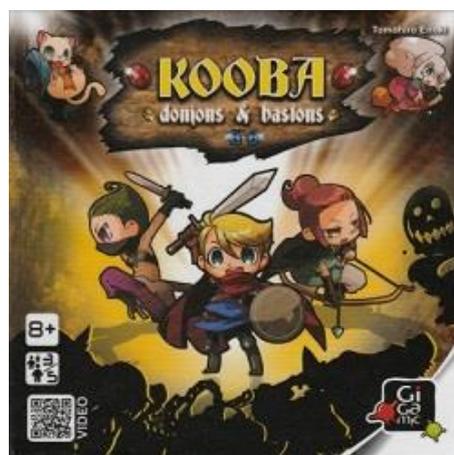
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Tomohiro Enoki

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0230



Jaipur

Commentaires sur le jeu

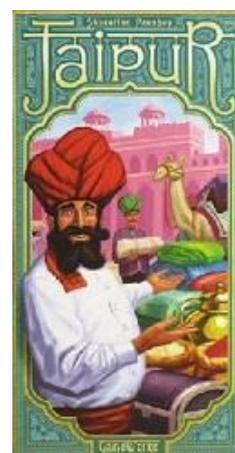
Les deux marchands les plus puissants de Jaipur s'affrontent. A eux d'acheter et de vendre leurs marchandises à de meilleurs prix que leur concurrent, tout en gardant un œil sur leurs chameaux respectifs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Combinaisons
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Gameworks
Auteur: Sébastien Pauchon



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0231



Minivilles

Commentaires sur le jeu

Avec Minivilles, chaque joueur construit sa ville avec des bâtiments aux capacités variables et tente d'atteindre la prospérité suprême en achevant la construction de quatre monuments puissants et prestigieux.

Nb pièces: 1

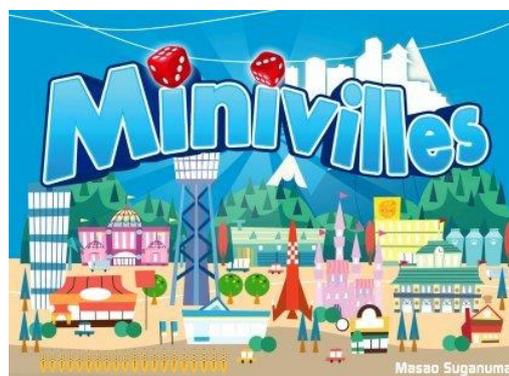
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Moonster Games
Auteur: Masao Suganuma

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0232



Second Chance

Commentaires sur le jeu

Placez au mieux la pièce que vous voulez, mais gardez à l'esprit que la place va venir à manquer. Et si c'est le cas, saisissez votre seconde chance ! Aurez-vous la possibilité d'en faire bon usage ? Plus votre grille est remplie, meilleures sont vos chances de remporter la partie. Sur base d'un deck commun, chaque joueur va devoir optimiser le placement de ses formes afin de remplir au mieux sa grille. À chaque tour, choisissez la meilleure de vos options. Coloriez, hachurez, remplissez, et surtout optimisez ! Mais attention à ne pas manquer de place ! Si jamais cela devait tout de même être le cas, chaque joueur a droit à une seconde chance : une carte tirée du deck rien que pour lui. Si ça passe, tant mieux. Si ça casse, le joueur ne peut plus ajouter la moindre forme à sa grille : sa partie est terminée. En fin de partie, c'est le joueur qui a le moins de cases vides qui l'emporte. Chaque espace vide à la fin du jeu pourrait vous coûter

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Casse-tête
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Act in Games
 Auteur: Uwe Rosenberg



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0234



Décllic !?

Commentaires sur le jeu

Attention les mains, ça va chauffer! Rien de plus simple que de répondre aux affirmations du jeu par vrai ou faux, mais c'est déjà moins simple de le faire rapidement dans le feu de l'action, et en tapant de la main au centre de la table! Une main pour vrai, une main pour faux.

Nb pièces: 1

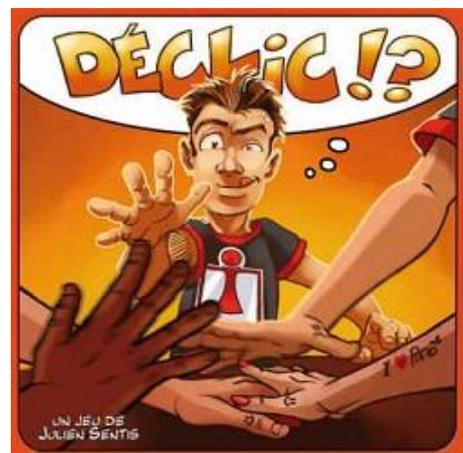
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Ferti
Auteur: Julien Sentis

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0235



Rory's Story Cubes

Commentaires sur le jeu

Lancez les 9 Cubes. Commencez par : « Il était une fois... » puis imaginez une histoire se référant aux 9 symboles. Démarrez du cube qui attire le plus votre attention. Avez-vous assez d'imagination pour créer une histoire à partir des 9 images révélées par les 9 cubes ? "Story Cubes" est un générateur d'histoires qui tient dans la poche.

Nb pièces: 1

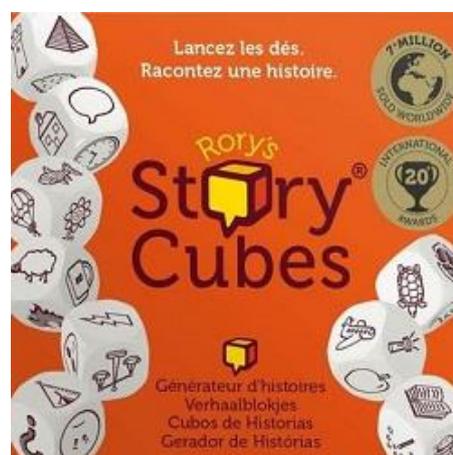
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: The Creativity Hub
 Auteur: Rory O'Connor

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0236



Gobb'it

Commentaires sur le jeu

Gobb'it est un petit jeu de société aux parties brèves, dans lequel le dernier joueur à posséder des cartes remporte la manche. Pour gagner, il vous faudra faire preuve d'observation et de réflexes afin de protéger vos cartes et de gober celles des autres. Sur les cartes figurent 4 animaux, déclinés en 3 couleurs différentes. Les animaux se mangent entre eux par couleur et selon une chaîne alimentaire bien précise (le caméléon mange le mouchtik, le serpent mange le caméléon, le gorille tue les 3 autres) Toutes les cartes sont distribuées équitablement en début de partie, chaque joueur se retrouve alors avec sa pioche personnelle, il s'agit des cartes qu'il possède mais qui ne sont pas en jeu. A tour de rôle, les joueurs retournent la carte au sommet de leur pioche personnelle devant eux, recouvrant ainsi (s'il y en avait déjà une), la carte qu'ils avaient posée précédemment, le tas qu'un joueur forme de cette manière constitue sa défausse personnelle.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Oldchap Games
Auteur: P-A. Tournier, J-B. Frema

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0238



Set Junior

Commentaires sur le jeu

Ceci est une version pour les tout petit du jeu SET. Le principe est à la fois simple et difficile. 12 cartes sont exposées, qui peuvent être de trois couleurs, de trois nombres, de trois formes, et de trois remplissages. Le but est d'être le premier à découvrir un ensemble de trois cartes qui, pour chacune des 4 catégories, soient ou toutes identiques, ou toutes différentes.

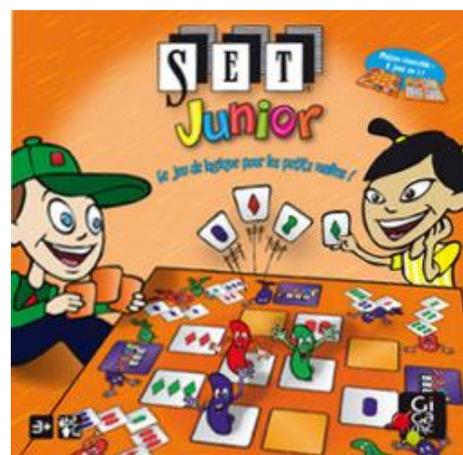
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Marsha Falco

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0242



Qamoki

Commentaires sur le jeu

Il faut se débarrasser de ses cartes en y associant des idées.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Envie de jouer
Auteur: Laurence Alsac

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0243



Les Loups-Garous de Thiercelieux

Commentaires sur le jeu

Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

Nb pièces: 1

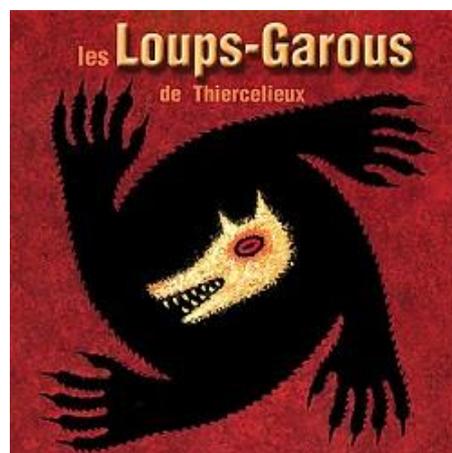
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 8 - 18
Difficulté:
Marque du jeu: Lui-même
Auteur: Philippe des Pallières, Her

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0244



Nouvelle Lune

Commentaires sur le jeu

Première extension du jeu Loups-Garous de Thiercelieux Thiercelieux a été dévasté par les loups-garous... mais il reste encore un faible espoir ! Cachée dans la forêt, la résistance se prépare à intervenir ! Vous trouverez dans cette nouvelle version 5 nouveaux personnages (l'idiot du village, l'ancien, le bouc émissaire, le salvateur et le joueur de flûte) et des cartes Événement qui changeront le déroulement de la partie. Rien n'est perdu mais la lutte promet d'être farouche car la nouvelle lune est là !

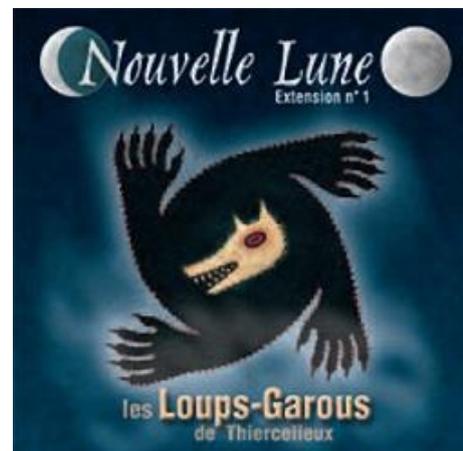
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigme
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 8 - 18
Difficulté:
Marque du jeu: Lui-même
Auteur: Philippe des Pallières, Her

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0245



Citadelles "Troisième édition"

Commentaires sur le jeu

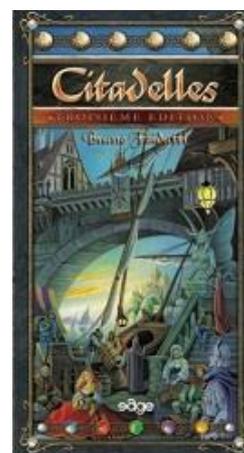
Vous devez construire la plus belle cité en posant les cartes "quartiers" les plus rentables. Pour cela, chaque tour, vous incarnez un personnage doté d'un pouvoir spécial (assassin, voleur, architecte, ...) permettant d'avancer votre cité. Cette troisième édition intègre l'extension "La Cité Sombre" et de nouvelles pièces d'or plus glamour !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Edge Entertainment
Auteur: Bruno Faidutti



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0246

Munchkin**Commentaires sur le jeu**

Vous, petit niveau 1, avez pour objectif d'atteindre le mythique niveau 20. Pour cela, vous allez affronter des monstres, piller des trésors, vous entre-aider ou vous entre-affronter. Equipez vous et lancez vous pour ce donjon humoristique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Edge Entertainment
Auteur: Steve Jackson

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0247

Brainbox "Abc"**Commentaires sur le jeu**

Regardez..... Et maintenant vous souvenez-vous de ... ? Pendant 10 secondes, le ou les joueurs observent une carte puis la retournent et tentent de répondre à un maximum de questions concernant ce qu'ils ont observé.

Nb pièces: 1

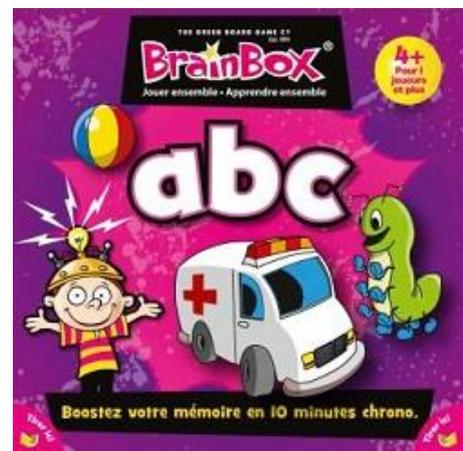
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Green Board Team

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0249

Brainbox "Animaux"**Commentaires sur le jeu**

Regardez..... Et maintenant vous souvenez-vous de ... ? Pendant 10 secondes, le ou les joueurs observent une carte puis la retournent et tentent de répondre à un maximum de questions concernant ce qu'ils ont observé.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Green Board Team

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0250



BrainBox "Mes premières Maths"

Commentaires sur le jeu

Les maths sont enfin faciles avec BrainBox ! Avec BrainBox Mes premières Maths, les enfants observent une carte pendant 10 secondes puis répondent à une question indiquée par le dé. Si la réponse est bonne, la carte est gagnée ! Cette version permettra aux enfants d'apprendre les mathématiques en douceur. Des jeux d'observation et de mémoire accessibles à tous. Pour développer les connaissances des joueurs sur le monde, la nature... Un principe qui met petits et grands sur un pied d'égalité.

Nb pièces: 1

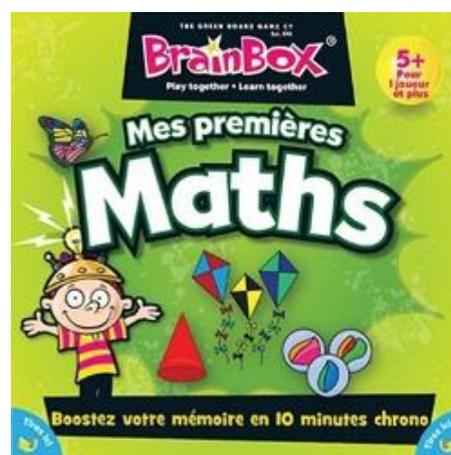
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 10 - 60 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Green Board Team

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0252



Brainbox Des Tout Petits

Commentaires sur le jeu

A tour de rôle, un joueur prend une carte et retourne le sablier. Il dispose alors de 10 secondes pour mémoriser les images. Puis il jette le dépour déterminer le numéro de la question à poser. Le truc, c'est que la réponse à la question se trouve toujours sur les images au recto de la carte !

Nb pièces: 1

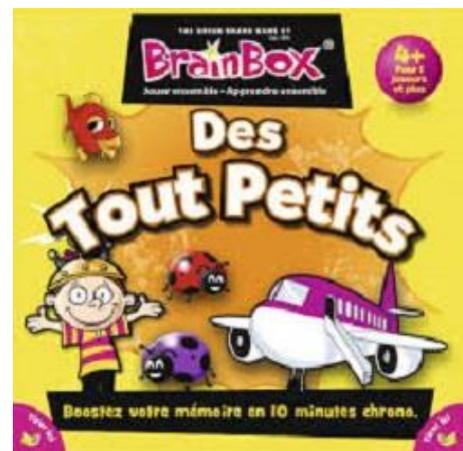
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Green Board Team

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0253

Time's up! "Family"**Commentaires sur le jeu**

Time's up ! Family est le time's up des enfants, pour jouer entre eux ou avec les parents. Les règles sont les mêmes que dans les versions classiques, mais les personnages ont été remplacés par des animaux, des objets ou encore des métiers.

Nb pièces: 1

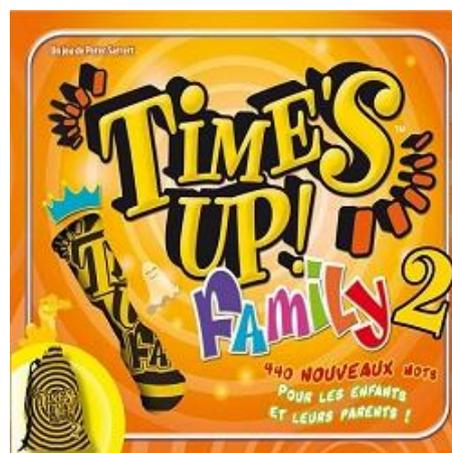
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imitation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Repos Production
Auteur: Peter Sarrett

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0255

Blitz**Commentaires sur le jeu**

"Blitz" c'est 162 cartes représentant l'un des 6 symboles et donnant un thème, du genre "acteur" ou "au pôle"... A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte de sa pioche et la pose devant lui. Dès que 2 joueurs ont devant eux 2 cartes avec le même symbole, le plus rapide à donner un exemple relatif au thème de la carte de l'autre joueur emporte cette carte. Blitz, c'est aussi un gros dé en mousse qui multiplie les duels...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Andrew Innes

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0256



Pit

Commentaires sur le jeu

Des Cartes, une sonnette et c'est parti. Pit, le jeu des vaches, est un jeu de cartes animés où tout le monde joue en même temps. Le but du jeu est d'obtenir des familles de cartes identiques. Une famille est composée de 9 cartes. Chaque famille rapporte un certains nombres de points, indiqué sur chaque carte. Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou d'avoir le plus de points à l'issue de 8 manches.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Edgar Cayce

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0257



Les Doigts Malins

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur possède une boîte fermée dont le couvercle transparent laisse apercevoir 16 billes de 4 couleurs différentes. Le dessous de chaque boîte est percé de 25 petits trous formant une matrice dans lesquels les billes viennent se ranger. 9 trous restent donc libres. On secoue les boîtes pour que les billes se répartissent aléatoirement. On tire une fiche indiquant une position précise pour les billes. Le plus rapidement possible, les joueurs vont essayer de ranger leurs billes comme sur l'illustration en les faisant bouger avec leur doigts par les petits trous du dessous.

Nb pièces: 1

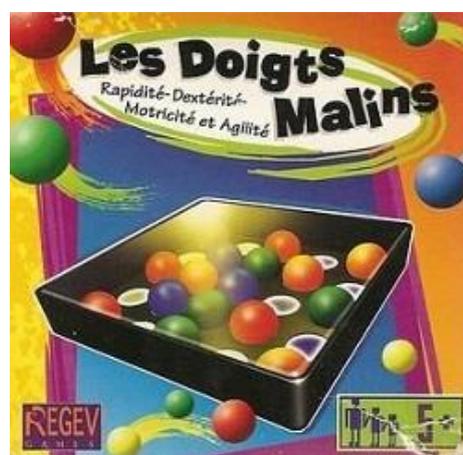
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 5 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: Regev Games
Auteur: Ivan Moscovich

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0258



Parfumaster "Fruits et légumes"

Commentaires sur le jeu

Jeu 1 : La mémoire des parfums (2 à 4 joueurs) Associer le plus grand nombre de paires constituées par un boîtier et la carte qui lui correspond.
Jeu 2 : La bataille des parfums (2 joueurs) Reconnaître d'avantage d'odeurs que son adversaire.
Jeu 3 : Le Koodoo (2 à 4 joueurs) Décrire oralement des sensations en sentant un boîtier-parfum et faire deviner à ses adversaires le produit décrit.
Jeu 4 : Jeu du solitaire (1 joueur) Tester son sens olfactif.
Jeu 5 : Le loto des odeurs (2 à 4 joueurs) Être le premier à remplir toutes ses cartes avec le boîtier parfum correspondant. Le jeu existe en trois versions : "Maison" ; "Campagne" ; "Fruits et légumes"

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 5 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Sentosphère
Auteur: Véronique Debroise

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0260



Suspend

Commentaires sur le jeu

Sorte de mikado en l'air ! Vous tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer (une baguette métallique plus ou moins longue avec de une à cinq encoches pour s'accrocher). Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans les faire tomber ! Vous récupérez les pièces que vous faites choir : le premier qui n'a plus de baguettes à mettre ni dans sa réserve ni dans la réserve commune a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Construction

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Melissa et Doug

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0261



Perudo

Commentaires sur le jeu

Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille ou votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance ! Devinez combien de valeurs de dés se cachent sous les chapeaux !

Nb pièces: 1

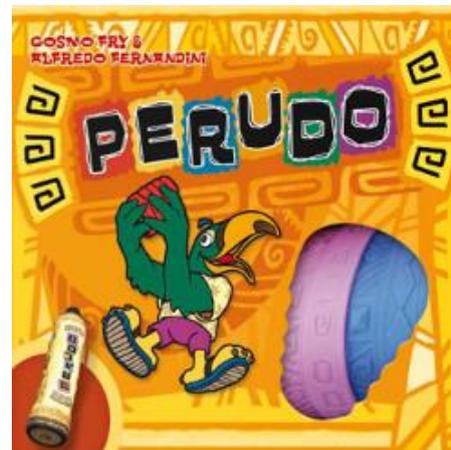
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Cosmo Fry, Alfredo Ferna

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0262



Twin It!

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Twin It !, Ouvrez grand vos yeux ! Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! Retrouvez 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

Nb pièces: 1

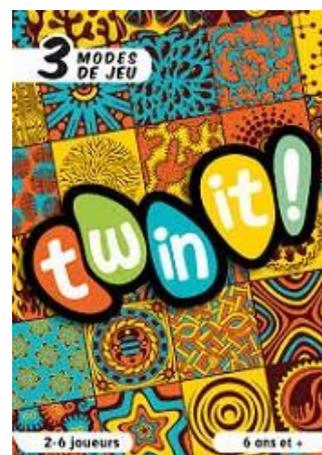
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Thomas Vuarchex, N. et

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0263



Halli Galli Extreme

Commentaires sur le jeu

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: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Haim Shafir

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0264

Déclic!? " Family"**Commentaires sur le jeu**

Observation, Rapidité, Mauvaise foi et... Fous rires ! En moins d'un quart de seconde, seriez-vous capable de dire si vous êtes une femme ou non, si on est bien mardi aujourd'hui, s'il pleut dehors ? Et bien sûr, sans vous tromper ! Tels sont quelques uns des défis que doivent relever les joueurs... Choisissez une de vos mains pour « vrai », l'autre pour « faux » et validez une phrase (farfelue... ou non) en posant le plus rapidement possible la bonne main sur la cible centrale. Attention à ne pas vous embrouiller

Nb pièces: 1

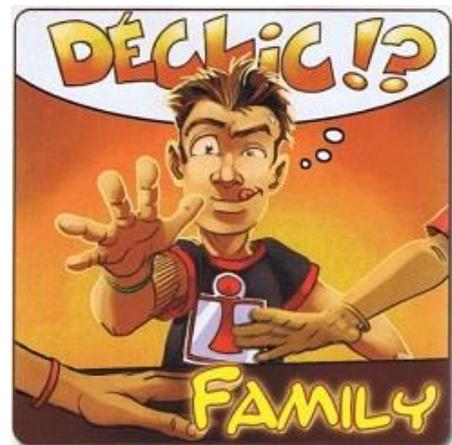
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ferti
 Auteur: Julien Sentis

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0265



Papayoo

Commentaires sur le jeu

Un petit jeu de pli, variante de la dame de pique., Il faut lequel il vous faudra éviter les payoos et avoir le moins de points possible en fin de partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Plis
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Jean-Christophe Gires



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0266



Il était une fois

Commentaires sur le jeu

A l'aide de cartes (objet, évènement, personnage, lieu), vous devez raconter une histoire féérique. A certains moments, les autres joueurs pourront reprendre votre histoire pour la compléter. Un jeu nécessitant de l'imagination, mais jouable à tout âge.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Narration
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Richard Lambert, James



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0267

Sardines**Commentaires sur le jeu**

Jeu de mémorisation pour observer les petites sardines, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0271



Minuscule

Commentaires sur le jeu

Tiré de la série animée du même nom, Minuscule est un petit jeu familial où chaque joueur connaît secrètement deux insectes qu'il souhaite voir arriver en tête de la course.

Nb pièces: 1

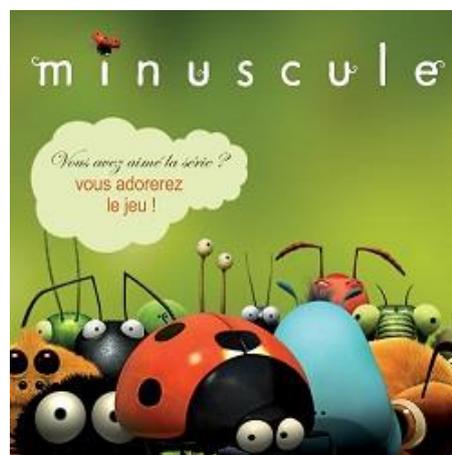
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course, Gestion
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Bombyx
Auteur: Juhwa Lee

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0272



Croc!

Commentaires sur le jeu

Vous faites partie d'une bande de pirates dont la tentative de mutinerie a lamentablement échoué... Le capitaine du navire, mécontent, vous jette aux requins. Saurez vous rejoindre la plage sans vous faire croquer?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 4 - 6

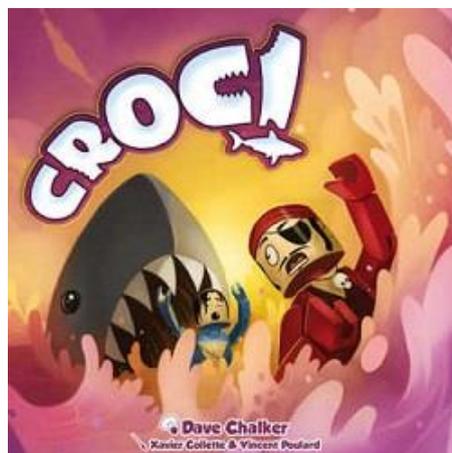
Difficulté:

Marque du jeu: Bombyx

Auteur: Dave Chalker

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0274



Mamma Mia

Commentaires sur le jeu

Sur le thème des pizzas, les joueurs possèdent en main des cartes "ingrédients" et des cartes "Pizza" réalisables avec ces ingrédients.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Oya
Auteur: Uwe Rosenber



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0275

Uno Deluxe**Commentaires sur le jeu**

Version de luxe du célèbre jeux de carte Uno

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel
Auteur: Merle Robbins

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0276

Yamslam**Commentaires sur le jeu**

Comme dans le célèbre jeu du Yams, chaque joueur dispose de 3 lancers de dés pour tenter de réaliser une combinaison. Mais plus besoin de noter ses grilles, il suffit de récupérer le jeton correspondant à la bonne combinaison: plus celle-ci est difficile, plus le jeton a de la valeur. Il n'y a que 4 jetons pour chaque combinaison, il faut donc conquérir les meilleurs au plus vite, avant qu'ils ne soient pris par les adversaires! Des points bonus sont attribués en fin de partie, par exemple : 50 points aux joueurs qui ont réalisé chacune des 7 combinaisons; 30 points à ceux qui récoltent les 4 jetons d'une même série...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Thierry Denoual

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0277



Jungle Speed

Commentaires sur le jeu

Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.

Nb pièces: 1

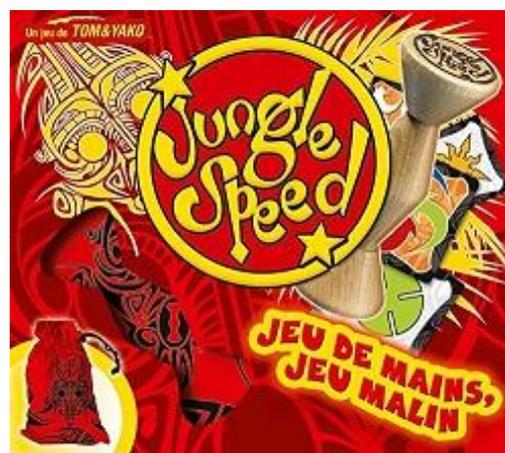
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: T. Vuarchex, P. Yakovenk

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0278



Bazar Bizarre "Le chapeau fantôme"

Commentaires sur le jeu

Découvrez ou retrouvez le principe inimitable qui fait le succès de Bazar Bizarre et ajoutez-y une pincée de malice grâce au chapeau magique. 5 figurines sont exposées sur la table puis une carte est dévoilée. Si la carte représente l'une des figurines dans sa couleur réelle, saisissez-la vite ! Sinon, attrapez la seule figurine qui n'a rien en commun avec la carte. Dans cette édition limitée, méfiez-vous du chapeau qui cache un objet : il faut s'en souvenir au bon moment et le nommer sans rien toucher ! Au milieu de ce grand bazar, une erreur est vite arrivée...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0280



Zombie dice

Commentaires sur le jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, on prend trois dés de façon aléatoire depuis le gobelet. Les dés rouges sont les plus dangereux (ils ont plus de faces "fusil"), les verts les plus faciles (plus de faces "cerveau"), et les jaunes entre les deux. Les dés ont trois symboles : - Cerveau : ? vous avez mangé le cerveau de votre victime. Mettez le dé Cerveau de côté. Si vous n'êtes pas tué ce tour-ci, chacun d'eux vous donnera un point. - Fusil ? : la victime se défend ! Mettez le dé Fusil de côté. Si vous en cumulez trois, votre tour s'arrête et vous ne marquez aucun point. - Empreintes : ? votre victime s'est échappée. Gardez les dés Empreintes devant vous. Si vous décidez de lancer à nouveau des dés, vous relancerez ces dés plus des nouveaux pour en lancer trois au total.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Steve Jackson
Auteur: Steve Jackson

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0281



Rouge Jaune Vert

Commentaires sur le jeu

Tous les joueurs essayent, en même temps, de réaliser une série de cartes dans laquelle les cartes contigües ne doivent avoir aucun point commun : pas de couleur jaune à côté du mot jaune, pas de couleur écrite 2 fois à côté d'une couleur écrite également 2 fois, etc. Chaque erreur coûte cher au moment du décompte final : ne seront comptabilisées que les cartes sans caractère commun à partir du début de la série....

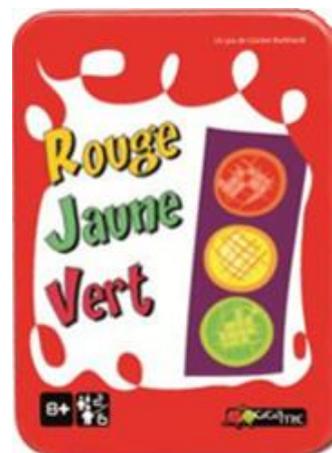
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Günter Burkhardt

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0282



Professor Tempus

Commentaires sur le jeu

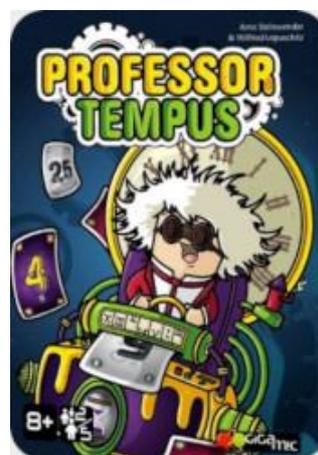
Les sabliers présents sur les cartes de Professor Tempus leur confèrent leur valeur : le joueur qui en cumule le plus en fin de partie gagne. Trois séries de cartes sont jouées simultanément dans un ordre croissant ou décroissant. Les cartes de chaque série sont conservées à la fin de la manche par le dernier joueur qui y a joué mais les séries changent de main en permanence et vous ne pouvez pas jouer sur les vôtres.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Wilfried Lepuschitz, Arno



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0283



Home Sweet Home

Commentaires sur le jeu

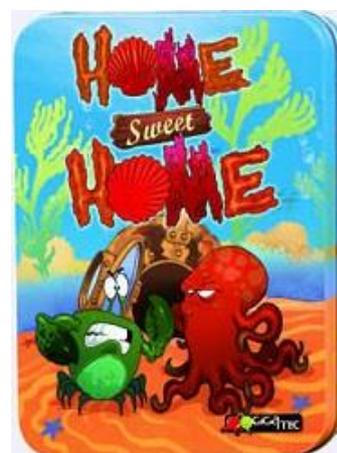
Les joueurs disposent de 5 Scaphandres et essaient d'y attirer les plus beaux spécimens marins. Mais attention : Crabes et Poulpes ne peuvent pas se voir en peinture et se battent pour se faire une place dans votre nid douillet ! ... Faites preuve d'astuce et d'anticipation! Contenu : - 60 cartes Animaux; - 20 cartes Scaphandres numérotées de 1 à 5; - 1 règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Annick Lobet



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0285



Tea Time

Commentaires sur le jeu

La théière fume, les tasses sont sur la table, tout est prêt ! Mais êtes-vous dans le monde normal ou avez-vous basculé de l'autre côté du miroir ? À votre tour, piochez 1, 2 ou 3 cartes personnages et invitez-les à votre table. Mais attention: les 2 mondes ne peuvent pas se rencontrer ! Deux profils opposés s'éliminent immédiatement. Gardez les pieds sur terre, le gagnant n'est pas celui qui a le plus d'invités, mais celui qui sait les choisir ! Enveloppé d'un doux mystère, Tea Time est un jeu de cartes logique plein de poésie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion
Age préconisé : 9 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Emanuele Ornella



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0286



Les 7 sceaux

Commentaires sur le jeu

Un jeu de plis fantastique. A chaque manche, estimez le nombre et la couleur des plis que vous pensez remporter : vos prévisions sont sybolisées par des sceaux. Tâchez d'accomplir vos objectifs si vous voulez vous débarrasser de vos sceaux et évitez les pénalités. Mais le Magicien Noir, incarné par un des joueurs, fera tout pour ruiner votre jeu.

Nb pièces: 1

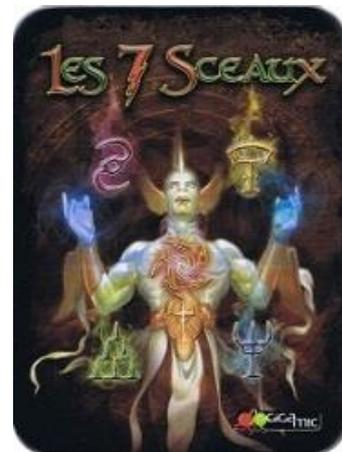
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Stefan Dorra

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0287



Bohnanza

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes de haricots. Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes, et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. C'est donc par de judicieuses transactions que vous obtiendrez le meilleur rendement de vos terres, mais attention à ne pas trop aider les autres planteurs. Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de Thunes ! "Description éditeur"

Nb pièces: 1

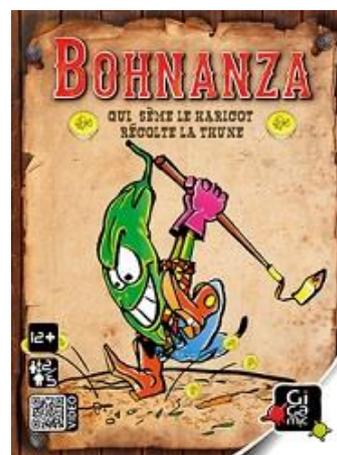
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Uwe Rosenberg

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0288



The City

Commentaires sur le jeu

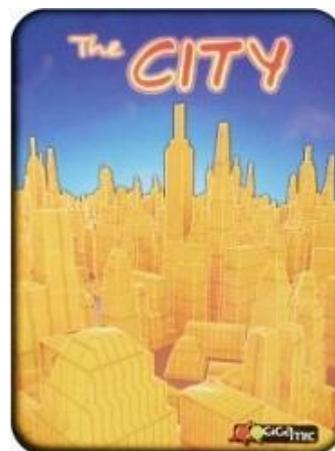
Chaque joueur choisit une de ses cartes bâtiment et la place, face cachée, sur la table; puis chacun révèle sa carte et la pose dans sa zone de jeu pour y construire un nouveau bâtiment. Il faut alors payer les frais de construction avec d'autres cartes de sa main : vos cartes bâtiment sont aussi un moyen de paiement.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Tom Lehmann



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0289



Panic Lab

Commentaires sur le jeu

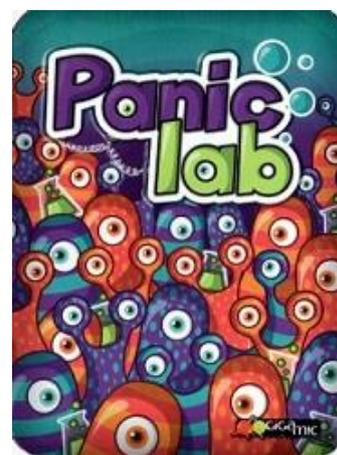
Soyez le premier à désigner l'amibe qui s'est échappée du laboratoire. Mais attention à ne pas perdre le fil, car les amibes peuvent se cacher ou subir des mutations ! Gare à la surchauffe des neurones !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Dominique Ehrhard



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0290



Stupide Vautour

Commentaires sur le jeu

La souris a deux prédateurs, vous et les vautours. Attrapez un maximum de ces petits rongeurs en essayant d'éviter les vautours, animal stupide s'il en est. "Description TricTrac"

Nb pièces: 1

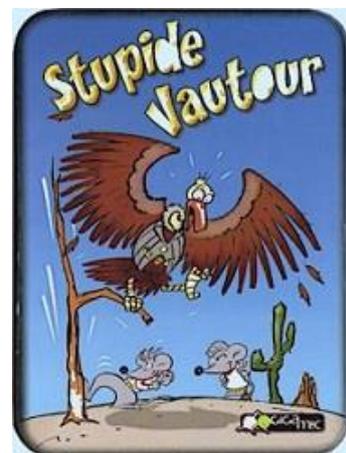
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn +
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Alex Randolph

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0294



L'atelier des chefs

Commentaires sur le jeu

Devenez le second du chef en réussissant le mieux les tests proposés.

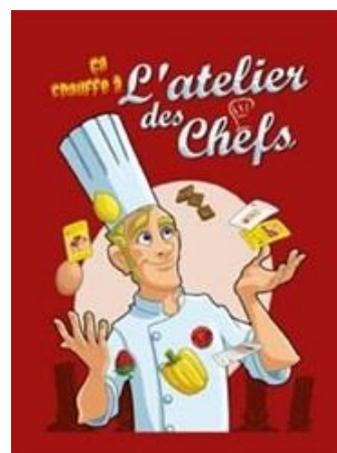
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Motricité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Cyril Blondel

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0295



Illico

Commentaires sur le jeu

Je u de cartes sur lesquelles sont écrits, d'un côté, deux mots, et de l'autre un seul mot. L'équipe qui a la main doit deviner le mot qui est écrit de l'autre côté, parce qu'en fait, ce mot est un point commun entre les deux autres, ceux qu'ils sont en train de lire... Par exemple, si vous lisez « Jambe / Langue » vous devez deviner « Bois » parce que Jambe de bois, langue de bois... Bon, je sais, mon exemple n'est pas terrible, mais il permet de comprendre facilement. Ça, c'est la base. Maintenant, voyons comment cela se pratique. On mélange toutes les cartes, on choisit un chiffre de 1 à 12 -parce qu'il y a 12 propositions par cartes- et l'on va jouer avec cette ligne durant toute la partie. On forme les équipes, chacune va recevoir des jokers, on prépare le sablier et c'est parti. L'équipe qui a la main doit pendre la première carte du paquet, lire les deux mots et essayer de trouver la solution avant que leur temps se soit écoulé. Le sablier fait

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Connaissances
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Julien Sentis



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0297



Pippo

Commentaires sur le jeu

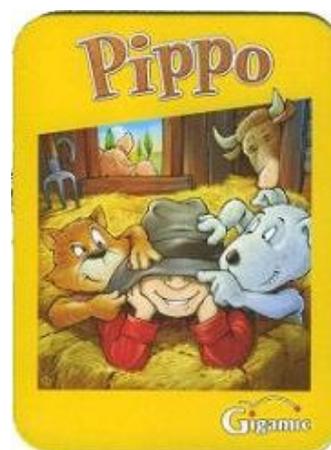
Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné. PIPPO : un jeu intelligent qui aiguise les réflexes et le sens de l'observation.
Contenu : 25 Cartes 4 animaux, 25 Cartes 1 animal, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Reinhard Staupe



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0298



Dobble

Commentaires sur le jeu

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. 55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... et c'est parti !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Jean-François Andreani

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0299



Dobble Kids

Commentaires sur le jeu

But du jeu : Obtenir le plus de cartes en fin de partie. D'autres variantes existent aussi. Il faut le plus rapidement possible annoncer l'objet commun entre sa carte et celle du dessus du paquet du jeu. Le plus rapide prend la carte.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Igor Polouchine

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0300



Dobble 1,2,3

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'observation et de rapidité pour les enfants dès 3 ans sur les formes et les chiffres pour tester ses réflexes dans une ambiance de folie. Dobble 123, ce sont 30 cartes qui comprennent toutes une forme géométrique ou un chiffre en commun. Pour gagner, il faut le trouver avant ses camarades. Une initiation en douceur à la reconnaissance des formes, des chiffres et des couleurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Denis Blanchot

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0303



Cubulus

Commentaires sur le jeu

Dans un cube en trois dimensions, les joueurs insèrent des boules dans le but de réaliser un carré à sa couleur sur l'une des faces du cube. Un vrai régal de cube à "chipoter" et retourner dans tous les sens, à la recherche de nouvelles stratégies en trois dimensions.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Sylvain Ménager

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0304



Skip-Bo

Commentaires sur le jeu

il faut être le premier à se débarrasser de son stock de cartes selon un mode de jeu proche de la crapette.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0305



Timeline "Multi-thèmes"

Commentaires sur le jeu

Cette boîte contient 110 cartes sur différents thèmes comme, par exemple, les inventions, la musique, les grandes explorations ou encore le cinéma. Toutes ces cartes sont compatibles avec les cartes des autres thèmes de la gamme Timeline.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Connaissances
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Frédéric Henry

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0306



Saboteur

Commentaires sur le jeu

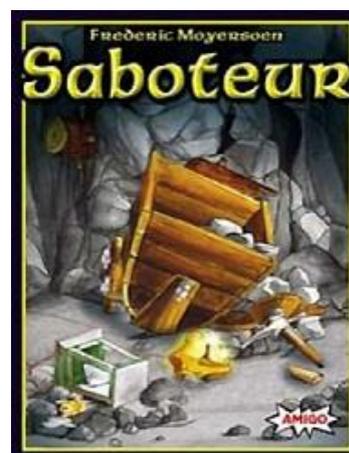
Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Amigo Spiele
Auteur: Frederic Moyersoen



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0307



Coyote

Commentaires sur le jeu

Chaque tour, vous placez une carte sur votre front, de sorte que vous voyez la carte de tout de le monde, sauf la votre. Sur chaque carte se trouve une valeur. Chaque joueur doit miser sur la valeur totale des cartes présentes.

Nb pièces: 1

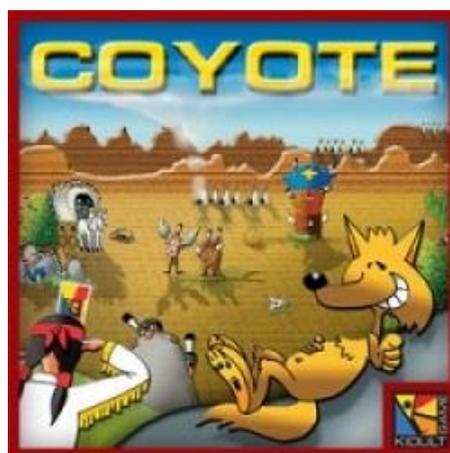
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Spartaco Albertarelli

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0308



Syllabus

Commentaires sur le jeu

Chacune des quarante-six cartes est bordée de quatre termes monosyllabiques. En accolant deux mots, on forme phonétiquement un mot dissyllabique : PIE THON = PYTHON GARS LAIE = GALET On peut former des mots qui utilisent ou non les lettres terminales muettes : PLAT peut être utilisé comme "pla" ou "plat". On peut donc écrire : PLAT HAUT = PLATEAU ou PLAT TÔT = PLATEAU Mais les plus exigeants joueront avec la variante qui interdit d'utiliser les lettres muettes ainsi que de conjuguer les verbes.

Nb pièces: 1

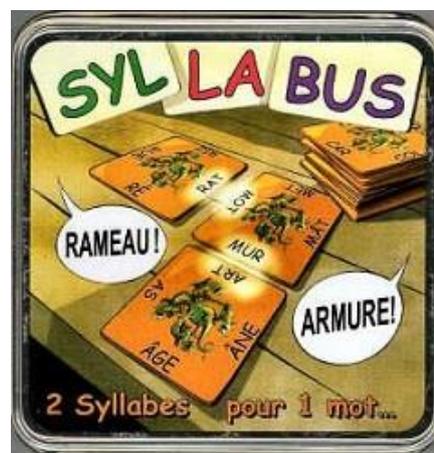
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Interlude
 Auteur: Axel de La Taille

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0309



Panicozoo

Commentaires sur le jeu

C'est la panique au zoo : des animaux se sont enfuis. Il faut les retrouver au plus vite! Le jeu se joue en 14 manches de plus en plus difficiles et le gagnant est celui qui a amassé le plus de cartes. Panicozoo est un jeu d'observation rapide, qui n'est pas dénué d'une part de chance.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Interlude
Auteur: Benoit Michaud

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0310



Rallye Photo

Commentaires sur le jeu

Trouvez les objets, prenez des photos ! Formez deux équipes et parcourez les rues d'une ville à la recherche d'objets précis à photographier : un drapeau, un casque de vélo, une voiture garée sur un trottoir... Les deux équipes ont des listes identiques et disposent de 20 minutes pour trouver un maximum d'éléments. Vous pourrez également jouer à la plage, à la campagne ou au ski avec les autres cartes thèmes du jeu ! Ce jeu nécessite l'utilisation d'un appareil pouvant prendre des photos par équipe.

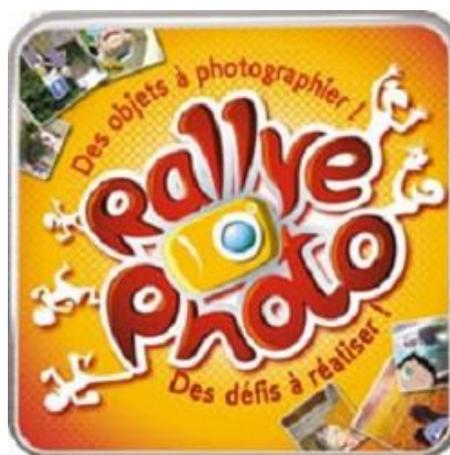
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 24
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Julien Sentis

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0311



Djam

Commentaires sur le jeu

Des thèmes classiques ou décalés, une poignée de dés et des lettres.
Agitez bien, découvrez le thème et les lettres des mots à trouver et répondez aussi vite que possible !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: William Attia

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0312



Diavolo

Commentaires sur le jeu

Vous incarnez des petits diabolins attablés au bar du Jugement Dernier, en enfer. Il fait chaud... Vous décidez de jouer aux dés celui qui paiera la tournée de Diavolo, la boisson des p'tits rougeauds ! Jetez un dé Ordre et une poignée de dés colorés puis attrapez avant les autres le diabolin de la couleur désignée par le dé Ordre. Une simple observation ou une petite addition de dés vous permettront de l'emporter... à condition d'être le plus rapide.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Déduction
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Gilles Lehmann, Corentin

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0314



Art Express

Commentaires sur le jeu

Dessinez un mot, verbe ou expression le plus vite possible pour espérer marquer le maximum de points à condition qu'un de vos adversaires parvienne à deviner votre chef-d'œuvre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dessins
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Le Joueur
Auteur: Grégory Détrez



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0316



Bonbons

Commentaires sur le jeu

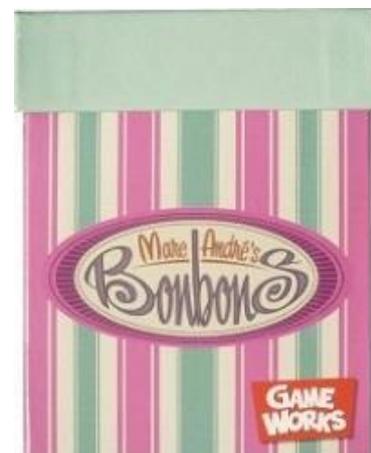
A son tour, un joueur retourne une de ses cartes rondes et une carte carrée du centre de la table. Si les deux bonbons représentés sont identiques, il les laisse face visible. Le premier joueur dont toutes les cartes sont retournées l'emporte.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gameworks
Auteur: Marc André



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0317



Speed

Commentaires sur le jeu

Dans Speed, chaque partie dure moins de 30 secondes pour les meilleurs. Les deux joueurs jouent en même temps et doivent se débarrasser de toutes leurs cartes le plus vite possible en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes : forme, couleur, nombre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Adlung Spiele
Auteur: Reinhard Staupe



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0318



1000 Bornes Fun et Speed

Commentaires sur le jeu

Une nouvelle version d'un grand classique, permettant de jouer plus rapidement !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard

Age préconisé : 7 +

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Dujardin

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0321



Can't stop

Commentaires sur le jeu

Jeu de dés et de prise de risque. Il faut être le premier joueur à atteindre le sommet de 3 voies différentes. À votre tour, vous jetez les dés et réalisez une avance sur le plan de jeu. Si vous arrêtez, vous validez votre avance. Si vous continuez, vous risquez de perdre cette avance, ou au contraire de l'augmenter considérablement.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Sid Sackson

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0322

Rush Hour "Duo"**Commentaires sur le jeu**

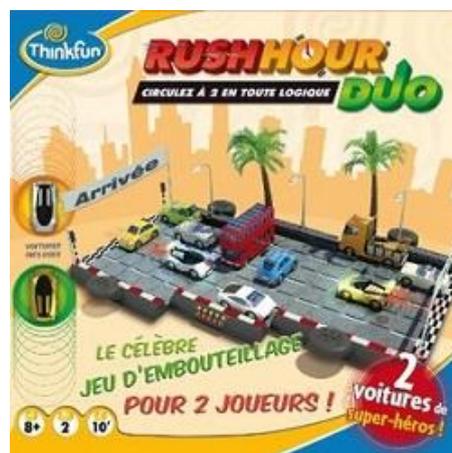
Sortez des embouteillages avant votre adversaire !!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Thinkfun
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0323



Mixmo

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur pioche 6 lettres, les autres jetons étant disposés face cachées au centre de la table. Au top départ, chaque joueur doit placer ses 6 jetons aussi vite que possible en constituant un ou plusieurs mots qui s'entrecroisent comme sur une grille de mots croisés. Le 1er joueur qui y parvient crie "mixmo", signal qui impose à tous les joueurs de piocher 2 nouvelles lettres en même temps que lui. Mais prenez garde car un joker malicieux s'est glissé parmi les jetons et risque bien de perturber tous vos plans...

Nb pièces: 1

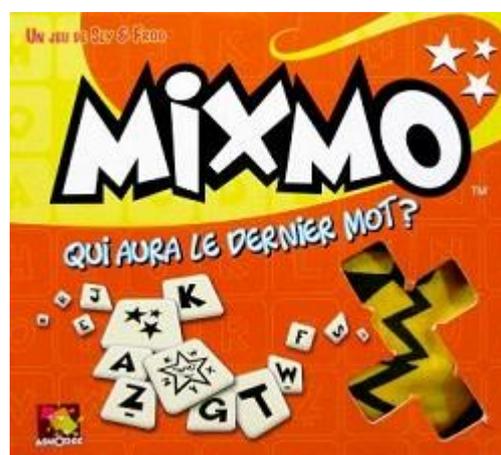
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Sylvain Hatesse, Julien Fa

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0324



Défifoo

Commentaires sur le jeu

Mime, dessin, action, mémoire.... Le jeu d'ambiance qui va vous rendre fou ! Un principe diabolique : à chaque tour, 2 équipes s'affrontent et la 3e fait l'arbitre ! Puis les rôles changent. 150 défis simples et rigolos pour tous !

Nb pièces: 1

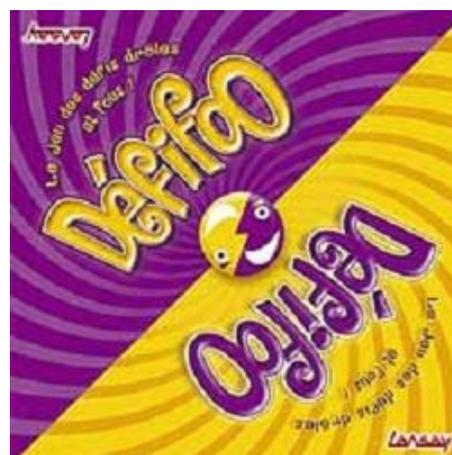
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imitation, Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 18
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Olivier Finet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0325



Wataï

Commentaires sur le jeu

Version inspirée de la crapette rapide. Vous devez jouer vos cartes aussi vite que vous le pouvez au centre de la table. Ayez l'œil et la main agile car vos adversaires jouent sur le même terrain que vous et en même temps que vous.

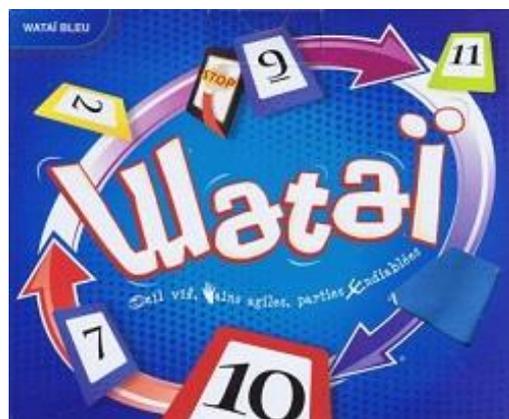
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur: Seth Blaine

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0327

1000 Bornes**Commentaires sur le jeu**

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur: Edmond Dujardin

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0333

Perplexus "Original"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0334

Perplexus "Original"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0335

Perplexus "Original"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0336

Perplexus "Original"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0337

Perplexus "Rookie"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0338

Perplexus "Rookie"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0339

Perplexus "Rookie"**Commentaires sur le jeu**

Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

**Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0340



Tricky bille

Commentaires sur le jeu

Une course époustouflante parmi les obstacles, qui demande de l'adresse, de la coordination et des réflexes rapides.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse

Age préconisé : 5 +

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1

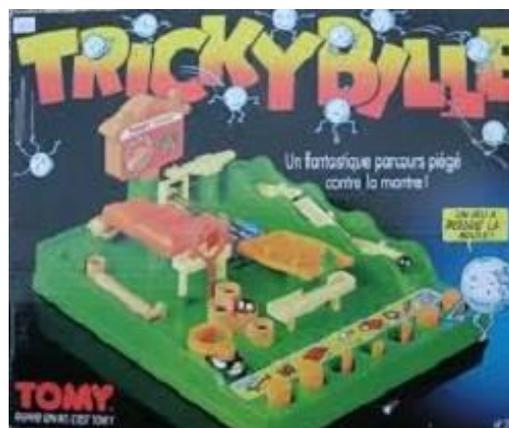
Difficulté:

Marque du jeu: Tomy

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0341

Rush Hour**Commentaires sur le jeu**

Sortez des embouteillages...

Nb pièces: 1

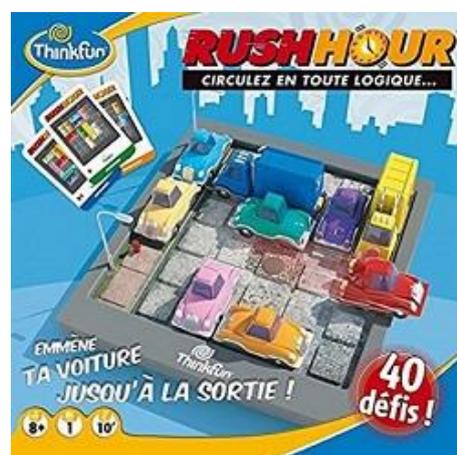
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 5 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Thinkfun
Auteur: Nob Yoshigahara

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0342



Antivirus

Commentaires sur le jeu

Jeu qui se joue seul. Choisissez l'un des 60 défis et placez les pièces tel indiqué. Puis déplacez vos pièces en suivant les diagonales. Lorsque vous serez en mesure d'expulser du plateau le virus représenté par la pièce rouge, vous aurez trouvé la solution !

Nb pièces: 1

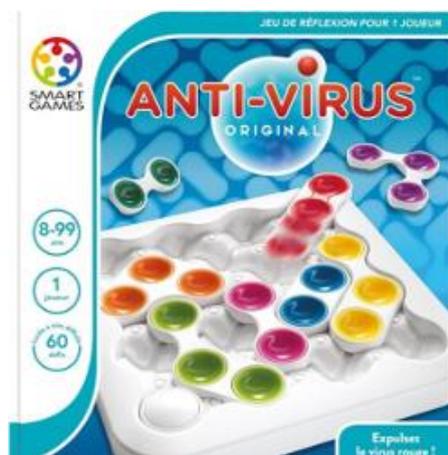
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 999 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart Games
Auteur: James W. Stephens

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0343



Rush Hour" Junior"

Commentaires sur le jeu

Un jeu de logique, de réflexion et de déduction à la portée des plus jeunes ! Découvrez 40 défis de niveau progressif adaptés aux plus jeunes. L'objectif : sortir le camion du glacier d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui le bloquent. À vos méninges, prêts, partez !

Nb pièces: 1

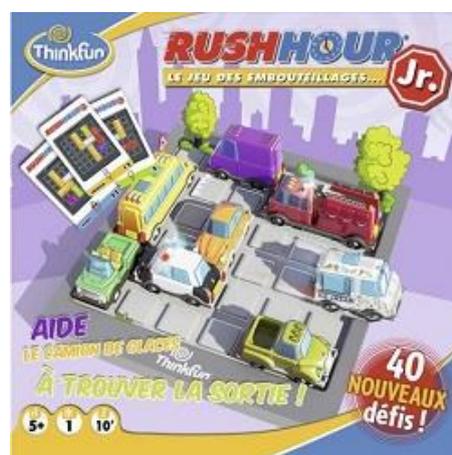
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Thinkfun
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0344



IQ Link

Commentaires sur le jeu

Soyez astucieux et placez toutes les pièces du puzzle sur le plateau de jeu. Mais attention ! Il y a 36 pièces du puzzle et seulement 24 places sur le plateau ! Les anneaux ouverts et les petites boules de différentes pièces peuvent être placés au même endroit. Mais uniquement si vous les reliez correctement. IQ-Link est un jeu de voyage compact et le jeu de réflexion le plus complexe dans la série IQ.

Nb pièces: 1

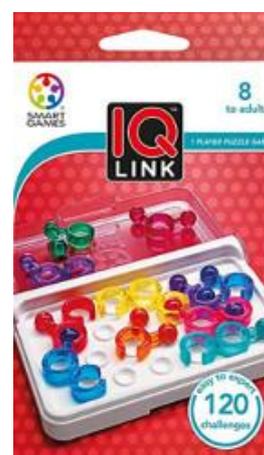
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart Games
Auteur: Raf Peeters

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0346



RoadBlock "Au voleur"

Commentaires sur le jeu

Arriverez-vous à arrêter la voiture rouge ? 60 problèmes de niveau débutant à avancé, pour joueurs dès 7 ans. Il s'agit de placer le plus habilement possible les tuiles sur le plateau, de sorte à cercler avec vos voitures de police la voiture rouge du bandit en cavale, et à recouvrir complètement le plateau sans laisser d'espace vide, selon les positions des bâtiments, données dans les 60 fiches de problèmes à résoudre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart Games
Auteur: Raf Peeters



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0348



Reversi (Othello)

Commentaires sur le jeu

Reversi - ou Othello - est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 24 cases, 20 sur 20, appelé othellier.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Desjardin
Auteur: Lewis Waterman, John W



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0349



Quarto

Commentaires sur le jeu

Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu! C'est surprenant, et offre des stratégies amusantes. Au cours des premières parties, c'est souvent l'inattention qui perdra un joueur, parce qu'il n'est pas facile de garder à l'œil toutes les combinaisons possibles d'alignement. Avec la pratique, le jeu devient plus intéressant, car à défaut d'erreur de votre adversaire, vous devrez provoquer la situation qui l'oblige à vous offrir une pièce qui permet de réaliser un alignement. La clé du succès, c'est de jouer: A la façon classique de "Puissance 4", c'est-à-dire en construisant une double menace qui oblige votre adversaire à vous offrir soit l'un soit l'autre

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Blaise Müller

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0350



Quixo

Commentaires sur le jeu

Quixo est un jeu de pions abstrait dérivé du "Tic-Tac-Toe" (jeu d'alignement). Le matériel se compose d'un plateau et de 25 cubes. Le plateau Il comporte en son centre une large empreinte peu profonde permettant de maintenir les 25 cubes juxtaposés en un grand carré de 5x5. Les cubes Ils sont tous identiques : 4 faces vierges, 1 face marquée d'une "Croix" pointée, 1 face (opposée) marquée d'un "Rond" pointé. La position initiale Les 25 cubes sont placés sur le plateau en position neutre : leur face supérieure doit être vierge. Gain de la partie Est vainqueur, le premier joueur qui aligne horizontalement verticalement ou en diagonale, 5 cubes à son signe ; 5 Croix si vous êtes le "joueur qui joue les Croix", ou respectivement 5 Ronds si vous êtes le "joueur avec les Ronds". ... ou perte Si malgré vous, vous construisez une ligne gagnante de signe adverse, alors vous perdez, même si dans le même temps vous avez

Nb pièces: 1

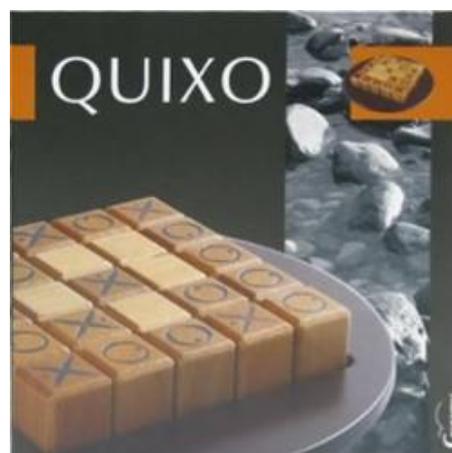
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Thierry Chapeau

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0351



Quoridor

Commentaires sur le jeu

Quorridor est un jeu en bois qui se joue à 2 ou 4 joueurs. Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie). Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé derrière, si cela est possible (il le saute). Les murs servent à obliger l'adversaire à faire des détours, mais il est interdit de le bloquer totalement. Chaque joueur doit toujours bénéficier d'un chemin vers la ligne à atteindre pour gagner. Les règles sont similaires à 2 ou 4 joueurs, seul le nombre de murs par joueur varie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Mirko Marchesi

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0352



Pentago

Commentaires sur le jeu

Pentago est un jeu suédois composé de 4 carrés de bois présentant chacun 9 alvéoles (3x3). Ces carrés sont eux-même disposés de façon à former un grand carré de 6x6. Deux joueurs vont tour à tour placer une bille (noire ou blanche) dans une alvéole libre, puis ils vont faire pivoter l'un des carrés d'un quart de tour dans le sens de leur choix. La seule restriction est qu'il n'ont pas le droit d'effectuer le mouvement exactement inverse du joueur précédent. Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes (avant ou après le mouvement) a gagné. Il est possible de faire égalité si toutes les billes sont placées sans que personne n'ait réalisé d'alignement, ou si après un mouvement les deux joueurs ont un alignement simultanément.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégies
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Abalone Editions
Auteur: Tomas Flodén

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0353



Jeu de Dames

Commentaires sur le jeu

Sautez par-dessus les pièces de votre adversaire et retirez les du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégie

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2

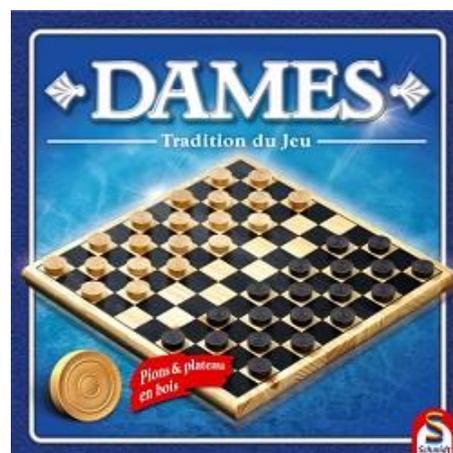
Difficulté:

Marque du jeu: Schmidt

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0355



Gipf

Commentaires sur le jeu

Gipf possède un tablier divisé en deux parties distinctes, les points noirs sont les points de départs, les intersections sont les points où se placent les pions une fois en jeu. But du jeu. Quand un joueur ne peut plus amener de pions sur un point d'arrivée, il est vaincu.

Nb pièces: 1

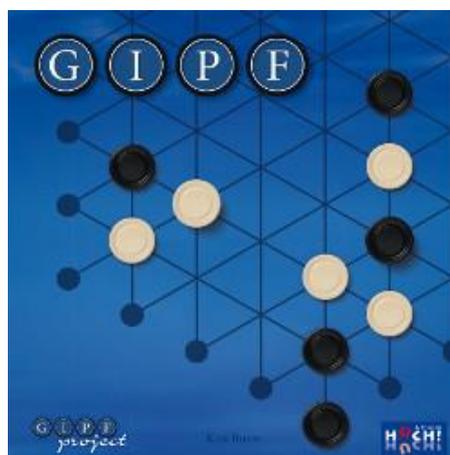
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Placement
Age préconisé : 9 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Rio Grande Games
Auteur: Kris Burm

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0357



Jarnac!

Commentaires sur le jeu

Le 1er joueur tire 6 lettres au hasard et doit déposer sur son plateau le plus grand nombre de mots d'au moins 3 lettres. Il peut grandir un mot déjà posé ou même changer l'ordre des lettres d'un mot pour en créer un nouveau. A chaque mot déposé, il peut tirer une nouvelle lettre. Lorsqu'il ne voit plus ce qu'il peut faire de plus, il passe son tour. Le 2nd joueur a alors la possibilité d'annoncer un "jarnac" : s'il aperçoit que le précédent joueur pouvait encore ajouter une ou plusieurs lettres, il peut s'emparer du mot qu'il a su découvrir afin de le mettre sur son propre plateau. La partie se termine lorsqu'un joueur a rempli son plateau de 8 mots.

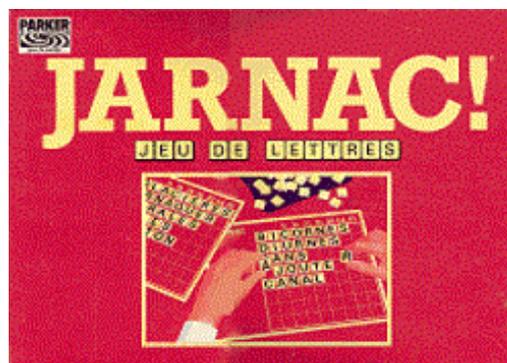
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 40 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Parker
Auteur: Emile Lombard

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0359



Chromino

Commentaires sur le jeu

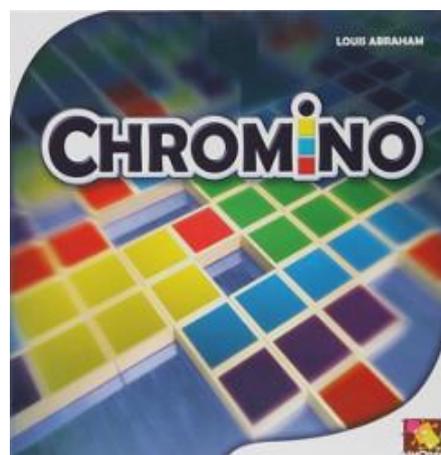
Dans cette alternative idéale aux dominos, placez judicieusement vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Un jeu tactique qui vous en fera voir de toutes les couleurs !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Louis Abraham



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0361



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

Nb pièces: 1

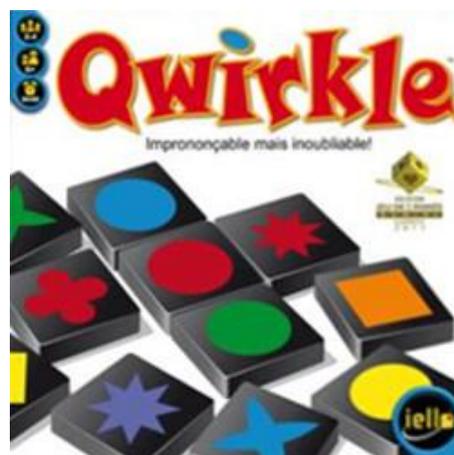
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Tactique
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Susan McKinley Ross

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0362



Dames chinoises

Commentaires sur le jeu

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Nc
Auteur: Domaine public

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0363



Triominos Classic

Commentaires sur le jeu

Etre le premier joueur ayant obtenu le total le plus élevé en fin de partie. Chaque joueur pioche 7 tuiles et les dispose sur son chevalet. Le joueur ayant en sa possession le 'Triple' le plus fort entame la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs devront, par la suite, toujours faire en sorte que le Triominos qu'ils posent comporte un côté en commun avec un Triominos déjà joué (les chiffres des 2 extrémités doivent correspondre). On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour. Le joueur qui ne veut pas ou ne peut pas jouer une pièce de son chevalet, pioche une nouvelle tuile jusqu'à ce qu'il puisse en poser une. Le premier joueur à poser tous ses Triominos gagne la manche.

Nb pièces: 1

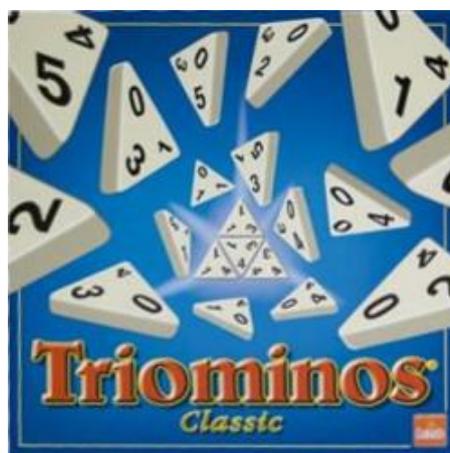
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement, Chiffres
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Goliath
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0364



Goblet

Commentaires sur le jeu

Le but est simple : alignez quatre gobelets de sa couleur. Cependant les gobelets peuvent gober les autres gobelets plus petits qu'eux. A tour de rôle vous posez un nouveau gobelet ou en déplacez un pour arriver à former votre ligne. Prenez garde à ne pas découvrir un gobelet qui ferait gagner votre adversaire

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégie

Age préconisé : 7 +

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur: Thierry Denoual



Classification, mécanismes, thématiques

©2020

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0366



GTP Compet

Commentaires sur le jeu

Adapté à tout âge à partir de 6 ans, GTP Compet permet à chacun d'approcher en s'amusant la géométrie dans l'espace et développe logique, adresse, agilité manuelle et sens de l'observation.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête, Placement
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 5 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJ Games
Auteur: André Perriolat



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0367

Avalam**Commentaires sur le jeu**

Empiler vos pions sur ceux de vos adversaires et tenter de former le plus grand nombre de piles.

Nb pièces: 1

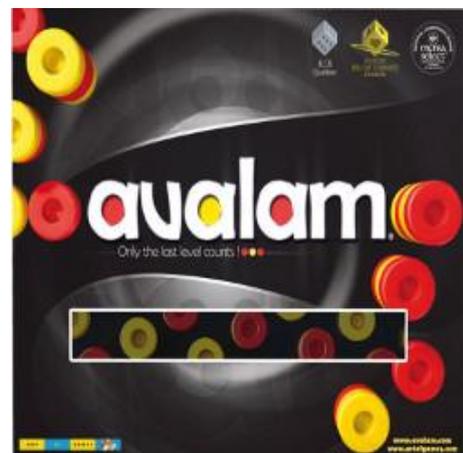
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Affrontement
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Philippe Deweys

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0368



Backgammon

Commentaires sur le jeu

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIIIe siècle. Il est formé de Gamen (jeu en ancien anglais) et Back (retour) puisque certains pions sont obligés de recommencer le parcours au début s'ils sont capturés. Le Backgammon est la version évoluée du Jacquet, qui vient lui-même du Trictrac joué au moyen-âge. On peut par des voix plus anciennes le faire remonter au jeu du Nard (Perse) et à celui des 12 Lignes (Rome). Au 1er siècle après J.C., il s'appelait TABULA (Table), et à été répandu aussi sous ce nom dans tout le moyen âge européen. Il a laissé l'expression Jeux de Table qui est encore utilisé aujourd'hui. C'était un jeu extrêmement répandu. Il a connu plus récemment un regain vers 1970. Mais bien que toujours présent dans les coffrets de jeux, il souffre à tort d'une image de jeu complexe alors qu'il est un parfait divertissement où hasard et stratégie sont parfaitement équilibrés.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Schmidt
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0369



Diaballik

Commentaires sur le jeu

Diaballik est un jeu abstrait qui simule un jeu de balle tel le football ou le handball. Chaque joueur contrôle une équipe qui à chaque tour peut faire deux déplacements et une passe. Le premier joueur qui amène la "balle" sur la ligne adverse gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn

Nombre de joueurs: 2

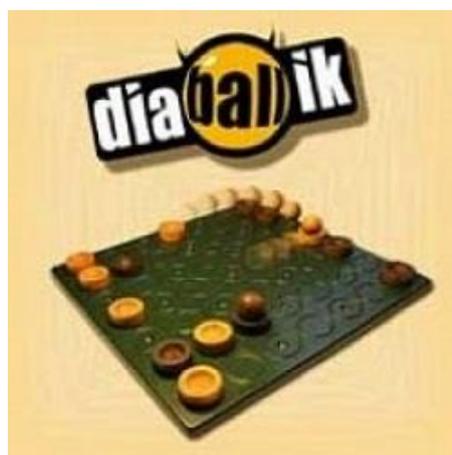
Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur: Philippe Lefrançois

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0370



Voldétour

Commentaires sur le jeu

Voyagez au cœur d'un véritable labyrinthe mobile en 3 dimensions !
Voldétour est un jeu dans lequel chaque joueur crée des chemins en 3D afin d'amener son Seigneur au sommet de la Tour ennemie. Pour toute la famille (dès 7 ans) comme pour joueurs avertis Pour 2 joueurs (ou 4 avec extension)

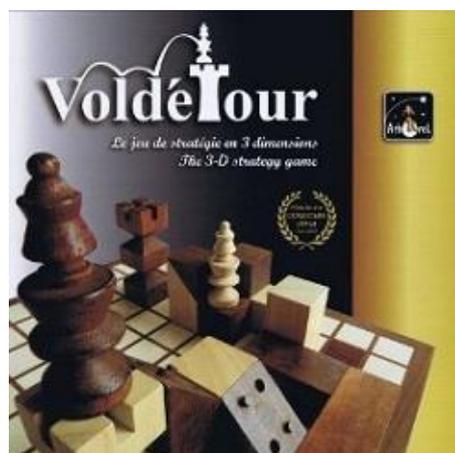
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 40 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Arborel
Auteur: Aurélien Benhamou

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0371



Go

Commentaires sur le jeu

Le but du jeu du Go : Occuper le plus d'espace possible (territoires) en utilisant un matériel très simple : une grille, appelée goban, et des pions, appelés pierres, qui sont soit noirs soit blancs et que l'on pose alternativement sur les intersections de la grille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: 123GO
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0373



Blokus

Commentaires sur le jeu

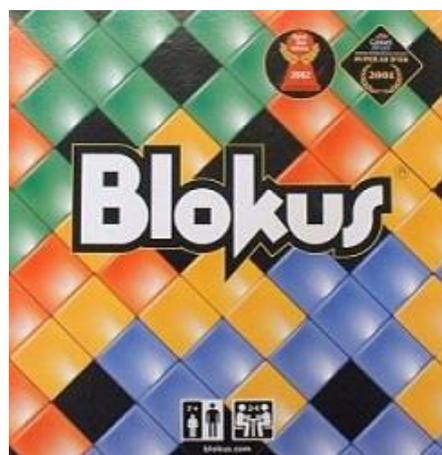
Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Winning Moves
Auteur: Bernard Tavitian



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0374



Hive Carbon

Commentaires sur le jeu

Hive (Rûche) est un jeu abstrait, mais pas tout à fait puisqu'il y existe un thème : chaque joueur dirige une petite armée d'insectes, chaque insecte est un hexagone. Il n'y a pas de plateau. L'objectif est d'encercler l'abeille adverse (avec ses propres insectes et les insectes adverses). On commence par poser chacun son tour un insecte, de façon à ce que tous les insectes forment une seule masse. Ensuite on peut soit poser un insecte (qui ne doit pas être en contact avec un insecte adverse), soit déplacer un de ses insectes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 9 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: John Yianni



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0375

Mastermind**Commentaires sur le jeu**

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.

Nb pièces: 1

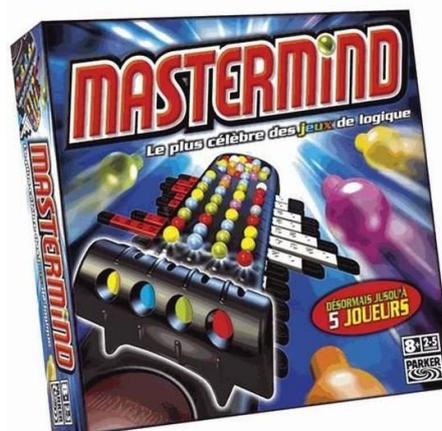
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur: Marco Meirovits

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0376



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Dans ce jeu de stratégie, chacun doit garder sa ligne et constituer le plus long chemin de sa couleur. Chacun, tour à tour, en posant ses tuiles n'aura d'autre but que de vous contrer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Tantrix Games Internatio
Auteur: Mike McManaway

TANTRIX
resteZ connectÉ



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0377



Stratopolis

Commentaires sur le jeu

Les joueurs placent leurs tuiles à tour de rôle afin d'optimiser la présence de leur couleur. Le score prend en compte la plus grande surface et la plus grande hauteur de cette surface. Les tuiles s'empilent et un territoire risque d'être divisé à tout moment par l'adversaire : la victoire peut basculer jusqu'au dernier moment.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Annick Lobet

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0378



Kabaleo

Commentaires sur le jeu

Soyez discret pour vaincre sans être vu! Chaque joueur est le seul à connaître la couleur qui lui a été assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Réflexion
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Jean-Luc Renaud

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0381



Polarity

Commentaires sur le jeu

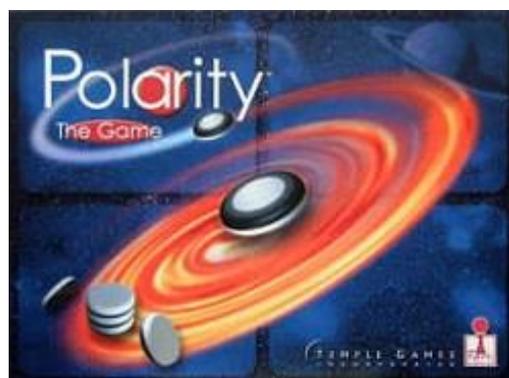
Un tapis en toile de jute. Des pions aux faces noires et blanches qui flottent sur le champ magnétique des autres pions posés sur le tapis. Petit à petit, le champ magnétique se complexifie, et il est de plus en plus difficile d'ajouter de nouveaux pions sur la surface de jeu sans provoquer de catastrophe.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ferti
Auteur:	Douglas Seaton



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0382



Kernouille

Commentaires sur le jeu

Vous arrivez juste à temps pour la grande course annuelle des grenouilles ! le but est d'être le premier à amener ses trois grenouilles sur le côté opposé. Pour y parvenir, on dispose de cartes qui dictent le type de déplacement, en distance et en direction. On ne peut aller que sur les nénuphars, et à chaque tour on peut en déplacer un avant de jouer sa grenouille.

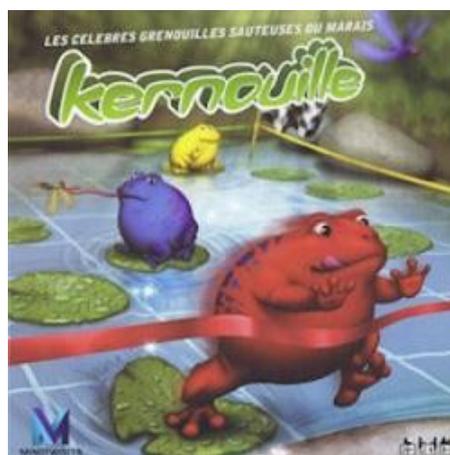
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Déplacement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Mindtwister Games
Auteur: Isabel Holmberg

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0383

Tumblin Dice**Commentaires sur le jeu**

À tour de rôle, chaque joueur lance un de ses dés à l'aide d'une pichenette, afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin. Le but du jeu est de marquer plus de points que ses adversaires une fois lancés les dés de tous les joueurs. Le coup parfait est réalisé en plaçant un dé de valeur 6 sur le plateau « 4x » : il rapportera ainsi 24 points (4 x 6) à lui seul ! Mais attention, rien n'est acquis car vos adversaires feront tout pour le faire sortir.

Nb pièces: 1

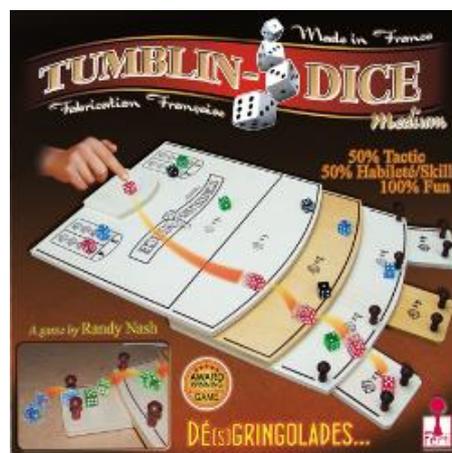
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ferti
 Auteur: Ron Nash, Randy Nash

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0392



Pictionary

Commentaires sur le jeu

Prenez une carte et dessinez un mot que votre équipe doit deviner.

Nb pièces: 1

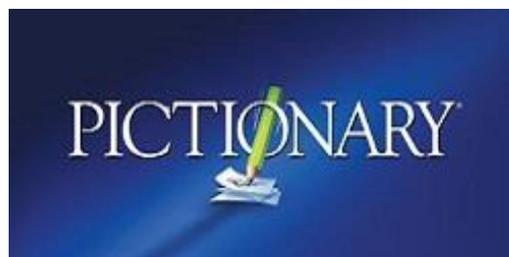
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dessin
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 40 mn
Nombre de joueurs: 3 - 16
Difficulté:
Marque du jeu: Mb
Auteur: Rob Angel

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0393



Wobble

Commentaires sur le jeu

Wobble est un jeu d'adresse pour tous, où il faut diriger la boule pour qu'elle tombe dans la cible choisie. Pour ce faire, posez des jetons sur le bord du plateau ou enlevez les : le plateau bascule en permanence et la boule se déplace en avant et en arrière. Mais attention, vous aurez plus ou moins de jetons à enlever ou à ajouter en fonction de votre lancé de dé !

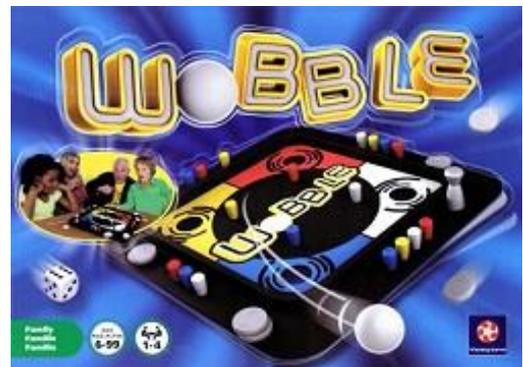
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Identity Games
Auteur: Ad Bruynzeel

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0394



Petits bâtisseurs "Mes premiers jeux"

Commentaires sur le jeu

Bruno est chef de chantier et ici, il y a beaucoup à faire. Il a de nombreux plans pour réaliser des maisons de toutes les couleurs qu'il veut construire aujourd'hui. Les enfants aident Marcel le maçon à transporter des pierres de la carrière sur les différents chantiers. Mais le temps passe plus vite qu'ils ne pensaient. Réussirez-vous à bâtir vos maisons avant que la journée de travail de Bruno et Marcel soit terminée ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Markus Nikisch, Christian

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0395



Carcassonne

Commentaires sur le jeu

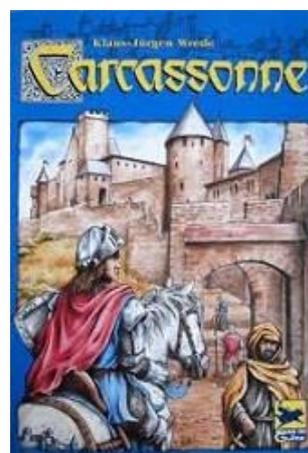
Votre but est de placer vos partisans pour marquer des points grâce aux villes, routes, monastères, et champs. Pour cela, vous placez des tuiles qui constituent le paysage de Carcassonne, et en formant les lieux cités précédemment, vous marquez des points. Mais attention, le nombre de partisans est limité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Filosofia
Auteur: Klaus-Jürgen Wrede



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0396



Splendor

Commentaires sur le jeu

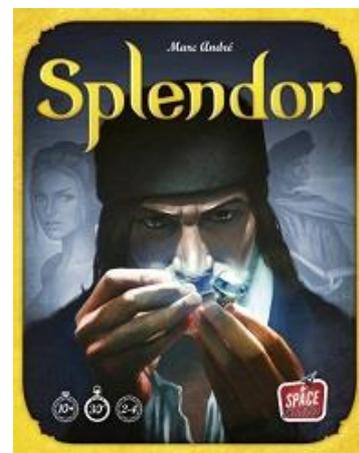
Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands de la Renaissance. Votre seule objectif : le prestige ! Vous choisissez des jetons qui permettent d'acheter des cartes. Toutes les cartes achetées deviennent des crédits pour vos achats ultérieurs. Certaines cartes rapportent des points. Dès qu'un joueur atteint quinze points, il a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Space Cowboys
Auteur: Marc André



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0397



L'île Interdite

Commentaires sur le jeu

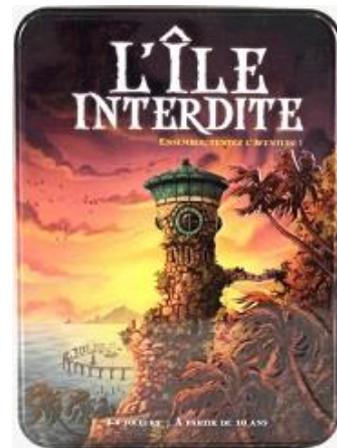
Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les quatre trésors. Une fois ceux-ci récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport et vous échapper par hélicoptère pour gagner. Mais, si l'île sombre avant que vous n'ayez tout accompli, la mission se solde par un échec !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Matt Leacock



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0398



Les Aventuriers du Rail

Commentaires sur le jeu

Votre objectif est de connecter certaines villes des USA à l'aide de chemins ferrés. Chaque tour, vous posez des wagons pour atteindre vos destinations (cachées des autres joueurs). Plusieurs extensions existent (autres cartes).

Nb pièces: 1

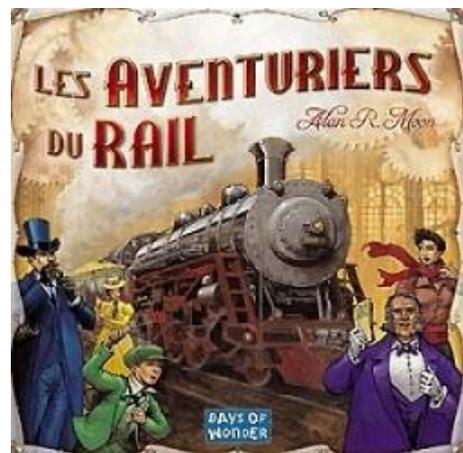
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur: Alan R. Moon

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0399



Option

Commentaires sur le jeu

Un jeu de lettres où l'on retrouve à la fois le célèbre principe de "je pioche et je forme des mots" dans la grande famille des jeux proches des mots-croisés. L'innovation est ici que les pions des lettres comportent deux faces de couleurs différentes avec des lettres différentes. D'où des combinaisons plus importantes et des points parfois offerts à l'adversaire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Miro
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0002



Paulo à la Ferme

Commentaires sur le jeu

Paulo le chiot vient d'arriver à la ferme de Jean le fermier! Tout excité, il saute du tracteur et part sans plus attendre à la découverte de son nouvel environnement. Quels autres animaux vivent à la ferme? Partez avec Paulo à la rencontre des différents animaux de la ferme et découvrez comment ils l'accueillent par leurs cris!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Kristin Mückel

Classification, mécanismes, thématiques

Ecoute (!) - Observation/mémoire

Ferme (la) - Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0003



Le Goûter des Monstres

Commentaires sur le jeu

Sur les cartes de tartes, il y a des boules de sucre de différentes couleurs. Vous touillez tous en même temps dans le récipient avec vos cuillères et essayez de récupérer les bonnes boules le plus vite possible. Seul le plus rapide gagnera la carte de tarte.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Rapidité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur: Stefanie Rohner et Christi

Classification, mécanismes, thématiques

Combinaisons - Batailles - Dextérité (la) - Rapidité

Monstres - Cuisine



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0004

Da ist der Wurm Drin**Commentaires sur le jeu**

A vos vers, prêt, partez! Le premier rallye des vers de terre est ouvert. Faites disparaître vos vers de terre dans la terre, encouragez-les et faites vos pronostics: quel ver de terre sera le plus rapide? Le joueur qui désigne le bon peut nourrir son propre ver de terre avec la pâquerette et la fraise, ce qui le fait creuser encore plus vite. Le ver de terre qui sort sa tête en premier du compost, remporte la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Zoch zum Spielen
 Auteur: Carmen Kleinert

Classification, mécanismes, thématiques

Anticipation - Prognostique - Courses

Animaux (jardin)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0005



The Sneaky, Snacky Squirrel Game!

Commentaires sur le jeu

L'hiver approche et les écureuils ont faim! Aide-les à chercher de la nourriture en remplissant ton rondin de délicieux glands et en les plaçant dans les trous de même couleur que sur ton rondin. Sois le premier à remplir ton rondin et gagne le jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Capture
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Educational Insights
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Hasard (jeu de) - Combinaisons

Animaux (forêt)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0006

**Bonne Journée!****Commentaires sur le jeu**

7 heures: le réveil sonne! Debout, les lève-tard sinon vous allez manquer un tas de choses excitantes. Pendant le jeu, les enfants vivent toute une journée, du lever au coucher. Seul celui qui sera attentif et se rappellera bien les motifs gagnera la partie. Et tout en jouant, les enfants s'exerceront à lire l'heure.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Markus Nikisch

Classification, mécanismes, thématiques

Observation/mémoire

Heure (l')



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0008

L'Ours Savant Apprend à CompterCommentaires sur le jeu

Une collection de jeux éducatifs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Mémoire
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anja Dreier-Brückner

Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Observation/mémoire

Chiffres



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0009

Badaboom**Commentaires sur le jeu**

La chouette et le renard adorent grimper dans l'arbre BADABOOM.
Attention, les pommes et les feuilles veulent aussi rester sur ses belles branches mais ces drôles de racines risquent bien de tout faire basculer...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Oxybul
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Balancer - Dextérité (la)

Animaux (forêt) - Arbres



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0013

1.2.3**Commentaires sur le jeu**

Premiers jeux de mathématiques. Associer un image à un chiffre.

Nb pièces: 1

Points: 1

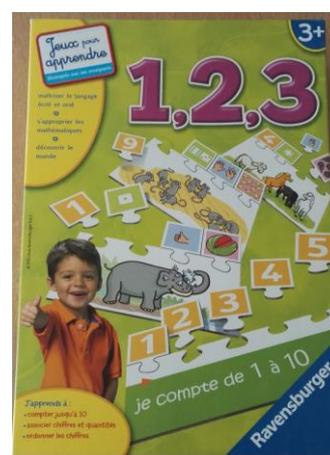
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement, Chiffres
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Bilkis Média

Classification, mécanismes, thématiques

Association - Compter

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0015

1,2,3 Hop là!**Commentaires sur le jeu**

Une première course jouée avec des dés, avec une variante pour grenouilles plus expérimentées.

Nb pièces: 1

Points: 1

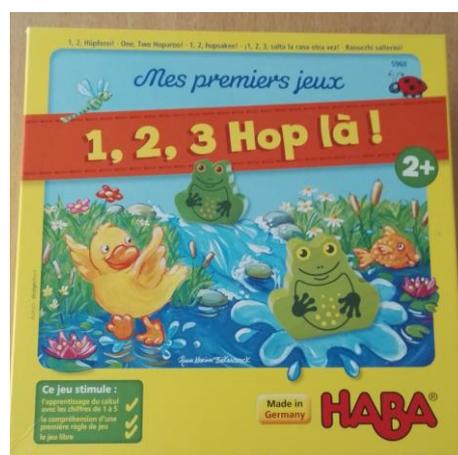
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 5 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur: designdirect

Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Courses

Animaux (reptiles)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0017



Play Box Fête des Lutins

Commentaires sur le jeu

Une collection de jeux pour les tout petits:
- 3 histoires à raconter
- 4 idées de jeux
- 5 puzzles

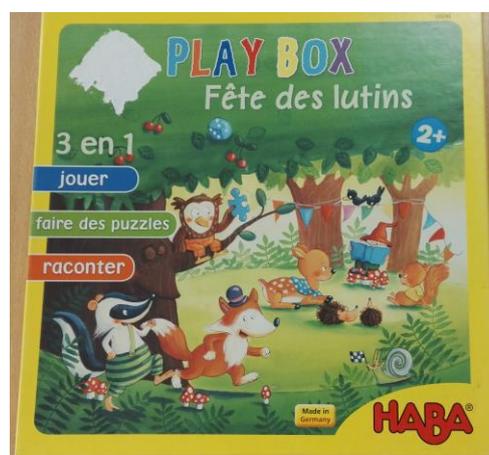
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Collection de jeux
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur: Miriam Koser

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0020



Balai Magique

Commentaires sur le jeu

Les joueurs affrontent à tour de rôle le balai de sorcière indocile et essayent de le déplacer de manière à ce qu'il amène leurs pierres magiques dans la marmite magique, le tout grâce à des forces magnétiques. Le joueur doit se dépêcher car pendant qu'il est en train d'ensorceler le balai, les autres joueurs qui sont les gardiens du temps, lancent les dés le plus vite possible. Quand les dés indiquent le bon nombre de symboles, le tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de se battre en duel.
Le but du jeu est d'amener en premier ses quatre pierres magiques dans la marmite des sorcières.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Constanze Endlich & Hel

Classification, mécanismes, thématiques

Anticipation - Coordination main-œil - Motricité fine

Sorcières



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0027

Tatouvu?**Commentaires sur le jeu**

Vous avez le temps d'un sablier pour trouver un maximum d'images qui correspondent à ce que la flèche indique (par ex. trouve quelque chose de bleu).

Nb pièces: 1

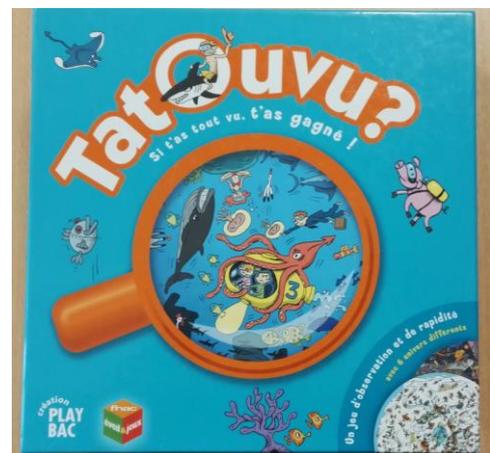
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Création PLAY BAC
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Observation - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0028

SOS Wildwasser**Commentaires sur le jeu**

Les joueurs essayent à chaque tour de caler le plus possible d'animaux sur le radeau pneumatique sans en faire tomber d'autres. Celui qui réussit cet exercice d'équilibre prend en récompense une plaquette d'animal correspondante. Gardez bien en mémoire quelles plaquettes d'animaux ont été récupérées pendant un tour, car elles sont retournées, faces cachées, à la fin de chaque tour et au tour suivant, vous devez essayer de récupérer un deuxième animal de la même espèce. A la fin de la partie, seules les paires d'animaux rapporteront des points.

Nb pièces: 1

Points: 1

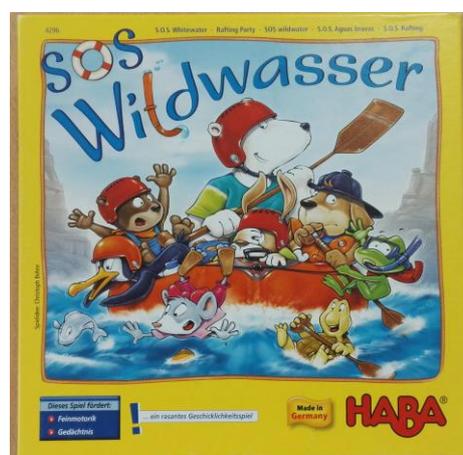
Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Christophe Behre

Classification, mécanismes, thématiques

Balancer - Dextérité (la) - Mémoire

Animaux (divers) - Sports (Canoë)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0033

Schloss Logikus**Commentaires sur le jeu**

Casse-tête avec 48 défis où la logique, une vue d'ensemble et une motricité précise doivent se combiner.

Nb pièces: 1

Points: 1

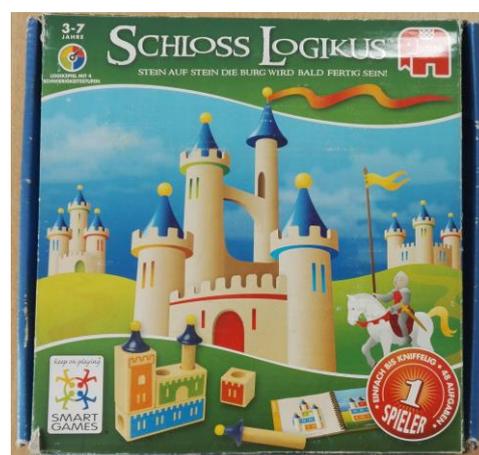
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Smart Games
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Logiques

Châteaux forts



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0039



Premiers Chiffres à la Ferme

Commentaires sur le jeu

Un premier jeu pour compter en s'amusant, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans. Avec actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Compter
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Imke Storch & Markus Nik

Classification, mécanismes, thématiques

Compter

Ferme (la)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0046

1-10 Maths!**Commentaires sur le jeu**

Placez toutes vos réglettes et gagnez!

Nb pièces: 1

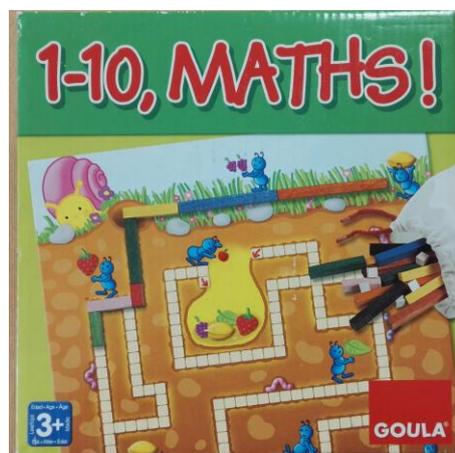
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Compter
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Goula
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Observation



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0047

Emmi**Commentaires sur le jeu**

Emmi est un jeu qui apprend à compter jusqu'à 6 et la reconnaissance des couleurs. Le vainqueur est le joueur dont la couleur est le plus représentée sur le dos d'Emmi.

Nb pièces: 1

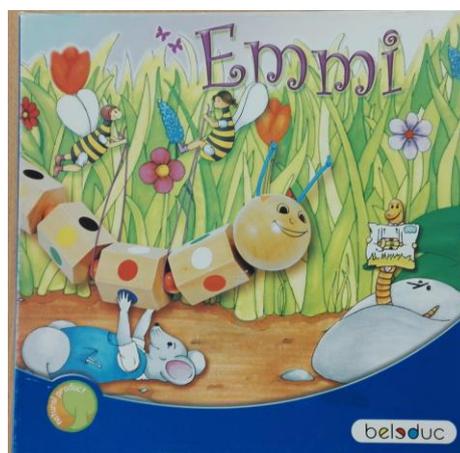
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Compter
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Beleduc
Auteur: Gerhard Piaskowy

Classification, mécanismes, thématiques

Compter



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0048



Jeu de Classement à la Campagne

Commentaires sur le jeu

Aidez les animaux à trouver le bon coin de l'étable en encastrant la bonne forme dans le plateau de jeu. Deux niveaux.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Classement (formes)
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: - 15 minutes
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Classements - Motricité fine

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0051

MélimagicCommentaires sur le jeu

Abracadabra! Le grand vainqueur du tournoi de magie sera celui qui fera apparaître le plus de paires de lapins! Pour cela il faut une mémoire d'éléphant et une ruse de renard.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire

Magies



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0052

Loto**Commentaires sur le jeu**

Loto des images pour les tout petits.

Nb pièces: 1

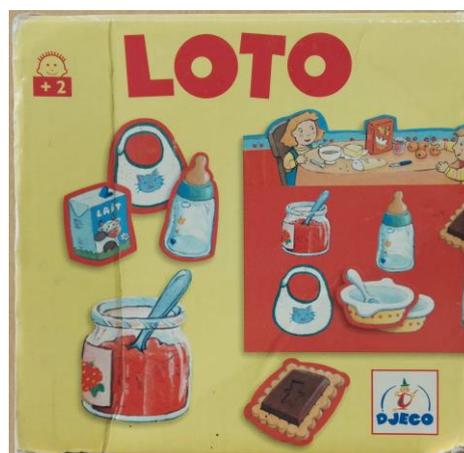
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hasard
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Hasard (jeu de) - Lotos



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0053

Disney Domino**Commentaires sur le jeu**

Domino avec les animaux de Disney.

Nb pièces: 1

Points: 1

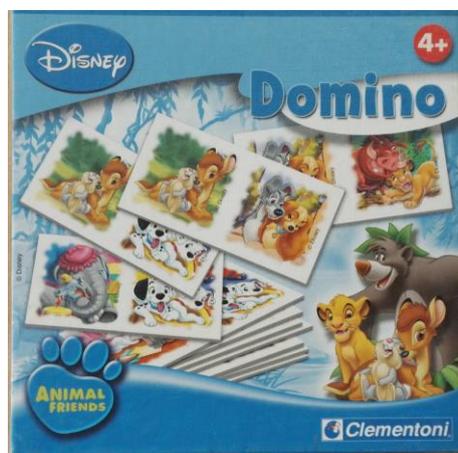
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Domino
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Clementoni
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Aligner, arranger - Association - Dominos

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0054



Formes aimantés

Commentaires sur le jeu

Reproduire des images (formes et couleurs) à partir de modèles

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Aligner, arranger - Agencer

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0057



Memo sensoriel

Commentaires sur le jeu

Un memory de toucher.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: - 15 minutes
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Goki
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire - Toucher



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0061



Tacto-Foto

Commentaires sur le jeu

Jeu sensoriel à développer le sens du toucher en associant plusieurs touches à diverses photographies. L'inclusion de photographies réelles permet d'établir un rapport visuel-tactile entre les différents objets et leurs touches correspondants.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu sensoriel (toucher)

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue: - 15 minutes

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Facile

Marque du jeu: Akros

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Association - Toucher



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0063



Cocoo le clown équilibriste

Commentaires sur le jeu

A tour de rôle les joueurs posent une 'balle' de la taille de leur choix sur le clown... sans en faire tomber!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Oxybul
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Balancer - Coordination main-œil - Motricité fine

Cirques - clowns



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0064

La Clé Cachée**Commentaires sur le jeu**

Un jeu de recherche de cachettes rapide et amusant.

Nb pièces: 1

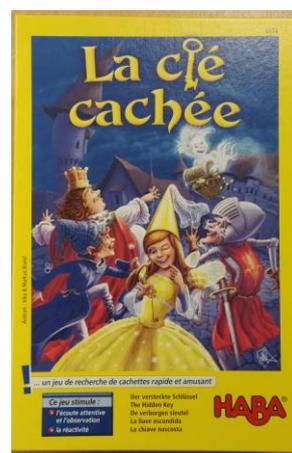
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade - Cacher - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0067

Mini-Verger**Commentaires sur le jeu**

L'édition de voyage du célèbre jeu co-opératif: vous devez cueillir tous les fruits avant que le corbeau les mange!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur: Anneliese Farkaschovsky

Classification, mécanismes, thématiques

Coopérations

Animaux (oiseau) - Fruits



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0068

Dino des Chiffres**Commentaires sur le jeu**

Trouvez les paires de chiffres et leur quantité correspondante.

Nb pièces: 1

Points: 1

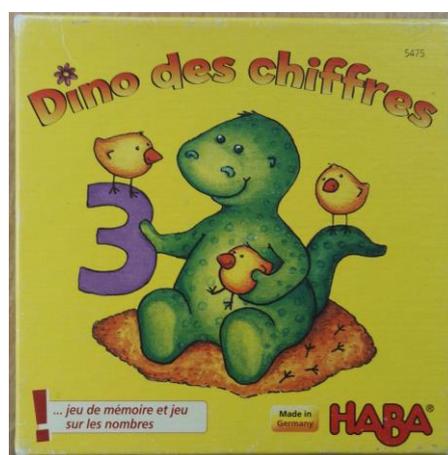
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Compter - Mémoire

Animaux (préhistoriques)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0069



Chenilles arc-en-ciel

Commentaires sur le jeu

Le premier jouer qui, avec un peu de chance au dé, réussit à former entièrement sa chenille, gagne le jeu.

Deux niveaux:

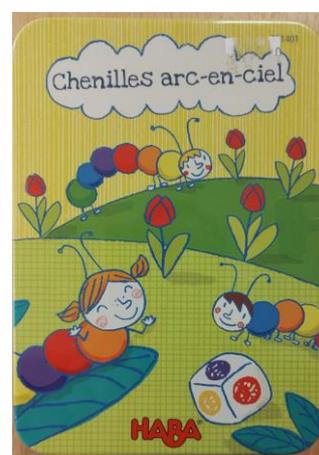
1. Reconnaissance des couleurs
2. Memory

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Hasard (jeu de) - Mémoire - Apprentissages (couleurs)

Animaux (insectes)

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0077



Support pour cartes

Commentaires sur le jeu

Pour que les petits puissent tenir leur cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0078



Moves

Commentaires sur le jeu

A tour de rôle, les joueurs prennent une planche et font le mouvement demandé. Ensuite, on doit reproduire le mouvement des autres jouer avant toi, dans le bon ordre!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Facile
Marque du jeu: BS
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Mémoire - Motricité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0082

Jeu d'Equilibre en Bois**Commentaires sur le jeu**

Le dé décide quel forme on doit placer sur la base arrondi.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Construction

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn

Nombre de joueurs: 1 - 2

Difficulté: Facile

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Balancer - Dextérité (la)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0084



Roule-Boule

Commentaires sur le jeu

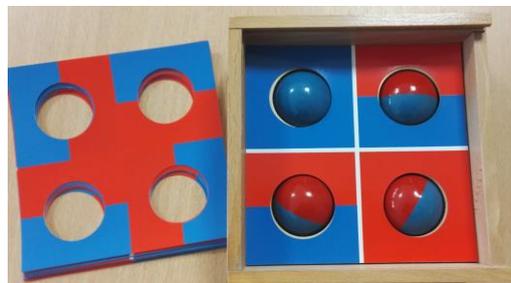
Alignez les boules logiquement par rapport au modèle.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Arthur et Marie
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0089

Crash Cup Carambolage**Commentaires sur le jeu**

Trois jeux d'adresse ultra-rythmés.

Nb pièces: 1

Points: 1

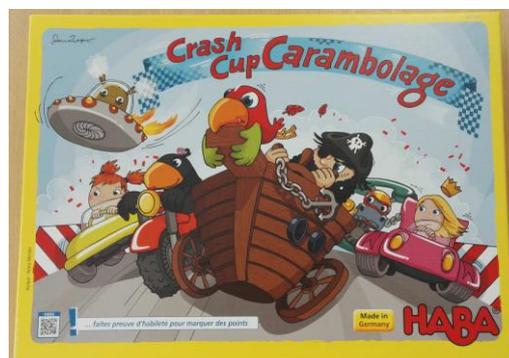
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Haba
Auteur: Heinz Meister

Classification, mécanismes, thématiques

Courses - Dextérité (la)

Voitures (courses)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0094

Make 'n' Break Junior**Commentaires sur le jeu**

Jeu de construction rapide.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Construction

Age préconisé : 5 +

Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

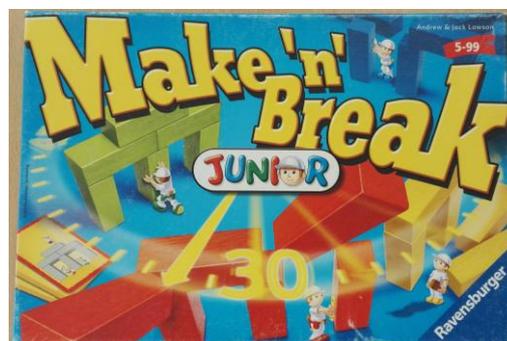
Difficulté: Facile

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Constructions - Dextérité (la) - Observation



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0096

Maxi Cocotte Party**Commentaires sur le jeu**

Grâce à tes réflexes et ton sens d'observation, sois le premier à amener 9 poules à couvrir les 9 nids de ton poulailler.

Nb pièces: 1

Points: 1

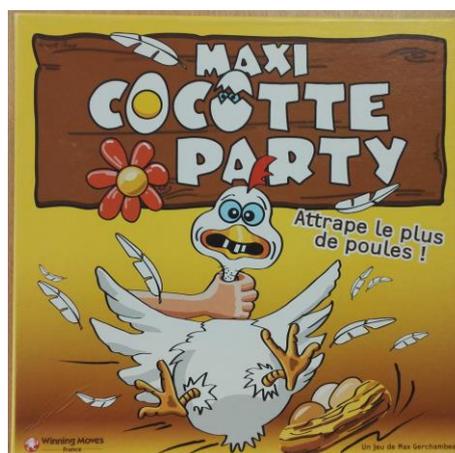
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Winning Moves
Auteur: Max Gerchambeau

Classification, mécanismes, thématiques

Observation - Rapidité

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0103

Cluedo Junior**Commentaires sur le jeu**

Peux-tu aider les super-detectives à résoudre l'énigme des jouets cachés?

Nb pièces: 1

Points: 1

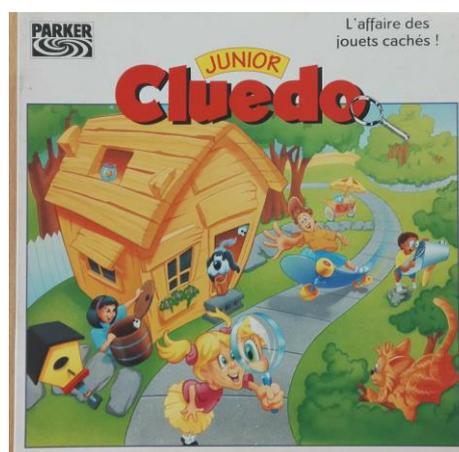
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Parker
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Déduction/logique

Enquêtes



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0104

Tic Tac Boum Junior**Commentaires sur le jeu**

Associe un mot au thème illustré et repasse la bombe à ton adversaire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mots
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 12
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Goliath
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Association - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0110



Robo Race

Commentaires sur le jeu

Les joueurs s'affrontent pour recevoir de la gloire en tant que scientifiques. Ils essayent de faire arriver leur robot à la première place dans la course. Tout le monde peut essayer à manipuler les robots grâce à différentes actions qui influenceront leur vitesse. Le scientifique qui réussira à gérer au mieux ses neurones et les actions des robots deviendra le favori pour la victoire. Gardez un œil sur les autres joueurs bien entendu, car la course sera impitoyable!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Moyen
Marque du jeu: A games
Auteur: Csaba Hegedüs

Classification, mécanismes, thématiques

Combinaisons - Cartes - Courses

Robots



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R0111



Cranium Cadoo

Commentaires sur le jeu

Cadoo est le jeu délirant et incroyablement drôle de la famille Cranium, conçu spécialement pour les enfants. Avec toutes ses activités hilarantes, Cranium Cadoo secoue tes méninges et révèle tes talents d'artiste. Surprises et fou rires garantis tout au long de la partie! Aligne 4 pions pour former un Cadoo et c'est gagné!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Cranium
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade - Charades, rébus - Devinettes

