



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 002



Chemido 002

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Ce jeu de dominos va vous permettre de relever de défis, de résoudre des casses têtes et de vous mesurer aux autres...

A partir de 6 ans il contribue au développement de la préhension, de la patiente, de la dextérité mais aussi de la rapidité, de l'observation....

Ce jeu contient un livret de 9 règles mais celui ci évoluera avec vos propositions de casse tête, de circuit.... une page "facebook officielle chemido" lui est consacrer....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	
Marque du jeu:	Grain de créa
Auteur:	Nicolas Delclite



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 013



Tumblin Dice

Commentaires sur le jeu

R404

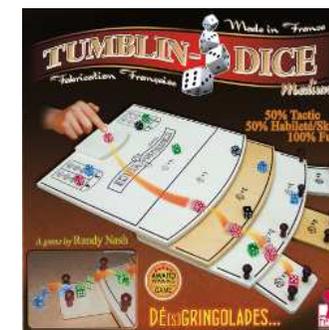
Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 015



Mölky

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Découvrez-le et vous serez séduit. Sa règle – pourtant intelligente – se décline en quelques points qu'on comprend en une minute. Et partout ceux qui le jouent s'en régalerent, redécouvrant le plaisir de jouer en mélangeant les générations. A nous le droit de faire simple ! A nous le droit de rater sans être vexé ! Une merveille ! Entre les quilles et le bowling, ce jeu traditionnel vient de Finlande. 12 quilles biseautés et numérotées sont rangées proches l'une contre l'autre à 3 m de celui qui va lancer le mölky (une bûche pour dire simplement). Si le lanceur ne renverse qu'une seule quille, il en reçoit la valeur (s'il renverse la quille 9, son équipe reçoit 9 points). Si, au contraire, il en renverse davantage, il ne reçoit qu'un seul

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: Olivier Perin
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 024



Zigomar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Serez-vous le premier à reconstituer le visage grimaçant du clown Zygomar? Jouez au jeu de rapidité simple ou à l'une de ses 6 variantes. Jouez seul ou en équipe. Observez les cartes, dictez-les ou, plus drôle encore, mimez-les. Il y a des tas de manières de jouer à Zygomar. Présenté dans une magnifique boîte cubique métallique, contenant des grandes cartes en carton épais.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Interlude
 Auteur: Dominique Ehrhard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 033



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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. Rapide à comprendre, Qwirkle est un jeu pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 038



Gobb'it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous ! Qui vous apprêtez à revivre l'expérience des animaux de l'île, soyez prévenu : chaque faux pas vous coûtera très cher, car proies et prédateurs ne font qu'un. Et pour triompher, vous devrez d'abord apprendre à lutter pour votre survie !

Gobb'it est le nom que le capitaine OldChap a donné à ce jeu inventé à la suite de son voyage sur cette île infernale. Jeu de société enflammé aux parties rapides et pleines d'adrénaline, le capitaine a su retranscrire à la perfection l'observation, la rapidité et les réflexes dont les caméléons font preuve pour survivre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 049



Banana matcho

Commentaires sur le jeu

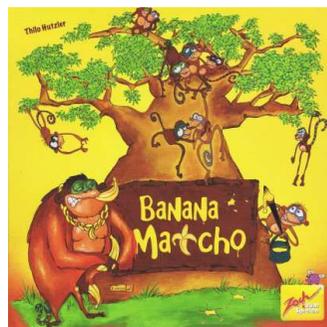
Points: 1

Les singes foncent à travers la forêt! Chacun veut cueillir les plus beaux fruits. Mais Matcho, les chef des singes, les rappelle à l'ordre avec la banane la plus bruyante de toute la jungle! Peux-tu te mesurer à lui? Alors, sors les crocs et montre-lui qui va décrocher le cocotier!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch zum Spielen
 Auteur: Thilo Hutzler



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 064



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Si vous jouez à plusieurs, chacun pioche 6 tuiles puis se concentre sur sa couleur. Chacun a son tourplace une tuile en se connectant à celles posées, sachant que celui qui parvient à connecter une tuile entre 3 autres tuiles peut rejouer... Le vainqueur est celui qui réalise la plus longue ligne de sa couleur, les points étant doublés si cette ligne est une boucle ! Si vous jouez seul, la règle propose de très nombreux problèmes dont la difficulté va croissant : un véritable casse-tête !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 066



P'tites locos (les)

Commentaires sur le jeu

R403

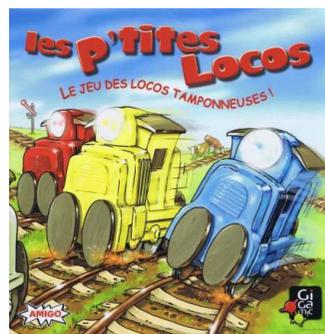
Points: 1

Vous devez être le premier à amener 3 de vos 4 "p'tites locos" d'une case "départ" vers une case "arrivée". Mais attention, les plates-formes peuvent bouger, et les locos qui sont dessus les accompagnent ! Pire, si vous rentrez dans une loco devant vous, vous êtes arrêté et c'est l'autre loco qui avance ! Sur une base de "p'tits chevaux", un jeu original où vous devrez avancer vos locos en vous méfiant de vos adversaires mais aussi du plateau de jeu !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Bob Lindner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 071



Perplexus "Original"

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 072



Perplexus "Original"

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 076



Pitchcar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 081



Dobble Hollywood

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dobble Hollywood est un jeu d'observation et de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps et essaient de retrouver les paires de symboles. Cette version du jeu Dobble propose des symboles sur le thème du cinéma.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Denis Blanchot



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 084



Gloobz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 086



Chabyrinthe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Repu d'un bon repas, nos amis les chats de gouttière prennent le chemin de leur foyer accueillant. C'est à vous de les aider à s'y retrouver dans ce labyrinthe et de ramener un maximum de chat à destination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 087



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dans crazy cups, 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. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy cups, "il faut avoir de la suite dans les gobelets !"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1001



Kaim

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Placer le plus grand nombre de ses propres pierres le plus près du centre du foyer, et empêcher l'adversaire d'y parvenir. Seules les pierres qui touchent la grotte comptent. Chaque pierre d'une même équipe, si aucune pierre du clan adverse n'est plus près du but, compte alors pour un point (comme à la Pétanque). Un match de Kaim se dispute en plusieurs parties. Le premier clan à totaliser 6 points remporte le match.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Habilité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 - 25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Blackrock
Auteur:	Daniel Quodbach



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1013



Jungle Speed - Lapins crétiens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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.

Attention : la Crétinisation de Jungle Speed ne s'arrête pas là ! Avec des dessins de Lapins Crétiens dans des positions différentes sur des fonds identiques et des Lapins Crétiens aux toilettes avec ou sans papier hygiénique ou tapette à mouches, les cartes pièges de cette édition pleine

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1016



Pêche aux mots (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lecture, d'attention et de rapidité. On pose sur la table les 2 cartes pêcheurs. Les 2 premiers joueurs retournent une carte. S'il y a un mot en commun entre les 2 cartes, le premier joueur qui l'annonce gagne la carte. S'il n'y a pas de mot en commun il faut taper sur la carte pêcheur. S'il y a le mot poisson ou le mot pêche, il faut taper sur la carte pêcheur avec un poisson. Jeu créé par une orthophoniste pour s'améliorer en lecture tout en s'amusant!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lecture
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Charlotte Nicod



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1023



Sésame

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur tente de constituer la combinaison exacte permettant d'ouvrir le coffre, en actionnant des roues crantées, sachant que 9 symboles sont à positionner. Le premier joueur qui y parvient ouvre le coffre et peut prendre autant de trésors qu'il le souhaite, sans piocher de serpent, car sinon son butin est annulé. Une nouvelle manche commence, avec une nouvelle combinaison de symboles, et c'est reparti pour un tour. Le jeu s'arrête soit lorsque les 7 serpents ont été piochés, soit lorsque toutes les combinaisons de coffre ont été utilisées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Gunter Baars





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1030



Kartel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les jours du cartel sont comptés. Choisis bien ton camps, arrête les hommes de mains ou empoche les pots-de-vins ;-) Attention les scores s'inversent si le chef de gang ne finit pas sous les barreaux... Les joueurs font avancer le détective à tour de rôle en lançant le dé. A chaque lancer, l'étau se resserre. Kartel est un jeu vif, tendu et ultra compétitif !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Helvetiq
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1031



Puzzle Fairies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

100 pièces

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 1 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 10
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Educa
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1052



Saumon Fréillant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez en main, les 12 cartes de la couleur de votre choix. Mélangez-les et gardez-les face cachée dans votre main. Au signal, tous les joueurs retournent leur paquet de cartes et crient l'action inscrite sur la première carte. Si un autre joueur crie la même action que vous, réalisez cette action ensemble et débarrassez- vous de votre carte. Le premier à avoir défaussé toutes ses cartes remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Ken Gruhl, Quentin Weir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1056



Pêcheurs de trésors (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous voici convier à une aventure sous-marine mystérieuse ! Qu'est-ce qui scintille là au fond de la mer ? C'est une épave avec beaucoup de précieux trésors ! Un défi pour tous les aventuriers et plongeurs. Au cours de chaque plongée, vous devez vous décider à nouveau : prendre un risque en plongeant encore plus profondément ou se contenter d'un trésor plus petit ? A l'aide de la lumière mystérieuse de votre lampe de plongée, vous explorerez le fond de la mer et ramasserez, avec un peu de chance et de tactique, plus de trésors que vos camarades de jeu. Mais attention aux monstres marins ! Ils ne sont pas tous bien intentionnés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1062



Docteur Maboul

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le patient est prêt pour l'opération. Utilise les pinces pour tenter d'enlever avec précaution les éléments de son corps, sans toucher la partie métallique car sinon, le nez du malade s'allumera tandis qu'il poussera un cri! Si tu réussis l'opération, tu gagneras de l'argent. Le gagnant est celui qui aura le plus d'argent, mais pour cela, encore faut-il avoir des nerfs d'acier et la main ferme !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	Marvin Glass, John Spinell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1071



Top Face

Commentaires sur le jeu

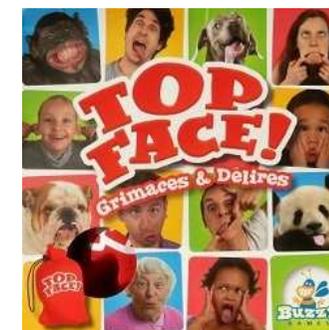
Points: 1

3 jeux en 1 tout basés sur les grimaces et l'observation. Petits et grands se retrouvent autour de la table pour effectuer leurs plus belles grimaces et marquer le plus de points. Rapidité et observation sont de mises.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Buzzy Games
Auteur:	Wlad





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1086



Klickado

Commentaires sur le jeu

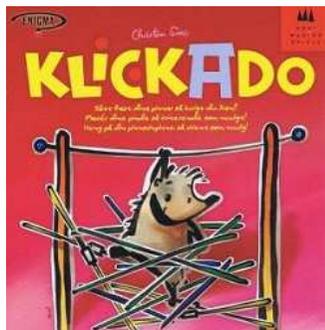
Points: 1

Klickado est une sorte de mikado inversé et dans l'espace ! Inversé car il s'agit non pas d'enlever des bâtonnets mais cette fois-ci de les ajouter à une structure de plus en plus instable. Dans l'espace car grâce à un petit portique et une souris aimantée, les bâtonnets sont à disposer "en l'air".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Christian Sovis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1092



Puluc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur dispose de 5 pions (5 guerriers) et traverse le plateau de jeu en sens inverse de son adversaire. Les pions essaient 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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Réflexion
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Les Zibrides
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1102



Serpent à ficelle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A 2 ou 4 joueurs le but est d'apporter la bille de la tête du serpent à sa queue sans la faire tomber!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1107



Bamboléo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bamboleo est un magnifique jeu en bois qui saura réveiller le Newton qui sommeille en vous. Des pièces sont placées sur un plateau maintenu en équilibre instable. Chacun leur tour, les joueurs tentent de retirer une pièce du plateau sans jamais le renverser. Qui réussira à jouer avec la gravité sans perdre l'équilibre ? Une version surdimensionnée pour encore plus de sensations!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1109



Papattes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez le rôle d'un animal de la savane le temps d'une partie. Approchez vous le plus près possible de la rivière pour boire sans tomber dedans, car les crocodiles se feront un plaisir de vous croquer. Faites attention aussi aux singes farceurs qui tenteront de vous envoyer des bananes pour vous faire tomber à l'eau

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1125



Pitchcar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 117



Petit ou grand ?

Commentaires sur le jeu

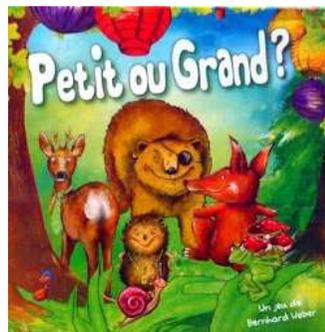
Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 133



Klask

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au lieu du plateau se trouvent 3 pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire ! Attention de ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Mikkel Bertelsen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 134



Dr Eureka

Commentaires sur le jeu

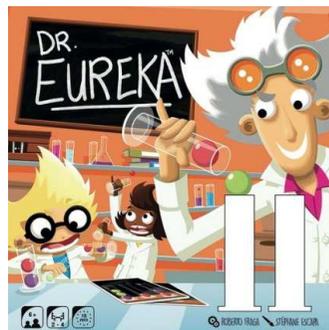
Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 149



Devine Tête

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pose des questions pour deviner la carte qui est sur ta tête : animal, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Tout le monde le sait sauf toi !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Megableu
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 151



Shut the Box

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage : * soit 2 clapets, un pour chaque valeur de dé, * soit 1 clapet, en additionnant les 2 dés, * soit 2 ou 3 clapets (variante) en décomposant la valeur d'un dé. Exemple : fermer le 1 et le 3 avec un dé de valeur 4. Si le joueur ne peut fermer aucune boîte, il arrête et compte alors la somme des clapets restant à fermer. Un nouveau joueur reprend alors une nouvelle manche. Le joueur ayant le moins de points gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Pokeo
 Auteur: Traditionnel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 153



Pontu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'isoler tous les pions de son(ses) adversaire(s). Le joueur qui commence est tiré au sort. Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer un de leur pion d'une case en passant par un pont. Ensuite ils enlèvent un pont de leur choix. Deux pions ne peuvent pas se trouver sur une même case. Le premier joueur qui n'a plus de pont autour de tous ses pions est éliminé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Abstrait
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Grain de Crea
 Auteur: Nicolas Delclite





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 168



Fantôm' œuf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fantôm'œuf repose essentiellement sur un mécanisme : le transport sur quelques mètres d'œufs en mousse qui tiennent par frottement à l'intérieur d'une cape en jersey.

Un dé impose quelques contraintes : tourner autour de la table, passer entre les jambes d'un joueur, etc. Le matériel est très réussi et séduit les jeunes joueurs. Mais guère au-delà.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 170



Frogs in a row

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mélange du puissance 4 et du quarto

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Educa
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 178



Rapidcrocro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rapidcrocro : Le petit jeu de rapidité et d'observation où il vous faudra retrouver le crocodile coupable.

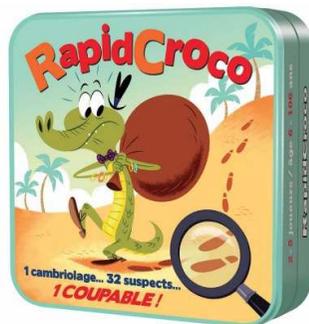
Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse une liste de critères qu'iva vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable idéal....

Mais attention... Car il va non seulement falloir suivre la direction pointée par les bras des crocodiles mais également tenir compte des pancartes « Ils mentent tous » brandies par les 4 hippos...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 180



Story cubes

Commentaires sur le jeu

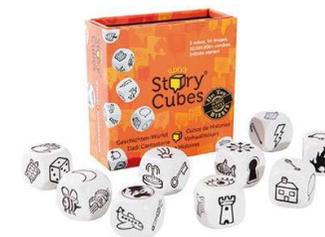
Points: 1

Story Cubes est un générateur d'histoires qui tient dans la poche. Il stimule la créativité et est abordable à tout âge. C'est un jeu sans compétition, pour s'amuser seul ou animer un groupe en toute occasion.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imagination
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 187



X-plus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 199



Totem zen

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Totem Zen, un formidable jeu de dextérité et de manipulation signé Djeco. Un jeu d'adresse à partir de 6 ans où vous devrez reproduire les totems demandés à l'aide de vos baguettes.

D'abord chacun se précipite pour attraper les bonnes perles avec sa baguette, puis très délicatement il faut construire son totem, sans qu'il tombe.

Qui saura rester zen ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 204



Aventuriers du rail mon 1er voyage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Facile à apprendre et promettant des parties rapides, Les Aventuriers du Rail : Mon Premier Voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur la série des Aventuriers du Rail.

Collectez des cartes Wagon, prenez des routes sur le plateau des États-Unis, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Amérique du Nord !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 213



Ice cool

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pingouins de "Ice Cool" sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !

Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, il y a les pingouins qui doivent rattraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école ; et de l'autre, un pingouin qui est, quand à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool, c'est ICE COOL !

Nb pièces: 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: Brain games
 Auteur: Brian Gomez





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 216



Kitty Pow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kitty Paw est un jeu d'ambiance qui, sous ses airs tout mignon tout doux par son design, cache un jeu de réflexion et de rapidité.

Nb pièces: 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: Bombyx
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 221



Pontu géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ces règles simples favorisent une prise en main très rapide pour passer de bon moment en famille. Une variante augmentant la difficulté permet au plus stratège de s'y retrouver également.

Il s'agit d'isoler les pions des adversaires, d'être le dernier à pouvoir se déplacer et c'est gagné!!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Grain de créa
 Auteur: Nicolas Delclite





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 222



Labyrinthe géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pack de 4 labyrinthes coopératifs de 4 niveaux différents.

Mode d'action la collaboration!!!

Un défi familial amusant a découvrir rapidement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Grain de créa
 Auteur: Nicolas Delclite



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 223



Pont de singe géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu coopératif , le but du jeu étant de réussir à placer ensemble tous les bâtonnets sur les élastiques sans que ça tombe...

Un jeu drôle et familial qui promet des parties irrésistibles...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Grain de créa
 Auteur: Nicolas Déclite





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 224



Pig 10

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sous une apparence de simple jeu d'addition, avec des illustrations qui laissent penser que le titre est réservé aux très jeunes joueurs, Pig 10 cache en fait un jeu de levées assez subtil.

La base est simple : quand on joue une carte, on ajoute sa valeur à la somme précédente. Si le total arrive à exactement 10, on gagne toutes les cartes de la défausse. Mais si on dépasse 10, c'est le joueur précédent qui gagne la pile !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zoch zum Spielen
Auteur:	Ayelet Pnueli



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 758



Tripple domino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dominos triangulaires pour tous les âges. Les joueurs doivent, pendant leur tour, placer un Triominos à côté d'une tuile déjà jouée. Ces 2 Triominos doivent avoir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre. Le joueur marque alors le nombre de points égal à la somme des 3 valeurs du Triominos qui vient d'être placé. Pour avoir des bonus il est possible d'effectuer des figures avec les dominos déjà présents sur la table: ponts, double liaison, hexagone etc. Quand on ne peut pas jouer on pioche. La partie se termine dès qu'un joueur atteint 300 points. Pour se divertir en famille ou travailler le calcul mental à l'école !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chiffres
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 225



Brouhaha

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quarante-six cartes représentent vingt-et-une paires d'animaux ainsi que quatre chasseurs malhabiles (ils tirent aussi bien sur les loups ou les canards, que sur les chiens et les vaches).

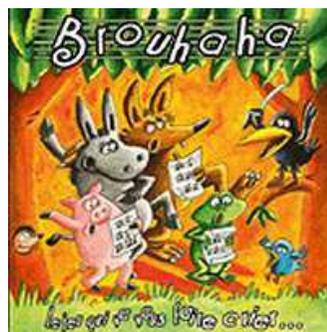
Les cartes sont distribuées aux joueurs qui vont simultanément avancer une carte cachée devant eux et imiter le cri de l'animal. Dès que deux joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent au centre de la table pour gagner leur carte. Mais attention : l'un d'eux peut être un chasseur !

L'ambiance est garantie avec cette petite boîte au format économique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Sensoriel
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	Jean-Marc Pauty



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239



Décrocher la lune

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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. Impatiente, la Lune guette votre arrivée, mais c'est une dame sensible et la plus petite maladresse peut lui faire verser une larme.

Un juste mélange d'audace et de sagesse vous aidera à être le plus agile des rêveurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Fabien Riffaud & Juan Ro





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 243



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

R401

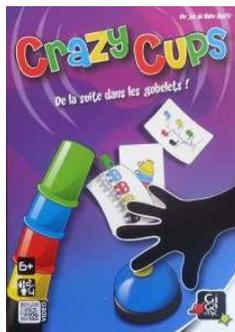
Points: 1

Dans crazy cups, 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. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy cups, ""il faut avoir de la suite dans les gobelets !""

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 244



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dans crazy cups, 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. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy cups, ""il faut avoir de la suite dans les gobelets !""

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 255



Gare à la toile

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 293



Pat le pirate

Commentaires sur le jeu

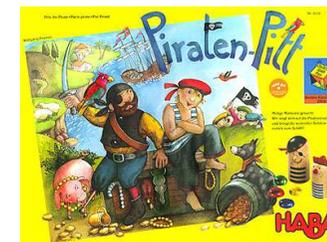
Points: 1

Pat est un dangereux pirate qui a caché ses fabuleux trésors sur une île déserte. Quelques courageux matelots se sont mis en tête d'aller rechercher ces trésors et de braver la colère du terrible Pat le Pirate !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Wolfgang Kramer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 299



Bois des Couadsous (le)

Commentaires sur le jeu

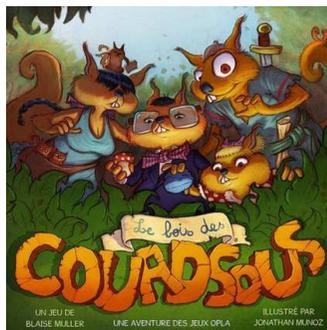
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux Opla
 Auteur: Blaise Müller



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 324



Salade de cafard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chou promis, chou dû ! Dans ce jeu de défausse effréné, la tomate s'appelle parfois poivron, salade chou-fleur ou ... effectivement tomate ! Un mot de travers, une hésitation, un bégaiement et vous risquez de rater la mâche !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 326



Jungle Speed "Safari"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jungle speed dans la jungle avec 5 totems ! En temps normal, le calme règne parmi les animaux de la jungle. Mais quand vient l'heure de manger, ils se réunissent autour de la forêt de totem, et leur instinct sauvage reprend le dessus. Les plus affamés tentent d'attraper leur proie avant les autres. D'autres s'énervent et poussent des cris, tandis que le caméléon voudrait bien se cacher. Et lorsque surgit le chasseur, c'est la panique générale ! Tout le monde doit se protéger ! Avec Jungle Speed Safari, à vous de mettre de l'ordre dans la jungle ! Alors que certains animaux veulent le calme, d'autres s'agitent à la vue d'un peu de nourriture ou s'énervent et poussent des cris. Les 5 totems sont posés au centre de la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Pieric Yakrovenko, Thoma



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 331



Pictureka 2 ème édition !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Parker
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 344



Equilibre instable

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'équilibre très instable pour les joueurs dès 6 ans. Un jeu fabriqué en Allemagne

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 346



Cache Tomate!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 352



Fais pas l'âne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu familial et convivial vous ravira par sa simplicité et sa diversité. Il est pour tout public et n'a qu'une idée, vous faire passer de bons moments. Les âneries sont permises, mais attention l'âne est malicieux... Avec le jeu, vous pourrez lire une histoire pour les enfants où la curiosité de l'âne est une qualité. Vous découvrirez également la véridique histoire de l'Académie des ânes, ou Louis XIV, très joueur...de toute façon, on est toujours l'âne de quelqu'un.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Yves Renou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 354



Squeeky

Commentaires sur le jeu

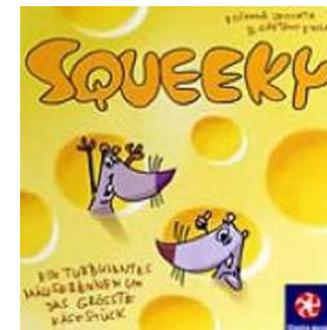
Points: 1

Squeeky est un petit jeu de course de souris qui cherchent... du fromage. Chaque joueur dispose de sept souris secrètement numérotées de 1 à 7. À la fin de la partie, chacun marquera des points pour ses souris qui ont atteint le fromage, mais aussi pour les souris adverses capturées. Les souris qui ont été perdues comptent négativement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Rosanna Leocata, Gaetan





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 358



Face de bouc

Commentaires sur le jeu

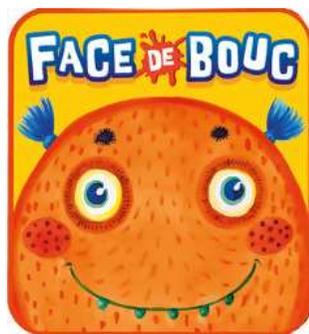
Points: 1

Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous rapidement de son nom et criez-le en premier ! .

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 361



Hot Cocot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 œufs bouillants à déguster mais seulement 5 coquetiers sur la table ! Dégagez vos baguettes et placez vite vos œufs avant les autres ! Alors, lequel d'entre vous sera le plus adroit ? A l'aide de deux baguettes tentez de positionner rapidement votre œuf dans un coquetier. Tous les coups ou presque sont bon pour y parvenir ! A chaque tour un joueur est éliminé car il manque un coquetier au centre de la table. Faites preuve de rapidité : à la fin, il n'en restera plus qu'un ! Contenu : 5 coquetiers en bois, 6 œufs en bois, 12 baguettes en bois, 1 règle du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur: Fanny Cherpe, Mélanie Lo





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 368



Tomtect 1000

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les deux grandes nouveautés se trouvent dans les éléments en bois qui, contrairement aux deux autres coffrets, ont cinq tailles de longueurs différentes et dans la nouvelle pince appelée "pince double" permettant de télescoper deux éléments en bois et d'ajuster ainsi la longueur pour réaliser de petites et grandes structures à l'infini y compris un pont de plus de 2 mètres 30.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Kapla
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 369



Tomtect 1000

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les deux grandes nouveautés se trouvent dans les éléments en bois qui, contrairement aux deux autres coffrets, ont cinq tailles de longueurs différentes et dans la nouvelle pince appelée "pince double" permettant de télescoper deux éléments en bois et d'ajuster ainsi la longueur pour réaliser de petites et grandes structures à l'infini y compris un pont de plus de 2 mètres 30.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Kapla
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 372



Tomtect 1000

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les deux grandes nouveautés se trouvent dans les éléments en bois qui, contrairement aux deux autres coffrets, ont cinq tailles de longueurs différentes et dans la nouvelle pince appelée "pince double" permettant de télescoper deux éléments en bois et d'ajuster ainsi la longueur pour réaliser de petites et grandes structures à l'infini y compris un pont de plus de 2 mètres 30.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Kapla
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 389



Crokinole géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Crokinole géant : Modèle de compétition.

Jeu de visée en bois avec des palets à pousser par pichenette.

A 2 ou à 4 (2 équipes de 2) joueurs, visez le trou central. Chaque trait représente une zone de points : + on est proche du centre et + on marque de points. Pour corser un peu le jeu, il faut absolument toucher un palet adverse (sauf au début du jeu), soit directement, soit par ricochet d'un de ses pions. Sinon, les pions sont sortis du jeu !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 395



Puissance 4 en 3D

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'aligne 4 en 3 dimensions. Très beau jeu géant en bois pour 2 joueurs ou 4 joueurs.

But du jeu : aligner 3 ou 4 boules de sa couleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 397



Cornhole

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lancé.

Le Cornhole (traduisez littéralement par Trou à Maïs), serait apparu en Allemagne au 14ème siècle, puis aurait été « redécouvert » au Kentucky, il y a une centaine d'années.

Le jeu, que l'on désigne aussi parfois sous le nom de Corn Toss (Lancer de Maïs), Bean Bag (Sac d'haricots) ou encore Bean Toss (Lancer d'haricots), est devenu très populaire au États-Unis, en particulier dans l'est si bien qu'une fédération nationale a vu le jour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Allumettes Création
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 402



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Si vous jouez à plusieurs, chacun pioche 6 tuiles puis se concentre sur sa couleur. Chacun a son tour place une tuile en se connectant à celles posées, sachant que celui qui parvient à connecter une tuile entre 3 autres tuiles peut rejouer... Le vainqueur est celui qui réalise la plus longue ligne de sa couleur, les points étant doublés si cette ligne est une boucle ! Si vous jouez seul, la règle propose de très nombreux problèmes dont la difficulté va croissant : un véritable casse-tête !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 424



Piratissimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel bateau pirate sera le premier à rapporter 9 trésors en lieu sûr dans le port ?

Toujours en quête d'aventure et de trésors, les pirates sillonnent le vaste océan. « Ohé ! Au trésor ! », crie le capitaine avec enthousiasme, les yeux rivés à sa longue-vue. Car il s'agit bien d'un coffre qu'il voit au loin, brillant sur le sable d'une plage. « Parez à mouiller ! Nous allons toucher terre ! ». Le navire pirate se dirige alors vers l'île où se trouve le trésor.

Mais mille sabords ! Voilà qu'une tempête se dessine à l'horizon ! Il faut

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 444



Devine Tête

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pose des questions pour deviner la carte qui est sur ta tête : animal, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Tout le monde le sait sauf toi !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Megableu
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 451



Clowns Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité, qui stimule en s'amusant l'apprentissage et de l'alphabet et des chiffres.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 457



Twin it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

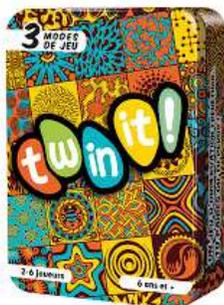
Tu paires ou tu perds !!!

Les cartes vont s'accumuler sur la table : retrouvez vite les motifs strictement identiques ! Certains sont même en triple ! 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 466



Chromino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention, il est fort ! Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Chaque chromino fait 3 carrés de long, chacun de ces carrés pouvant être d'une couleur différente. Une pièce posée doit être posée à côté d'une autre pièce au moins, de façon à ce que la pièce possède deux couleurs connectées avec ses voisines. Pour l'emporter, posez toutes vos pièces. Simple et fluide, se jouant rapidement, Chromino se pratique aussi bien en famille qu'entre amis, quels que soit l'âge des joueurs ! - Un jeu familial aux règles simples. - L'alternative idéale aux dominos ! - Un nouveau look accentuant le côté familial du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 468



Soflo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

LE JEU DE PALETS TOUS TERRAINS, accessible à tous pour passer de bons moments en famille ou entre amis avec ce jeu de plein air !!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 472



Après l'orage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu coopératif "Après l'orage" crée par Zoé Yatéka, un jeu coopératif dès 6 ans où votre objectif commun est de réparer le pont afin que le mouton rejoigne son troupeau. Un jeu qui a reçu le prix EducaFlip en 2017 qui récompense les meilleurs jeux éducatifs.

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoé Yateka
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 483



Kikaté

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 494



Perlatette

Commentaires sur le jeu

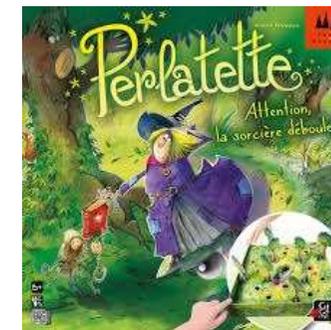
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 501



texto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Texto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres, Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 511



Hamster rolle

Commentaires sur le jeu

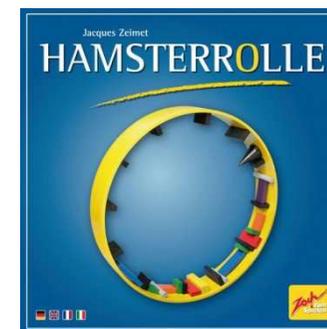
Points: 1

Placez vos pièces dans une roue qui petit à petit va se mettre à avancer : redoutable !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 525



Cache Tomate!

Commentaires sur le jeu

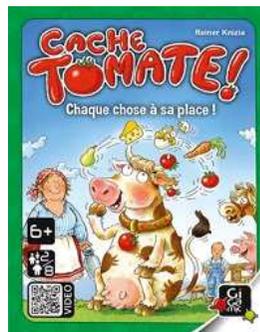
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 532



Bellz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Bellz, il suffit de capturer les 10 grelots de votre couleur (2 gros, 3 moyens et 5 petits) à l'aide du stick aimanté pour gagner... Malheureusement, la folie risque de s'emparer de vous bien avant car l'aimant attire également les grelots adverses... Et si vous êtes trop gourmand, vous risquez de perdre toute votre récolte...

Quel joueur êtes-vous ? Insatiable collecteur ? Prudent timide ? Rapide comme l'éclair ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 535



Tic tac boum junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif du jeu Tic Tac Boum Junior est de trouver un mot sur un thème imposé et passer la bombe à son voisin avant qu'elle n'explose ! Le premier joueur démarre le compte à rebours de la bombe et prononce un mot en rapport avec le thème de la carte. Dès qu'il a prononcé ce mot, il passe la bombe à son voisin, qui doit trouver un autre mot. Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son explosion perd la manche. Pour apporter un peu de piment aux parties, la mèche de la bombe ne dure pas deux fois le même temps !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 541



Crayon coopératif

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A vous de jouer tous ensemble pour dessiner une forme, un objet défini ou en suivant un parcours dessiné sur le papier. Un jeu d'ambiance coopératif.

Le crayon coopératif est un crayon très spécial... Lorsque vous aurez essayé ce crayon, vous le proposerez ensuite pour toute sorte d'occasion à l'intérieur ou à l'extérieur. Vous pourrez jouer de 2 à 10 personnes autour d'une table, sur le sable....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 558



Ringgz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ringgz ressemble à première vue à un de ses jeux pour enfants, mais il n'en est rien. C'est en fait un étonnant mélange de jeu de majorité, jeu de territoires et jeu d'isolement. Chaque joueur pose à tour de rôle soit un anneau - il en existe 4 tailles différentes, soit un bloqueur sur une case. Les seules contraintes sont que ce soit possible (pas de pion identique déjà posé), et que la pièce soit reliée à l'ensemble des pièces de cette même couleur. Il est possible de couper la route à un adversaire vers toute une partie du plan de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 566



Halli Galli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes. Un jeu fruité et déjà culte qui fera réviser, sans en avoir l'air, le calcul mental à toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 572



Bois des Couadsous (le)

Commentaires sur le jeu

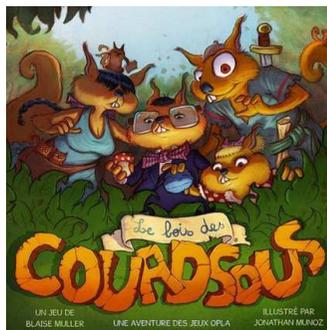
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux Opla
 Auteur: Blaise Müller



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 573



Plouf party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est l'été, on fait la fête autour de la piscine : chacun essaye de pousser les autres à l'eau !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 580



Cache noisettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déplacez les écureuils et aidez-les à mettre leurs provisions à l'abri.

«Cache-noisettes» est un jeu de logique proposant 60 défis à résoudre, de facile à expert.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart game
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 594



Fromage à gogo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est bien connu : la gourmandise est un vilain défaut ! A force de manger trop de fromage, les petites souris se retrouvent coincées et n'arrivent plus à sortir du bloc de gruyère géant. Elles comptent donc sur toi pour les libérer ! La chasse au fromage est ouverte ! Armé de ta cuillère à trous, remplis vite ta mission : attrape les bons morceaux, cachés dans la boîte, afin d'être le premier à secourir tes 6 souris prisonnières.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 596



Triominos deluxe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouvez ce grand classique qui reprend le principe des dominos, mais avec des pièces triangulaires. Il faudra faire preuve de réflexion et de logique !! Placez vos Triominos stratégiquement et essayez de réaliser des combinaisons pour gagner un maximum de points ! Dès 6 ans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 597



Bobby sitter

Commentaires sur le jeu

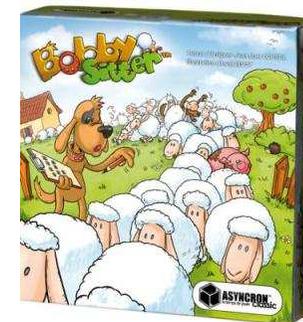
Points: 1

Gardez l'œil sur les moutons, mais attention au loup qui se cache, grossièrement déguisé en mouton!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Atalia
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 599



Ydrody small

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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

YDRODY est composé d'un support, d'un plateau labyrinthe qui repose sur 3 seringues et d'une bille. A la base de chacune de ces 3 seringues, on place 3 tuyaux au bout desquels on installe 3 autres seringues dans lesquelles on met de l'eau.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	3
Difficulté:	facile
Marque du jeu:	Grain de créa
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 608



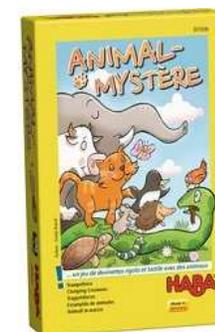
Animal Mystère

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le serpent traverse tranquillement le carrefour en pleine heure de pointe. Et voilà qu'on lui piétine violemment le dos ! Mais à qui appartiennent donc ces pattes ? Les joueurs imitent la démarche de différents animaux mystère avec leurs doigts et mains sur le dos des autres joueurs. Le joueur qui réussit à deviner et à faire deviner le plus d'animaux remporte la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Imitation
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Emely Brand



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 619



Twister

Commentaires sur le jeu

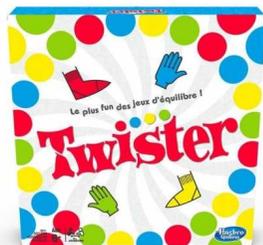
Points: 1

Twister est un jeu de société sportif et transpirant ! Le matériel consiste en un tapis de sol avec des grands ronds de couleur, et une girouette permettant de tirer des ordres au hasard. Le meneur de jeu annonce alors : « Pied gauche, rouge » ou « Main droite, bleu ». Chaque participant doit alors obéir à l'ordre, sans bien sûr déplacer ses autres pieds ou mains des ronds de couleur où ils sont déjà positionnés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Animation
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	Charles Foley, Neil Raben



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 625



Twin it édition cannes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu paires ou tu perds !!!

Les cartes vont s'accumuler sur la table : retrouvez vite les motifs strictement identiques ! Certains sont même en triple ! 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 630



Mimtoo famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Formez 2 équipes et préparez-vous à un délire collectif en famille. Pourrez-vous mimer et bruer un indien qui danse la valse ou une girafe qui fait du rodéo ? Devinez et faites deviner plein de situations déjantées. Nombreuses variantes incluses !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mimes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 636



Kikatfé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 638



Trésor des Mayas (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel aventurier fera preuve de courage, de rapidité et d'habileté pour récupérer le trésor ?

Le Trésor des Mayas est un jeu d'aventures qui mélange plusieurs actions : observation, rapidité, mémorisation et motricité. Il est accessible dès 6 ans.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 640



Bandido

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bandido est un jeu de l'auteur Martin Nedergaard. Dans ce jeu, les participants jouent ensemble pour empêcher l'évasion d'un bandit. Pour cela, il faudra boucher toutes les sorties possibles. Qui sera le plus futé !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Helvetiq
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 673



Ice Cool 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ice Cool 2, est une extension indépendante de ICECOOL.
De nouvelles cartes poissons avec de nouveaux bonus, de nouveaux challenges et la possibilité de combiner les deux boites pour encore plus de FUN!
Ainsi faisant, jouez jusqu' à 8 joueurs avec de nouveaux modes de jeu, et de multiples combinaisons de terrains.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dextérité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: familial
Marque du jeu: Brain games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 674



Ice Cool

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Incroyable, ces pingouins sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !

Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, il y a les pingouins qui doivent attraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école ; et de l'autre, un pingouin qui est, quant à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool, c'est ICE COOL !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dextérité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: familial
Marque du jeu: Brain games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 688



Opération Amon-Rê

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 691



Marrakech

Commentaires sur le jeu

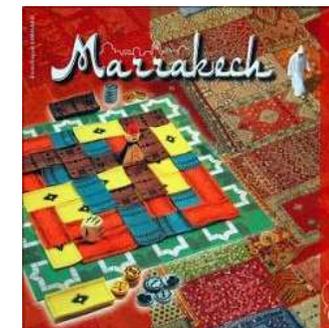
Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 694



Tour Enchantée (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu de mémoire coopératif sur un thème enchanteur. Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure ! Si le sorcier atteint la tour avant que la Princesse soit libre, c'est lui qui gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Irina et Markus Brand



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 697



Pris en flag!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On vient de piller le plus grand coffre-fort de la ville ! Qui a bien pu le forcer et dérober son contenu ? Jojo la Moustache, Francine la Fraude ou Robert la Rafle ? Ou bien les malfaiteurs ont-ils agi ensemble ? C'est à vous de dévoiler le mystère ! A chaque tour, on soupçonne trois larcins. Faites votre enquête pour trouver à qui appartiennent les empreintes digitales et qui a un alibi. Le dé vous donne l'indice déterminant et vous pouvez alors démarrer l'enquête. Seul celui qui sera le plus rapide pour faire les bons rapprochements, qui identifiera le malfaiteur parmi les suspects et le capturera en posant la bonne carte de mise sera le meilleur chasseur de malfaiteurs et gagnera la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 702



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

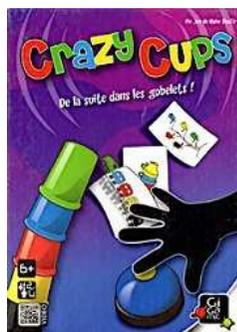
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 705



Trésors d'Aladin (les)

Commentaires sur le jeu

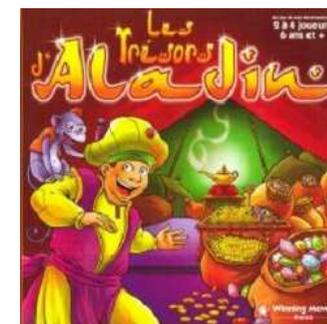
Points: 1

Les trésors d'Aladin est un jeu d'observation, de mémoire, de déduction et de tactique. Chaque joueur se voit attribuer une carte objectif indiquant trois trésors parmi les sept du jeu dont un trésor en commun avec un ou plusieurs autres joueurs. Celui qui réunit les trésors de sa carte objectif gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Max Gerchambeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 714



Capt'n clever

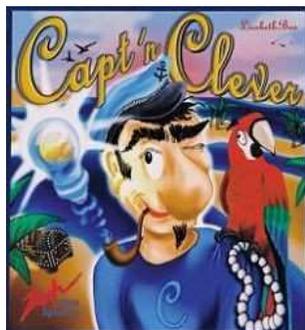
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Passez d'île en île pour récupérer vos affaires de pirate.
L'île aux trésors.

Le petit plateau, représentant 9 petites îles munies de pontons, sera déployé au milieu de la table. Chaque joueur choisira une couleur et prendra le set de 9 cartes, le bateau et le capitaine qui vont avec. Chacun votre tour, vous placerez votre Capt'n sur une île (il ne peut y avoir qu'un pirate matelot par île) et votre navire entre 2 pontons de la même couleur. Une fois la mise en place terminée, vous donnerez votre set de carte à votre voisin de droite et recevrez celui de votre voisin de gauche. Le chemin le plus court...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: <= 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 721



Tends bien l'oreille!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention ! La bande de cambrioleurs de coffres-forts fait de nouveau parler d'elle à Clepto-Ville. Les quatre bandits sont de véritables « pros ». Il suffit qu'ils secouent un peu le coffre-fort et voilà qu'ils en ont déjà la combinaison. Celui qui tendra le mieux l'oreille pourra forcer le plus grand nombre de coffres-forts et remportera le trophée d'or.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ecoute
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 723



Trésor des Dragons

Commentaires sur le jeu

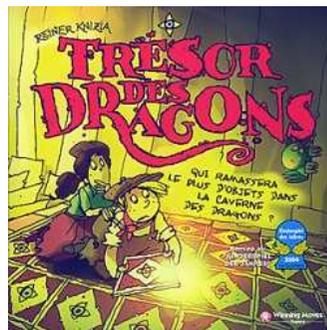
Points: 1

Le jeu est constitué de 49 tuiles que l'on dispose faces cachées pour former un carré de 7 cases sur 7. Le but du jeu est de retourner des tuiles de manière à en récupérer le plus possible. Certaines tuiles n'ont besoin d'être présentes qu'en un seul exemplaire pour être récupérées (bagues ou dragons), d'autres en deux (ballons, voitures, poupées), d'autres en trois (chandeliers) et enfin d'autres en quatre (coffres).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 727



Groin Devant

Commentaires sur le jeu

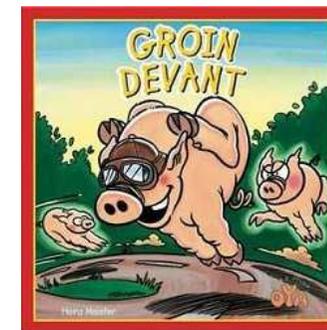
Points: 1

Les cochons font la course dans ce petit jeu de cartes familial qui amusera jeunes et moins jeunes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Heinz Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 730



Set

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 740



Los Mampfos

Commentaires sur le jeu

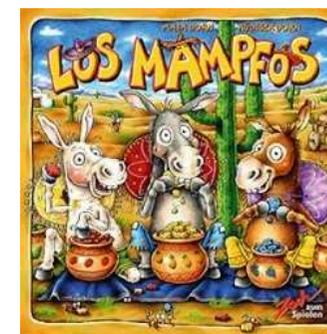
Points: 1

Dans ce jeu de mémoire, il vous faudra miser et avoir le plus de crotte possible sortant des 3 ânes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch
 Auteur: Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 742



Kariba

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kariba est un jeu de cartes malin. Au coeur de la savane, les animaux viennent s'abreuver au bord du lac, mais la loi du plus fort domine ! Ton but sera de gagner le plus de cartes possible. À ton tour, joue la carte Animal qui chassera les autres au risque de te faire chasser à ton tour. Dans ce jeu, l'éléphant est roi... sauf quand la souris passe par là. La boucle de la peur animale est bouclée.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Tactique
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Helvetiq
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 769



Vallée des Vikings (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien. Celui qui peut amasser le plus de pièces d'or gagnera la partie ! Nominé As d'Or 2020 (Tout public)

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Wilfried Fort, Marie Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 782



Halli Galli Extreme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 795



Trésor de glace - l'œuf du dragon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zut, alors ! Le nid contenant l'œuf de dragon et les pierres étincelantes est piégé dans une colonne glacée ! Les joueurs aident la maman dragon à éliminer l'épaisse couche de glace, mais sans faire tomber l'œuf ! Une fois ramassées et placées sur les amulettes des joueurs, les pierres étincelantes tombées du nid rapportent des points. Le vainqueur sera le joueur qui en aura le plus.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 798



Jean le Chanceux "Hans im Gluck"

Commentaires sur le jeu

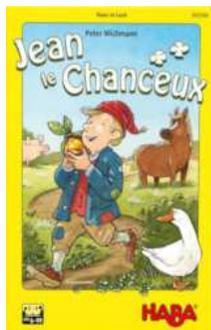
Points: 1

Jeu inspiré de l'histoire de Jean le Chanceux, le célèbre conte des frères Grimm. Après avoir travaillé dur pendant sept années, Jean reçoit des pépites d'or en récompense de son travail. Mais la richesse peut être source de nombreux soucis et ne fait pas toujours le bonheur. Grâce à d'astucieux échanges, aidez Jean à alléger son fardeau. Qui d'entre vous trouvera le trèfle à quatre feuilles qui lui portera chance ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Collecte
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Peter Wichmann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 804



Mission Spatiale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le système de navigation du vaisseau spatial est tombé en panne au beau milieu de la mission spatiale. Qui parviendra néanmoins à rentrer chez lui ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Manfred Ludwig





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 842



Perds pas la boule

Commentaires sur le jeu

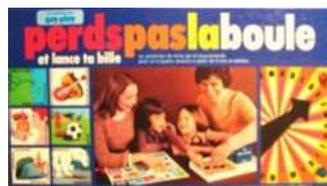
Points: 1

Il s'agit d'une version améliorée du petit bac. Un plateau préfigure les thèmes, au nombre de 25, allant des prénoms féminins aux héros des mythologies, en passant par les héros historiques, les fleuves, les pays, instruments de musique, corps humain, sports, etc.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gay-Play
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 846



Délugio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rapidité et agilité seront vos meilleurs atouts pour ce jeu d'adresse tout en bois... Après des pluies diluviennes en montagne, un torrent de boue descend dans la vallée, emportant tout sur son passage. En équipe de deux, chacun muni d'une baguette, faites preuve de dextérité pour mettre en sécurité sur la passerelle de bois un maximum d'espèces vivantes. Attention le temps vous est compté ! Mêlant adresse et rapidité ce jeu tout en bois saura réjouir les petits et grands "Noé" soucieux de préserver la biodiversité !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur: Claude Weber





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 857



Microbz

Commentaires sur le jeu

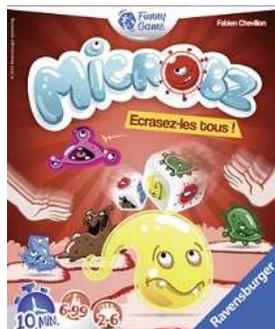
Points: 1

Alerte, les Microbz attaquent ! Viiiite, écrasons-les avant qu'ils ne se propagent ! À chaque tour, lancez les dés et tapez sur la carte Microbz correspondante pour la remporter. Puis posez-la devant vous. Si la carte demandée est déjà devant un adversaire, piquez-la-lui avant qu'il ne la protège. Si la carte demandée n'est pas présente sur la table, tapez sur la pioche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Fabien Chevillon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 863



Pom Pom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quels fruits et légumes cultiver tout au long de cette année pour que la récolte soit la meilleure ? Les jours de marché se succèdent pour vendre vos productions. Mais la nature est imprévisible, alors gare aux calamités de saison ! Tactique et prise de risque seront de mise pour vendre les plus beaux paniers... Bonnes récoltes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Opla
 Auteur: Johanna Poncet, Florent





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 866



Circino - Puy de Dome

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une chasse aux Trésors dans le Puy-de-Dôme

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Créacom Games
 Auteur:



Puy-de-Dôme (63)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 896



Forêt Mystérieuse (La) Miniature 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Repérez les lieux que vous allez traverser, équipez-vous en conséquence et partez à l'aventure pour vaincre... la reine des Draconia ! La Forêt Mystérieuse est un jeu coopératif pour toute la famille. Mettez votre mémoire au défi et aidez Jonas à traverser la forêt pour affronter la Reine des Draconia ! Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Êtes-vous prêts pour l'aventure ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Carlo A. Rossi





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 911



Puissance 4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif du jeu est, comme dans la 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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 921



Labyrinthe Magique (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 930



Project X

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité pour retrouver des objets sur des plateaux bien chargés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lauwers Games
 Auteur: Arne Lauwers



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 931



Chromino aimanté

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés.
 Chaque chromino fait 3 carrés de long, chacun de ces carrés pouvant être d'une couleur différente.
 Une pièce posée doit être posée à côté d'une autre pièce au moins, de façon à ce que la pièce possède deux couleurs connectées avec ses voisines.
 Pour l'emporter, posez toutes vos pièces.
 Simple et fluide, se jouant rapidement, Chromino se pratique aussi bien en famille qu'entre amis, quels que soit l'âge des joueurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 8
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 936



Zen l'initié

Commentaires sur le jeu

Points: 1

le vainqueur est le premier joueur qui réussit à former une chaîne continue avec la totalité de ses pions se trouvant encore sur le plateau, y compris le "Z", si celui-ci est encore en jeu. Début de partie : chaque joueur choisit une couleur. Les pions sont disposés sur le plateau selon une figure imposée. Déroulement de la partie : chaque joueur déplace à son tour un pion de sa couleur ou le "Z" en respectant 4 règles très simples. Règle n° 1 : les pions se déplacent en ligne droite dans n'importe quelle direction. Tout pion doit toujours se déplacer d'autant de cases qu'il y a de pions sur la ligne de déplacement choisie (horizontale ou verticale ou diagonale). Tous les pions sont pris en compte y compris le pion déplacé. Règle n°2 :

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tilsit et DJ games
 Auteur: C. Soucie, E. Deluard et



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 956



Qui est-ce ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Théo Coster





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 961



Bonjour Simone

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 962



Gallina City

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Décrivez vos images à voix haute en même temps que les autres joueurs et visez le trône du chef des gallinacés ! Soyez précis dans vos descriptions et soyez attentif à celles des autres, votre carte est défaussée seulement si un autre joueur a exactement la même que vous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Carlo A. Rossi





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1342



Saumon Fréillant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez en main, les 12 cartes de la couleur de votre choix. Mélangez-les et gardez-les face cachée dans votre main. Au signal, tous les joueurs retournent leur paquet de cartes et crient l'action inscrite sur la première carte. Si un autre joueur crie la même action que vous, réalisez cette action ensemble et débarrassez- vous de votre carte. Le premier à avoir défaussé toutes ses cartes remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Ken Gruhl, Quentin Weir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 972



Labyrinthe Bois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tente de mener ta bille le plus loin possible dans le labyrinthe en bois jusqu'à finir le parcours.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1162



Gloobz

Commentaires sur le jeu

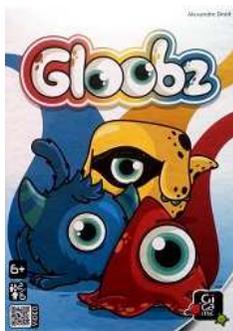
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1164



Bandida

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La bandit s'enfuit en creusant des tunnels sous sa cellule. Arrêtez-la tous ensemble, ou aidez-là à s'enfuir! Prêt à poursuivre UNE gangster ?
 Mécanique du jeu: Attention, une nouvelle prisonnière arrive en ville. Cette fois-ci, quel camp choisirez-vous : jouerez-vous aux flics pour empêcher Bandida de s'échapper, ou rejoindrez-vous le côté obscur pour planifier son évasion ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Helvetiq
 Auteur: Martin Nedergaard Ander





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1171



Ratayo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Ratayo, découvrez l'incroyable diversité qui se cache dans les mares, les rivières ou les tourbières. Cumulez des espèces, des plus rares aux plus ordinaires, et reconstruisez leur milieu de vie. Mais pour gagner, il vous faudra déjouer les menaces qui pèsent sur eux !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Pascal Dubech



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1184



Kikafé?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kikafé? est un jeu de défausse qui animera les soirées apéro et ravira les passionnés de petits animaux trop mignons !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Jonathan Favre-Godal





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1208



Texto!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. exto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Treo Games Designer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1223



Klask

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au lieu du plateau se trouvent 3 pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire ! Attention de ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Motricité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Mikkel Bertelsen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1224



Clask

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au lieu du plateau se trouvent 3 pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire ! Attention de ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Motricité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Mikkel Bertelsen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1236



SuperFly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bzzz, bzzz ! Il y a vraiment trop de mouches ici ! Essaie d'en attraper le plus possible avec ta tapette et deviens le meilleur chasseur ! Muni de sa tapette à mouches, chaque joueur doit collecter le plus grand nombre de mouches pour l'emporter. Mais attention : une collection de cartes mouches doit respecter plusieurs contraintes. Les joueurs peuvent choisir de collecter : Des chiffres qui se suivent, des mouches de la même couleur ou bien des mouches n'ayant ni couleur ni chiffre en commun. À chaque tour de jeu, des cartes mouches sont placées au centre de l'aire de jeu. Mais il y a toujours une mouche de moins que le nombre de joueurs : ils vont donc être obligés de s'affronter. Au signal, chacun dégaine sa tapette

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Anja Dreier-Brückner, Tho





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1248



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

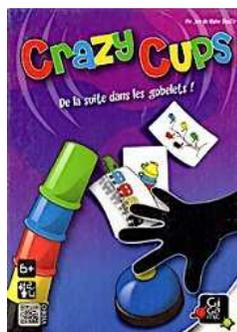
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1249



Crazy Cups

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1258



Perlatette

Commentaires sur le jeu

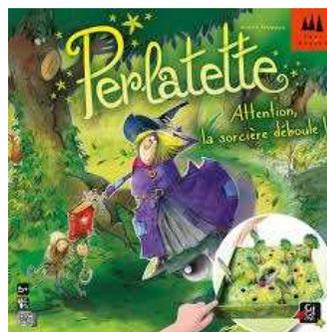
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Marco Teubner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1272



El Capitan

Commentaires sur le jeu

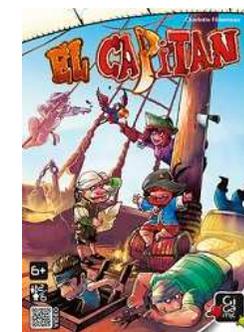
Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1279



Speed Mandala

Commentaires sur le jeu

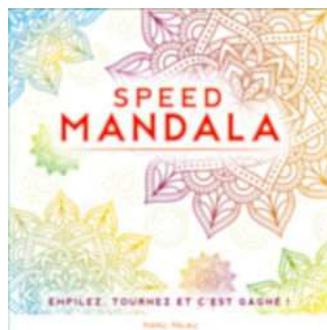
Points: 1

Empiler et tourner les disques pour copier le mandala de la carte. Le premier joueur à compléter le défi gagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: Manu Palau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1292



Karambolage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est simple, toucher un pion donné en lançant un autre pion donné. Le lancement ne se fait pas par pichenette mais à l'aide d'une cordelette que l'on tend pour propulser le jeton. La difficulté, c'est qu'il ne faut pas sortir des limites du terrain délimité par la cordelette.

Nb pièces: 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: Haba
 Auteur: Heinz Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1296



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1297



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1301



Bamboleo

Commentaires sur le jeu

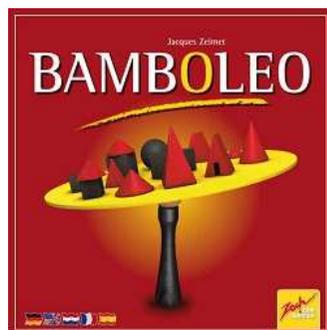
Points: 1

Si vous savez jouer avec la gravité et la légèreté, vous avez de fortes chances de sortir gagnant. Les pièces en bois très esthétiques, à poser sur un plateau (diamètre d'environ 35 cm) également en bois, le tout en équilibre instable sur une boule de liège. Tout l'art du jeu de chez Zoch, sera de maîtriser cette instabilité... La motricité contrôlée et l'appropriation des lois physiques sont des atouts importants pour ce jeu auquel on peut jouer seul.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 7
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Jacques Zeimet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1303



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1314



Jungle Speed

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1316



Kezao

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Avec du bleu ! Mais sans jaune,,," soyez le plus rapide à poser une carte qui respecte la combinaison de couleurs affichée par les deux dés. Mais attention à ne pas vous emmêler les pinceaux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Laboludic
 Auteur: Pierre Bellet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1315



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

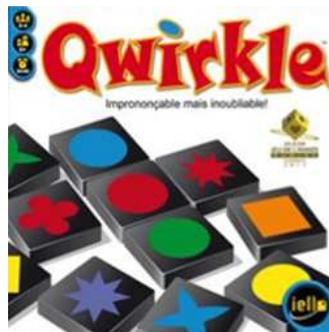
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1319



Unlock! Kids "Histoires de détectives"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Visitez un incroyable parc d'attractions, enquêtez à la ferme et voyagez dans la mystérieuse Écosse dans ces trois aventures similaires à des escape-game, adaptées aux enfants ! Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les avec un astucieux système de connexion de symboles, résolvez les énigmes et les mini-jeux. Cette version d'Unlock! est totalement pensée et conçue pour les enfants : ni calculs, ni textes, elle fait la part belle au plaisir et à la réflexion. Deux chemins sont possibles pour réussir ces aventures, ce qui augmente la rejouabilité (et donc le plaisir !). L'application disparaît, pour éloigner les enfants des écrans. De plus, le tutoriel évite une lecture des règles rébarbatives ! Découvrez les 3

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space Cow
Auteur:	Cyril Demaegd, Marie For

