



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 006



Dixit

Commentaires sur le jeu

R410

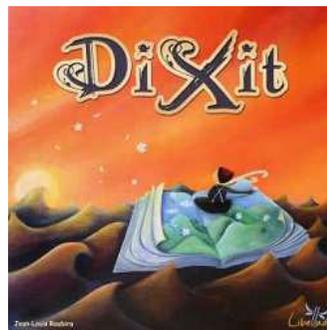
Points: 1

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit : un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 007



Dice Town

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 017



Quarto

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 019



Coloretto

Commentaires sur le jeu

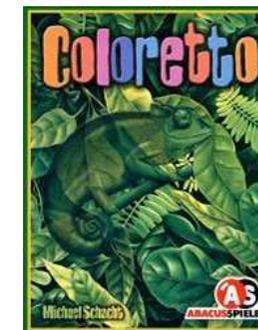
Points: 1

Les joueurs prennent des cartes placées sur la table. Tout au long de la partie, chacun essaie de se spécialiser dans quelques couleurs, puisqu'à la fin de la partie seules trois couleurs lui feront gagner des points, les autres lui en faisant perdre. Chacun essaie donc d'accumuler les cartes dans trois couleurs, et d'éviter d'en prendre dans les autres - mais ce n'est pas si simple. Matériel 63 cartes couleur; 10 cartes "2", 1 carte "dernière manche", 3 jokers, 5 cartes "rangée", 5 cartes d'aide de jeu et 13 cartes vierges

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	Michael Schacht





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 023



Wazabi

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes [...] sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force! Contenu : 24 dés, 36 cartes, 1 règle du jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 025



Quoridor

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 027



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets surchaque

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 028



Petit bac (le)

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Le petit bac reprend le principe du très classique jeu du même nom. Les joueurs choisissent des thèmes, puis en début de chaque manche une lettre. Le but est ensuite de trouver le plus vite possible, pour chaque thème, un nom commençant par la lettre du tour. La version MB est composé de cartes thème et d'un présentoir en plastique pour les lettres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Question-Réponse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	Theo et Ora Coster





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 029



Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

R403

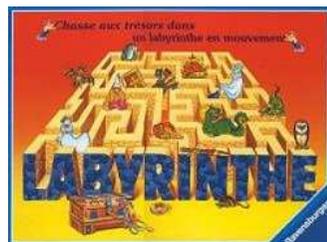
Points: 1

Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs couissent... Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir. Les joueurs doivent, à tour de rôle, identifier puis aller chercher des symboles présents sur une case particulière du plateau de jeu. On peut faire avancer son pion d'autant de cases que l'on désire tant que le passage est libre. Mais comme à chaque tour une rangée de cases est décalée ; les chemins se modifient constamment... Contenu : plan de jeu 34 cartes "labyrinthe" 24 cartes de trésors 4 pions

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Max J. Kobbert



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 030



Pingouins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Edge
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 044



River Dragon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Drachen Delta ou Les Dragons de Mekong est le premier jeu de Roberto Fraga ! Vous incarnez ici le rôle d'un asiatique qui doit rapporter son riz en marchant sur des planches de bois instable ! Gare à ne pas tomber à l'eau ! Tous les joueurs reçoivent un pion de couleur, 6 planches et 13 cartes action. Chaque joueur choisit secrètement 5 cartes action qu'il dispose face caché devant lui, dans l'ordre de son choix. Chacun dévoile sa première carte et les actions sont alors réalisées à tour de rôle. Quand les 5 cartes ont été jouées, tous les joueurs reprennent leurs cartes en mains et le pion premier joueur passe à son voisin de gauche. Les cartes action permettent notamment de placer des pilotis et des planches,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 054



Africana

Commentaires sur le jeu

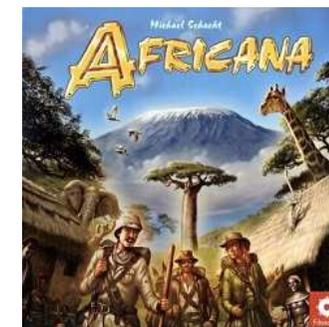
Points: 1

Un jeu de déplacement opportuniste sur un parcours Africain où la chance est quand même très présente.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Déplacement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 75 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Michael Schacht





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 058



Ligretto vert

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Chaque joueur a devant lui 3, 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueurs) faces visibles, 10 cartes superposées à côté dans sa pile ligretto, et prend dans sa main le reste de ses cartes, faces cachées. Il s'agit de se débarrasser de nos cartes le plus rapidement possible, en utilisant d'abord les cartes placées devant nous, puis en remplaçant ces cartes par celles de notre pile ligretto ou par celles dans nos mains au fur et à mesure du jeu. En effet, les joueurs vont jouer en même temps, en essayant de déposer les cartes le plus rapidement possible sur les différentes piles qui seront en permanence au milieu de la table. Mais, par exemple, un 4 bleu ne peut être déposé que sur un 3 bleu et sur aucune autre carte...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 059



Ligretto bleu

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Chaque joueur a devant lui 3, 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueurs) faces visibles, 10 cartes superposées à côté dans sa pile ligretto, et prend dans sa main le reste de ses cartes, faces cachées. Il s'agit de se débarrasser de nos cartes le plus rapidement possible, en utilisant d'abord les cartes placées devant nous, puis en remplaçant ces cartes par celles de notre pile ligretto ou par celles dans nos mains au fur et à mesure du jeu. En effet, les joueurs vont jouer en même temps, en essayant de déposer les cartes le plus rapidement possible sur les différentes piles qui seront en permanence au milieu de la table. Mais, par exemple, un 4 bleu ne peut être déposé que sur un 3 bleu et sur aucune autre carte...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 060



Time's up! 'Family'

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 061



Nonsense

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Essayer de découvrir des mots improbables qu'un adversaire a subitement glissés dans une histoire loufoque de son invention. Ou créez vous-même la surprise en sortant de votre imagination une histoire incroyable pour y cacher les mots que vos adversaires devront retrouver. Un jeu pour stimuler autrement vos neurones ! Un maximum d'éclats de rire garanti.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Editions du hibou
Auteur:	Véronique Houbaert , Ber





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 065



Dog deluxe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'instar de ses cousins : le jeu du Tock ou le Tac tik, le Dog est une espèce de jeu de petits chevaux, mais dans lequel on avance ses pions à l'aide de cartes ! Tous ces jeux ont la même origine et des règles très similaires. Seul le plateau de jeu change... Et si le plateau du Dog, n'est pas aussi beau que celui de ses cousins, celui-ci a l'avantage d'être recto verso : 1 face pour jouer à 4 et l'autre pour jouer à 6...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 073



Bubble Talk

Commentaires sur le jeu

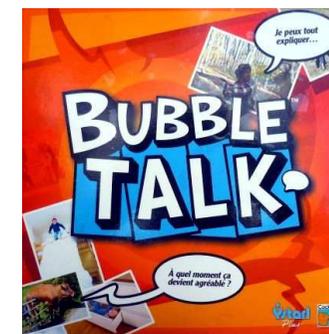
Points: 1

A chaque manche, un joueur tire une image et la pose bien visible de tous. Puis chaque joueur choisit dans l'une des 7 cartes "bulle" qu'il a dans la main celle dont le commentaire lui paraît le plus drôle par rapport à l'image.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 085



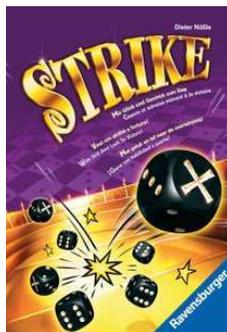
Strike

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette.? Qui possédera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stop ou encore
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Dieter Nüsse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 088



Perplexus "Twist"

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 : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 089



Piratoons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'auberge "les 4 grands mers", sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésor font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention...et la tension ! C'est la légende de la "dent du Pélican" qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Act in Games
 Auteur: Thibaut Quintens, Olivier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 094



ZigZag

Commentaires sur le jeu

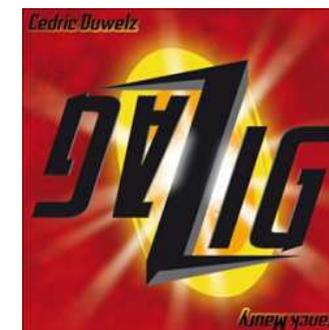
Points: 1

Arriverez-vous à rassembler vos personnages en fonction de leurs caractéristiques plus vite que vos adversaires ? Et arriverez-vous à le faire savoir à votre coéquipier sans vous faire démasquer ? Un jeu addictif et délirant...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Elements Editions
 Auteur: Cédric Duwelz , Franck M





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 096



Aramini circus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il est temps de déménager votre cirque vers une nouvelle ville et, cette fois, vous serez le premier arrivé. Rassemblez vos tigres féroces, vos poissons savants, vos ours polaires, et trouvez-leur une place dans vos wagons. À vous de composer le train le plus incroyable jamais vu pour devenir le plus grand Monsieur Loyal !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Steven Aramini



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 097



The Game

Commentaires sur le jeu

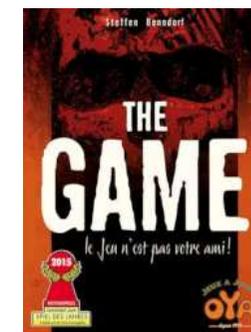
Points: 1

Dans le jeu The Game, votre objectif à tous est de vous débarrasser de toutes vos cartes contenant des nombres sur 4 piles au centre de la table : 2 sont ascendantes, 2 sont descendantes et à chaque tour, vous devez poser au moins 2 cartes. La règle de The Game est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Unissez-vous donc pour réaliser cet incroyable défi !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Oya
Auteur:	Steffen Benndorf





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 099



Flick 'em Up!

Commentaires sur le jeu

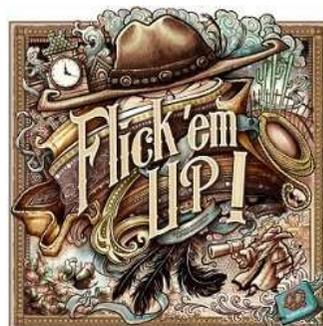
Points: 1

Revivez les grandes histoires du Far West, affrontez vos ennemis lors de duels dans la grande rue, utilisez différentes armes et tactiques de groupe en suivant un scénario avec un objectif ou en créant le votre. Un jeu de pichenette pour 2 à 10 cowboys (en équipes) avec un joli matériel, un vrai thème et des scénarios.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Pretzel Games
Auteur:	Gaëtan Beaujannot



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1005



I will Survive

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs incarnent un explorateur devant se battre contre ses compagnons pour ne pas finir capturé par les indigènes et réussir à atteindre l'avion, seul moyen de quitter la jungle. Chaque personnage dispose de capacités liées à son arme, avec laquelle ils peuvent charger, tirer et se protéger. "Description Tric Trac"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	KiniGame
Auteur:	Antoine Riot, Damien Chal





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1006



Atlandice

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En un jour et une nuit, l'île de l'Atlantide a été engloutie par l'océan. La plus grande cité de l'Atlantide est sur le point de disparaître. Vous, les derniers Atlantes, devez sauver le plus de richesses possible avant de fuir devant les éléments. L'horloge, au centre de la cité, indique le temps qu'il vous reste avant la fin. Mais à cause du cataclysme, les portes de la cité sont détraquées. Elles s'ouvrent et se ferment de façon aléatoire. Collecter les ressources ne sera donc pas si facile..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ludonaute
 Auteur: Shaun Graham et Scott H



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1008



Yuzu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez vos lettres pour former un mot qu'il soit vrai ou faux... Mais attention à vos adversaires si vous bluffez. Un jeu rapide, tout le monde jouant en même temps.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Dédijeu
 Auteur: Christophe Duveau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1009



Aventuriers du Rail "Europe" (les)

Commentaires sur le jeu

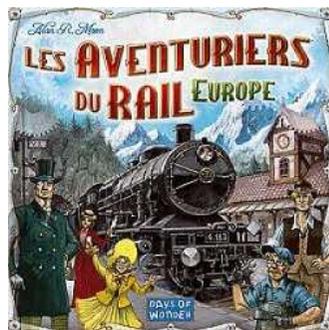
Points: 1

Les aventuriers du rail -EUROPE est sorti un an après son grand frère : on retrouve les mêmes mécanismes, cette fois-ci sur la carte de l'Europe. Mais cette version apporte également son lot d'innovations, avec notamment les tunnels ou les gares....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur: Alan R. Moon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 101



Desperados of Dice Town

Commentaires sur le jeu

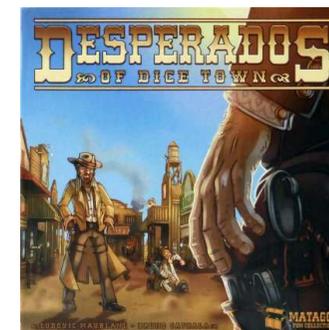
Points: 1

Desperados of Dice Town est un jeu de dés rapide et amusant dans l'univers de Dice Town. Vous êtes le chef d'une bande de desperados... mais tous vos hommes de main sont en prison ! Pour l'emporter, il suffit d'être le premier à les avoir tous fait évader, tout en étant alors le plus riche ! Prise de risque, chance et tactique sont les clés de la victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur: Bruno Cathala et Ludovic





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1011



Diabolo

Commentaires sur le jeu

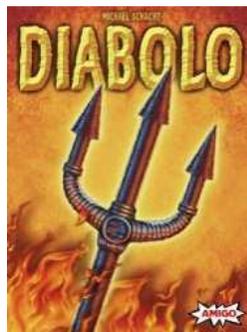
Points: 1

Chacun leur tour, les joueurs posent leurs cartes Chiffre à droite ou à gauche des cartes "paradis-enfer". En fonction de la situation de jeu, les joueurs vont alors gagner ou perdre des points. Il y a autant de manches qu'il y a de joueurs. A la fin de la partie, le joueur qui aura gagné le plus de points sera le vainqueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Michael Schacht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1014



Pentago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1017



Granny Apples

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de rapidité et de logique dans le monde des pommes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gamewrighth
 Auteur: Leviticus Williamson



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1025



Dosa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dosa, un jeu assez étonnant d'adresse et de dextérité... qui pourrait bien être la star des tables de camping de cet été, de la même manière qu'il a su se faire remarquer à Cannes en février dernier. Zou, sortons le pti rosé et la grenadine, et allons voir de quoi il retourne dans le jardin... ou sur la table du salon. Dosa est un jeu d'adresse pour un à plein de joueurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1029



Santa Cruz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Santa Cruz se joue en deux tours indépendants l'un de l'autre et dans lesquels les joueurs construisent des maisons, des églises et des phares sur l'île tout en recueillant de précieuses ressources. Les joueurs auront besoin de compétences et de prévoyance pour coloniser les îles et gérer dans le même temps leurs cartes de mouvement et les cartes points de victoire. Il faudra également se méfier du volcan lors de la première manche, car s'il entre en éruption, il pourrait bien détruire tous les bâtiments déjà construits...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Marcel-André Casasola-M



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1036



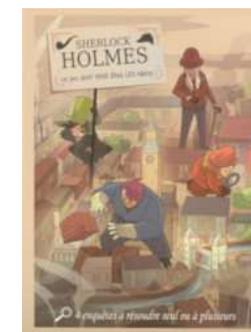
Sherlock Holmes "Le jeu dont vous êtes Les héros"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Londres, 1895. Un gang de malfrats qui terrorise les rues, un manoir qui recèle mille mystères, un grimoire dérobé par un spectre, un secret qui plane... le grand Sherlock Holmes en personne vous confie la résolution de ces affaires ! Vous constituez la police secrète du célèbre détective, et vous incarnez, au choix, l'agile Vicky, le puissant Ike, l'observateur Wiggings ou la rusée Myrtle. Utilisez vos compétences spécifiques pour explorer les rues de Londres, élucider des énigmes, collecter des indices, interroger des suspects, décoder des messages. Résolvez les 4 enquêtes, et prouvez au célèbre détective qu'il a eu raison de vous faire confiance, car les héros, c'est vous !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dédution
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 90 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Makaka Editions
 Auteur: Ced



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1046



Slap

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu d'ambiance, il s'agit de répondre à des questions simples d'apparence, mais truffées de pièges... tout en faisant face à des adversaires sur le qui-vive.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 105



Las Vegas

Commentaires sur le jeu

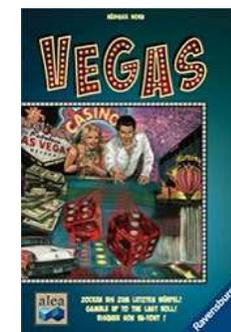
Points: 1

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas. Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1051



Azul "Les Vitraux de Sintra"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Azul : Les vitraux de Sintra vous accueille de nouveau dans l'univers d'Azul. Les joueurs ont maintenant pour défi de décorer les fenêtres de la chapelle du palais royal de Sintra, au Portugal. Texte : Philibertnet.com
Azul : Les vitraux de Sintra est un jeu indépendant d'Azul.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Placement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Next Move Games
Auteur: Michaël Kiesling



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1061



MicroMacro "Crime City"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'or 2021 catégorie jeu de l'année" Bienvenue à Crime City ! Une ville où le crime se cache à chaque coin de rue. De sombres secrets, des vols sournois, des crimes de sang-froid, sont monnaie courante ici. La police n'arrive plus à faire face... C'est pourquoi nous avons besoin de vous ! Dans ce jeu coopératif vos compétences en observation et en déduction sont requises !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Enquête
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Edition Spielwiese
Auteur: Johannes Sich





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1069



Team 3 "Vert"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Team 3 est un jeu coopératif qui fera autant plaisir aux joueurs qu'aux spectateurs ! Les joueurs doivent travailler ensemble pour construire le plus rapidement possible une structure à l'aide de pièces en 3D.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Brain Games Publishing
 Auteur: Matt Fantastic, Alex Cutle



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 107



Suspend

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Melissa
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 108



Suspend

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Melissa
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1082



La vache amoureuse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pâquerette et Rosalie sont de jolies vaches, toutes deux amoureuses de Marcel ! Marcel, il est gentil et c'est le plus beau taureau de la ferme... faut dire que quand vous aurez vu Marcel, vous comprendrez !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Yves Renou





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1088



Rush Hour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sortez des embouteillages...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1090



Incognito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre espion doit pénétrer dans le château adverse, il est aidé en cela par 4 soldats qui sont également chargés de protéger votre propre château.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1091



Assaut

Commentaires sur le jeu

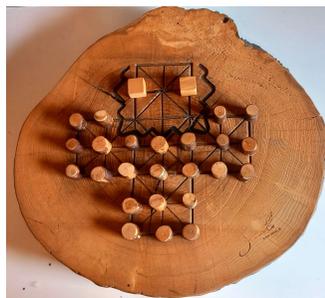
Points: 1

L'assaut de la forteresse est l'un des nombreux jeux dérivés du jeu du renard et des poules. À partir du XIXe siècle apparaissent des jeux de chasse qui relatent divers événements militaires. Certains spécialistes pensent que le jeu de l'assaut de la forteresse pourrait bien relater la prise de Sébastopol en 1855. Il est apparu en France puis a été diffusé dans d'autres pays européens. Les Anglais le baptisèrent « Asalto ».

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1095



Weykick Football 2 joueurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quand un spécialiste de... tableaux magnétiques (!) se met à faire des jeux, cela donne naissance à WeyKick ! Le principe du jeu est simple : WeyKick est un jeu de foot, donc l'objectif est de marquer des buts à son adversaire. Le premier des joueurs à marquer 10 buts (ou moins pour une partie plus courte) gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ulrich Weyel
 Auteur: Ralph Kuhl





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1098



Atride

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventé et édité par Gauthier Fourcade en 1994, Atride est un jeu singulier en raison d'un système de prises circulaires pouvant induire des contradictions. Les Renards ont intérêt à prendre les poules mais en même temps, ils attaquent leurs meilleurs alliés qui les protègent contre l'attaque des vipères: comment faire ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 3
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 110



Salade de points

Commentaires sur le jeu

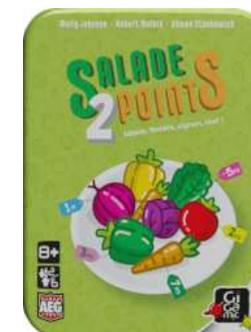
Points: 1

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Collection
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Molly Johnson, Robert Mel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1101



Nyout

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'origine, c'est-à-dire bien avant notre ère, ce jeu devait être un instrument de divination. L'intérêt qu'il continue de susciter de nos jours, en particulier en Asie, tient à la simplicité de son tracé et à ce qu'il est le type même des jeux de parcours en cercle et en croix.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1103



Quarto

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

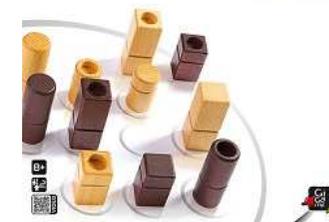
Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

quarto





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1105



Quoridor

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1114



Rumble in the House

Commentaires sur le jeu

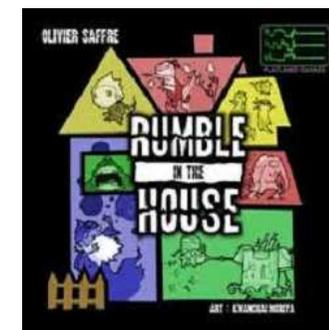
Points: 1

Rumble in the House est un jeu très simple de déduction et de bluff pour toute la famille. Les douze personnages sont placés dans la maison en début de partie. Chaque joueur se voit attribuer deux personnages secrets parmi ceux présents dans la maison. On peut à son tour déplacer ou éliminer un des personnages en jeu. Le joueur qui aura gardé l'un de ses personnages secrets en jeu le plus longtemps reportera la manche. En cours de partie, les actions des autres joueurs fournissent des indices sur leur identité, ou de fausses pistes laissées à dessein. Chacun essaye de deviner quels sont les personnages des autres joueurs pour les éliminer, tout en préservant les siens.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Flatlined Games
Auteur:	Olivier Saffre





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1118



Oh Capitaine!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nos aventuriers se retrouvent sur Luma, sauvés par le Nukha, un monstre marin mythique. Avant de s'aventurer sur des terres inconnues, ils vont fouiller le repaire de cette créature qui collectionne tout ce qui brille. Pistolets, grappins, lanternes magiques, or, comment vont-ils se partager ce superbe butin ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ludonaute
 Auteur: Florian Sirieix



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1119



Tarasque

Commentaires sur le jeu

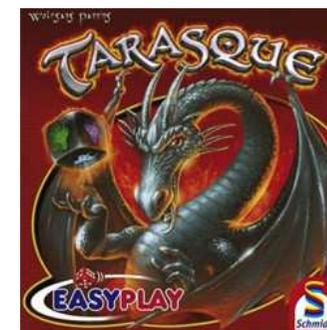
Points: 1

Pour commencer : Chaque joueur prend une base et un œuf de dragon.
 Déroulement : Au début du tour, 3 tuiles dragons sont placées au centre de la table. Le joueur lance les 6 dés et doit sélectionner au moins un dé de la couleur des dragons qui sont disponibles. Il peut ensuite relancer les dés restants. Lorsque aucun dé ne peut être mis de côté, son tour est terminé. Il capture alors les dragons pour lesquels il a au moins 2 dés. Il peut également capturer un dragon de la base d'un autre joueur. Mais pour cela, il doit avoir au moins un dé de plus que lors de la capture du dragon. Les dragons capturés sont placés autour de la base (les côtés indiquent le nombre de dés utilisés lors de la capture). Lorsqu'un joueur se fait voler un

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Wolfgang Panning





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 112



Smallworld Underground

Commentaires sur le jeu

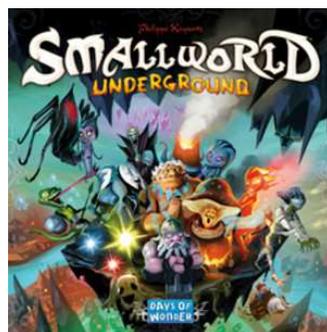
Points: 1

Sous terre aussi, le monde est bien trop petit pour toutes les peuplades que vous voudriez déployer. Comme le célèbre Smallworld, cette nouvelle version Underground est un grand jeu de baston entre peuple aux pouvoirs multiples.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur: Philippe Kenaerts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1120



Medieval Academy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour devenir un chevalier émérite, il vous faudra vous entraîner et exceller aux joutes, mais aussi accomplir des quêtes périlleuses, étudier de nombreux livres en n'oubliant jamais galanterie et charité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Cocker Games
 Auteur: Nicolas Poncin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1121



Loony Quest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 113



Smallworld - Contes et légendes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Extension pour Smallworld

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1139



Solitaire

Commentaires sur le jeu

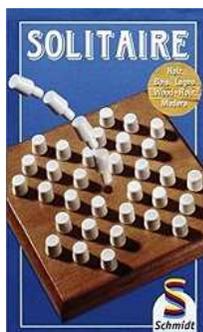
Points: 1

Le joueur est seul pour parvenir, en déplaçant les 32 pions sur le plateau de bois, à n'en avoir plus qu'un seul au centre en fin de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1141



Shabadabada

Commentaires sur le jeu

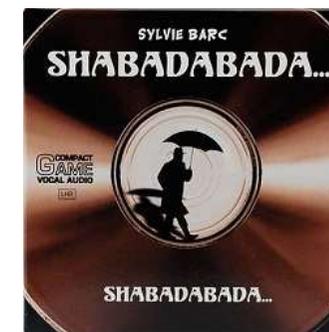
Points: 1

Un mot et vous voilà en train de chanter ! Dans ce petit jeu d'ambiance, vos dons d'interprète sont mis à l'épreuve. Deux équipes s'affrontent dans une ambiance bruyante et musicale...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: La Haute Roche
 Auteur: Sylvie Barc





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 115



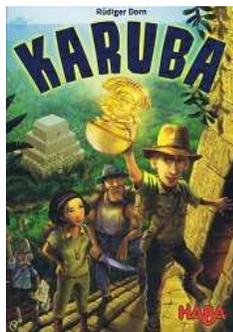
Karuba

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1151



Eclipse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déplacez vos satellites pour immobiliser la comète de votre adversaire. Ne vous faites pas enchaîner en chemin et prenez garde à toujours pouvoir déplacer votre comète à la fin de votre tour sans quoi vous perdrez immédiatement la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1156



Guardians of Legends

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Depuis la nuit des temps, des Gardiens veillent sur les légendes et les mythes de notre monde. Ils dissimulent des indices à travers les âges afin de faire vivre ces légendes dans l'esprit des êtres humains. Aujourd'hui, vous voilà arrivés sur les archipels des Gardiens, là où se trouvent les origines de ce monde, là où naissent les légendes. Partez à l'aventure et tentez de découvrir les trésors des Gardiens de Légendes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lubee Edition
Auteur:	Edward Preston, Vincent



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1163



Spring Meadow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les premières fleurs délicates font surface après un hiver rude. Le soleil brille un peu plus chaque jour et efface les dernières traces de neige. De vertes prairies apparaissent et des petites marmottes curieuses sortent doucement d'hibernation. Le printemps est enfin là, dans les montagnes, et le temps est parfait pour une petite randonnée. Placez vos tuiles prairie de manière intelligente sur votre plateau montagne, afin de recevoir des tuiles bonus lors que vous créez ou agrandissez des groupes de trous. Trouvez votre chemin autour des terriers de marmottes, car ils peuvent vous gêner lors du placement des tuiles. Le décompte des points dépend du choix de tuiles par les joueurs. Celui qui a la plus grande prairie durant une phase de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Puzzle
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Act in Games
Auteur:	Uwe Rosenberg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1165



Marche du Crabe (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu "La Marche Du Crabe" est inspiré d'une bande dessinée du même nom, qui est elle-même adaptée d'un court métrage plusieurs fois récompensé intitulé "La Révolution Des Crabes". Constituer une plage avec des cartes. Différents objets jonchent le sable et l'océan. Déplacez-vous pour fouiller les objets afin de libérer vos amis crabes mais attention car sous certains, se cachent des ennemis. De plus, des objets vous sont interdits. La clé pour gagner la partie est la communication sauf que vous ne pouvez pas parler, vous êtes un crabe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Jeux Opla
Auteur:	Julien Prothière



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1172



Mosquito Show

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mangez des moustiques puis déplacez-vous. Pour gagner, mangez 9 moustiques ou bloquez votre adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	The Flying games
Auteur:	Bruno Cathala, Andréa M





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1178



Ninja Academy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après de longues années d'études au sein de la prestigieuse Ninja Academy, les apprentis peuvent enfin démontrer leur maîtrise de l'art Ninja qui mêle agilité, rapidité et furtivité. Mais attention ! Un seul d'entre eux se verra décerner le titre suprême, au terme d'épreuves aussi intenses que variées ! Serez-vous le plus agile, le plus zen... et le plus malin ? Attention à ne pas se faire saké ! Finesse et humour sont au programme : qui sera le meilleur Ninja ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bauza, Maublanc, Lebrat,



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1186



Yogi Guru

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ? Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Behrooz bez shahriari





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1187



Yogi guru

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ? Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Behrooz bez shahriari



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1188



Wa Chat Bi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Kuraki Mura





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1189



Wa Chat Bi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Kuraki Mura



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 119



Cap'taine carcasse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« Tous les scaphandriers à l'eau ! », tonne le Cap'taine Carcasse. Vous voilà jeté à 20 000 lieues sous les mers à la recherche de butins merveilleux ! Mais gare à l'ivresse des profondeurs ou vous rentrerez les mains vides... Retournez les cartes de la pioche une par une. Pour les collecter, stoppez avant d'avoir deux cartes de la même famille. Qui ne risque rien n'a rien, mais qui risque trop... perd tout !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Chris Bray , Leo Li et Der



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1191



Super Cats

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une menace plane sur les usines de croquettes du monde entier... Le terrible RoboDog ! Vous seul pouvez agir ! Vous incarnez un groupe de 5 chats. Dans l'épisode 1, vous vous mesurez aux autres joueurs pour devenir le Héros des Super Cats est tenter de vaincre le RoboDog, dévoreur de croquettes ! Dans l'épisode 2, le Héros affronte les autres joueurs qui incarneront le RoboDog.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: A. Bauza, C. Lebrat, L. Ma



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1192



Super Cats

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une menace plane sur les usines de croquettes du monde entier... Le terrible RoboDog ! Vous seul pouvez agir ! Vous incarnez un groupe de 5 chats. Dans l'épisode 1, vous vous mesurez aux autres joueurs pour devenir le Héros des Super Cats est tenter de vaincre le RoboDog, dévoreur de croquettes ! Dans l'épisode 2, le Héros affronte les autres joueurs qui incarneront le RoboDog.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: A. Bauza, C. Lebrat, L. Ma





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1193



Ninja Academy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après de longues années d'études au sein de la prestigieuse Ninja Academy, les apprentis peuvent enfin démontrer leur maîtrise de l'art Ninja qui mêle agilité, rapidité et furtivité. Mais attention ! Un seul d'entre eux se verra décerner le titre suprême, au terme d'épreuves aussi intenses que variées ! Serez-vous le plus agile, le plus zen... et le plus malin ? Attention à ne pas se faire saké ! Finesse et humour sont au programme : qui sera le meilleur Ninja ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bauza, Maublanc, Lebrat,



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1194



Ninja Academy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après de longues années d'études au sein de la prestigieuse Ninja Academy, les apprentis peuvent enfin démontrer leur maîtrise de l'art Ninja qui mêle agilité, rapidité et furtivité. Mais attention ! Un seul d'entre eux se verra décerner le titre suprême, au terme d'épreuves aussi intenses que variées ! Serez-vous le plus agile, le plus zen... et le plus malin ? Attention à ne pas se faire saké ! Finesse et humour sont au programme : qui sera le meilleur Ninja ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bauza, Maublanc, Lebrat,





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1200



Salade de points

Commentaires sur le jeu

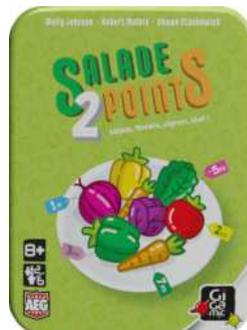
Points: 1

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Collection
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Molly Johnson, Robert Mel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1201



Salade de points

Commentaires sur le jeu

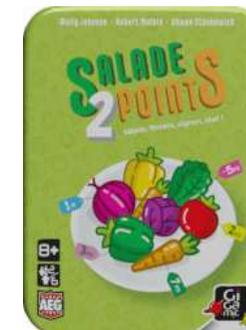
Points: 1

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Collection
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Molly Johnson, Robert Mel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1202



Ta bouche " le jeu des répliques qui piquent !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre le plaisir de combiner des phrases inattendues et.. très marrantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le droit de perdre
 Auteur: Yves Hirschfeld, Sylvain D



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1203



Ta bouche " le jeu des répliques qui piquent !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre le plaisir de combiner des phrases inattendues et.. très marrantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le droit de perdre
 Auteur: Yves Hirschfeld, Sylvain D





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1204



Ta bouche " le jeu des répliques qui piquent !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre le plaisir de combiner des phrases inattendues et.. très marrantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le droit de perdre
 Auteur: Yves Hirschfeld, Sylvain D



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1206



Yokai

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1211



Yogi guru

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ? Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Behrooz bez shahriari



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1212



Murano-Light masters

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devenez un maitre verrier, obtenez des éclats de verres colorés et transformés les en magnifiques oeuvres d'arts. Rappelez-vous cependant qu'il vous faudra le nombre exacte d'éclat pour produire vos pièces, ni plus ni moins si vous voulez satisfaire vos clients. Avec chaque réalisations vous honorez les maitres de l'Ile Vénitienne qui vous offrions le secret de leurs techniques secretes. Pouvez vous gagner et devenir un Grand Maître ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur: Carlo Camarotto, France





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1213



Star Clicker

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Star Clicker, vous incarnez des enfants bien décidés à protéger leur planète de l'attaque des Creepers en cours. Vos parents sont partis en mission, vous n'avez pas le choix, il faut agir! Après tout, ce n'est pas compliqué de piloter un vaisseau, il suffit d'appuyer sur quelques boutons... Un jeu avec une forte immersion dans lequel vous allez vous sentir investi d'une mission !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Christophe Rimbault



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1215



Kingdomino origins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino Origins, tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos différents campements, notamment avec l'aide des terribles volcans et de leurs projections de laves. Récoltez les différentes ressources naturelles : mammoths, poissons, silex, champignons ... pour former les vaillants membres de votre tribu et régner sur les royaumes de dominos originels !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Gestion
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 - 35 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1219



Fringers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fringers est une expérience collaborative pleine d'action. Vous jouez tous ensemble en équipe et vous devez aligner les bagues sur vos doigts avant que le temps ne s'écoule. Mais vous n'êtes autorisé à transmettre des sonneries qu'à votre voisin de gauche, alors qu'en même temps, vous recevez des sonneries de votre voisin de droite - les bonnes, espérons-le. Amusement chaotique pour petits et grands groupes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Abacusspiele
Auteur:	Asger Harding Granerud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1220



Boca (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu coopératif basé sur l'observation et la rapidité où chaque joueur doit reproduire l'image qu'il voit sur une carte, son coéquipier devant faire de même. Les deux joueurs assemblent les mêmes blocs, le plus rapidement possible. Un jeu où les plus jeunes surprennent souvent leurs aînés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 - 50 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Kosmos
Auteur:	Inka Brand, Markus Brand





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1221



Monster Rush

Commentaires sur le jeu

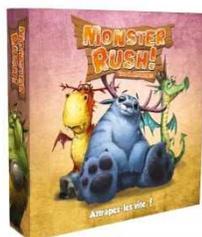
Points: 1

D'adorables monstres sont apparus dans tout le Royaume. Les victimes se multiplient parmi les villageois, hypnotisés par le charme extraordinaire de ces créatures. Le Roi fait appel à des Chasseurs de primes (vous !) pour mettre fin à cette nouvelle menace des plus étranges. Monster Rush est un jeu de rapidité où les joueurs révèlent des cartes Armes et Sorts dans le but de capturer les plus gros monstres pour remporter la partie. Qui sera le plus rapide ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Théo K. Mavraganis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339



Flamme Rouge

Commentaires sur le jeu

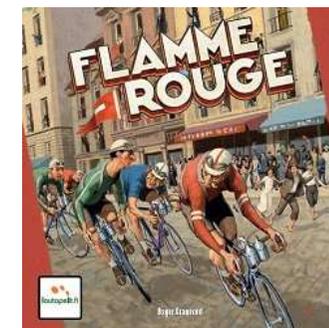
Points: 1

Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau qui indique le dernier kilomètre: la dernière ligne droite, le moment où il faut tout donner ! Ce matin, la banlieue de Paris fourmille de cyclistes venus du monde entier pour disputer une course mémorable, sous les yeux de nombreux spectateurs. Qui passera la ligne d'arrivée le premier et inscrira son nom dans l'histoire ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lautapelit.fi
Auteur:	Asger Harding Granerud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 349



Rimtik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs jouent le plus vite possible -mais jamais 2 fois de suite- en posant leurs cartes sur une défausse commune, située à côté du talon. Pour poser une carte que l'on a en main, il est nécessaire de respecter 2 règles: - La carte posée doit posséder au moins une couleur en commun avec celle posée par le joueur précédent. - Si sur la carte recouverte, les plumes sont intactes, le mot prononcé doit rimer avec le dernier mot prononcé. - Si en revanche les plumes sont abîmées, il faut changer de rime. Dès qu'un joueur réussit à poser sa dernière carte, il remporte la manche !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oldchap éditions
 Auteur: Paul-Adrien Tournier, Jea



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 336



Speed Stacks

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Cup Stacking est un incroyable sport de fitness, d'agilité, de concentration et de rapidité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 463



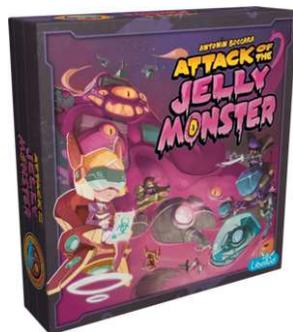
Attack of Jelly Monster

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un monstre en gelée envahit la ville ! Vous et votre escouade devez prélever le maximum de matière alien avant qu'il ne soit détruit par l'armée dans 4 heures. Les dés sont votre escouade et vous devez être meilleur que les autres !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 464



Queen domino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Développez le plus prestigieux des royaume, en contrôlant champs de blé, forêts, lacs, prairies, marais et montagnes. Ne négligez surtout pas les villes, dans lesquelles vous pourrez construire des bâtiments qui vous permettront d'accéder à de nouvelles stratégies. Tentez d'obtenir les faveurs de la Reine et prenez garde aux dragons!

Queendomino est un jeu totalement indépendant de son grand frère Kingdomino. Il offre de nouveaux challenges et peut être joué seul ou mélangé avec Kingdomino permettant des parties jusqu'à 6 joueurs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 474



Qwixx

Commentaires sur le jeu

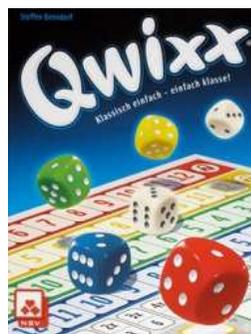
Points: 1

Qwixx est un jeu de dés rapide où vous jouez avec les chiffres désignés par les dés. Vous devez ensuite tenter de cocher le plus grand chiffre sur votre fiche de score. Remplissez les 4 rangées de couleur, plus il y a de croix dans une couleur, plus vous remportez de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Steffen Benndorf



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 475



Esquissé

Commentaires sur le jeu

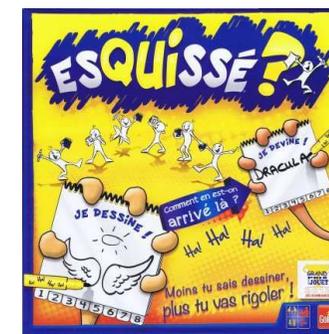
Points: 1

Esquissé ?, c'est tout simplement le téléphone arabe adapté en jeu de société, où les dessins viennent remplacer la parole. L'idéal est de jouer à huit, mais si l'on est seize, on peut utiliser deux boîtes ! Chaque joueur commence par inscrire un mot tiré au sort sur son bloc, puis il le dessine en page deux. Les carnets passent ensuite au joueur de gauche, huit fois de suite. Un joueur qui reçoit un dessin doit écrire sa signification sur la page suivante, et s'il reçoit une signification, il doit la dessiner, toujours à la page suivante. Ainsi, le mot ou la phrase aura été transformé huit fois, d'écriture en dessin et inversement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Goliath
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 476



Dixit "Origins"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Extension Dixit 4. Explorez des territoires fantastiques et partez pour un voyage plein de merveilleuses découvertes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 477



King of Tokyo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire. A vous d'adapter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo au bon moment et attaquer tous vos adversaires en même temps....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 478



Augustus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Augustus est effectivement un Loto un peu sophistiqué, dans lequel on aurait introduit des mécanismes tactiques. Le hasard reste, qui laisse croire à chacun qu'il pourrait finalement l'emporter.

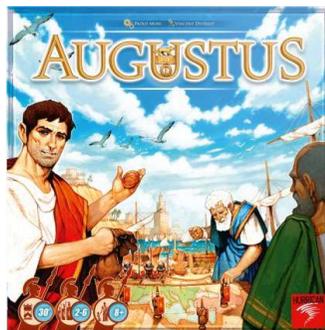
Le thème, il paraît qu'il en faut un, est la conquête du pouvoir au début de l'empire romain, quand le port de la barbe n'était pas encore discrédité (mais je ne pense pas qu'un sénateur pouvait se présenter en public avec une barbe de trois jours comme illustré sur la boîte).

La règle est facile à expliquer même à des joueurs occasionnels. On rentre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Hurricane
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 575



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 583



Archaeologia

Commentaires sur le jeu

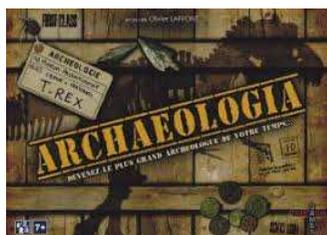
Points: 1

Plongez au coeur de l'univers archéologique des années 30. Creusez dans plusieurs niveaux de strates et découvrez les différentes périodes : âge de bronze, préhistoire, crétacé et jurassique. Utilisez vos outils et autres moyens pour devenir le plus grand archéologue. Mais attention !!! Le marché noir et les voleurs sont monnaies courantes sur les lieux de prospection.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 587



Mot pour mot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mot pour mot réussit l'exploit de marier habilement le jeu d'ambiance et de lettres. Deux équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacez chacune de ses lettres vers vous. La première équipe à capturer 6 lettres en les extirpant du plateau l'emporte !

Assemblez votre équipe pour un tir à la lettre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 588



Marrakech

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention où vous posez vos babouches !

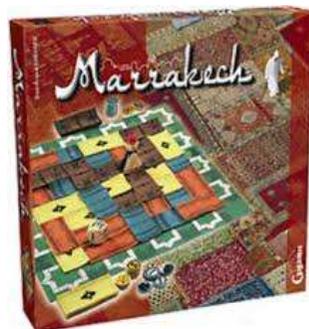
Le souk est en ébullition: c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné!

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1225



Monster Rush

Commentaires sur le jeu

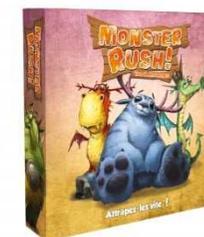
Points: 1

D'adorables monstres sont apparus dans tout le Royaume. Les victimes se multiplient parmi les villageois, hypnotisés par le charme extraordinaire de ces créatures. Le Roi fait appel à des Chasseurs de primes (vous !) pour mettre fin à cette nouvelle menace des plus étranges. Monster Rush est un jeu de rapidité où les joueurs révèlent des cartes Armes et Sorts dans le but de capturer les plus gros monstres pour remporter la partie. Qui sera le plus rapide ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Théo K. Mavraganis





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1234



King of Tokyo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, chaque joueur incarne un monstre. Son objectif ? Devenir le King of Tokyo. Sur un mécanisme de jets de dés inspiré du Yams, chaque monstre va affronter ses adversaires et l'emportera soit en étant le seul survivant, soit en étant le premier à atteindre les 20 points de victoire. Des cartes achetables par les joueurs viennent s'ajouter au simple jet de dés pour compléter sa stratégie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Richard Garfield



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1237



Mosquito Show

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mangez des moustiques puis déplacez-vous. Pour gagner, mangez 9 moustiques ou bloquez votre adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: The Flying games
 Auteur: Bruno Cathala, Andréa M





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1238



Imagicien

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le grand grimoire de l'imaginaire recèle des formules magiques mystérieuses. Faut-il encore pouvoir les décrypter car vous n'êtes qu'un Apprenti-imagicien. Serez-vous capable de comprendre ce qui prend forme sous vos yeux ? Dans le jeu Imagicien, reliez les symboles et soyez le premier à deviner ce que vous dessinez. L'imagicien reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine. À chaque tour on révèle une formule imagique mystérieuse constituée de plusieurs ingrédients. Simultanément, les joueurs relient ces ingrédients sur leur plateau leur permettant de tracer une forme. Le premier joueur à deviner ce qu'il dessine (même s'il n'a pas fini la forme),

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dessin
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blam!
 Auteur: Olivier Mahy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1246



Butine!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la prairie de Butine !, de nombreuses fleurs s'épanouissent. En tant que petite abeille ouvrière, vous devrez butiner les bonnes combinaisons de fleurs afin de créer le miel que la Reine souhaite. Cette diversité florale vous permettra de produire un délicieux miel en recueillant des combinaisons de trois fleurs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bragelonne
 Auteur: Olivier Caira



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1247



Mosquito Show

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mangez des moustiques puis déplacez-vous. Pour gagner, mangez 9 moustiques ou bloquez votre adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: The Flying games
 Auteur: Bruno Cathala, Andréa M



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 125



Pièces Montées

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le grand concours international de pâtisserie ! Les meilleurs chefs pâtissiers de la planète se sont donné rendez-vous pour mesurer leur talent et découvrir qui sera sacré chef pâtissier de l'année ! Il reste seulement 4 finalistes et l'épreuve qui les départagera a pour thème la pièce montée ! Chacun d'entre eux devra préparer un maximum de pièces montées pour 5 occasions : la traditionnelle pièce montée de mariage, une pour un anniversaire, une pour la Saint Valentin, une pour Noël et pour finir une pièce-montée spéciale Halloween. Le chef pâtissier le plus habile et le plus rapide sera le vainqueur du grand concours !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Allumettes Création
 Auteur: Paul Guignard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1250



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1252



Block Out !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Empile les cubes les uns sur les autres sans faire tomber la pile ! Le premier à avoir joué toutes ses cartes ou à avoir placé le 9ème cube gagne la partie ! Les cartes t'indiquent quels cubes tu peux poser.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur: Forrest-Pruzan Creative





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1253



Block Out !

Commentaires sur le jeu

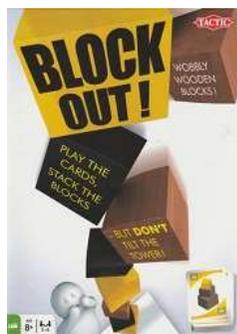
Points: 1

Empile les cubes les uns sur les autres sans faire tomber la pile ! Le premier à avoir joué toutes ses cartes ou à avoir placé le 9ème cube gagne la partie ! Les cartes t'indiquent quels cubes tu peux poser.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Forrest-Pruzan Creative



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1254



Block Out !

Commentaires sur le jeu

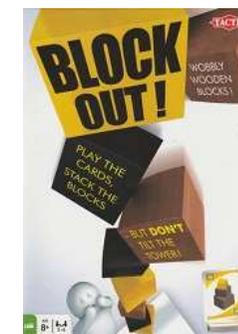
Points: 1

Empile les cubes les uns sur les autres sans faire tomber la pile ! Le premier à avoir joué toutes ses cartes ou à avoir placé le 9ème cube gagne la partie ! Les cartes t'indiquent quels cubes tu peux poser.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Forrest-Pruzan Creative





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1255



Yogi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

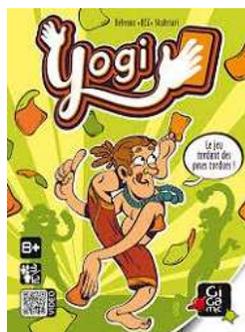
Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête».

L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ? Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Behrooz bez shahriari



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1256



Yogi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête».

L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ? Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Behrooz bez shahriari





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1260



Dosa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les 3 palets, 1 à 1 sur les différents plateaux et tentez d'inscrire le plus gros score possible. Si le palet tombe et glisse sur un ou plusieurs plateaux, marquez 1 point. Si le palet se « SLAP » sur un des plateaux, marquez autant de point que l'indique le plateau en question. Enfin si le palet se « SLAP » dans un des cercles blancs, marquez le nombre de points représentés dans celui-ci multiplié par 2. Entre amis, en famille, dans la maison ou même dans le jardin, vous pouvez jouer n'importe où avec Dosa.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Palets, Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Sebastian Berglund, Magn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1261



Piratoons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'auberge "les 4 grands mers", sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésor font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention...et la tension ! C'est la légende de la "dent du Pélican" qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Bluff
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Act in Games
Auteur:	Thibaut Quintens, Olivier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1263



Dosa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les 3 palets, 1 à 1 sur les différents plateaux et tentez d'inscrire le plus gros score possible. Si le palet tombe et glisse sur un ou plusieurs plateaux, marquez 1 point. Si le palet se « SLAP » sur un des plateaux, marquez autant de point que l'indique le plateau en question. Enfin si le palet se « SLAP » dans un des cercles blancs, marquez le nombre de points représentés dans celui-ci multiplié par 2. Entre amis, en famille, dans la maison ou même dans le jardin, vous pouvez jouer n'importe où avec Dosa.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Palets, Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Sebastian Berglund, Magn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1265



Kooba

Commentaires sur le jeu

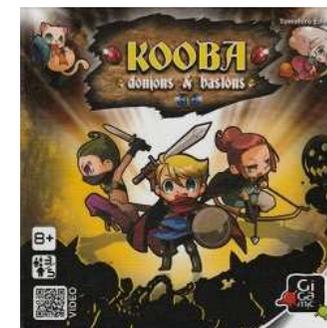
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1267



Cupcake Academy

Commentaires sur le jeu

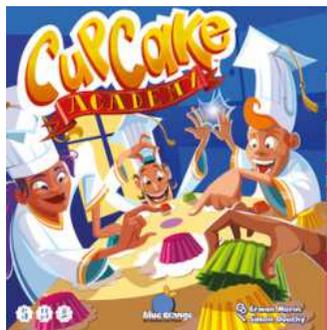
Points: 1

Vous souhaitez faire partie de la Cupcake Academy, vous aurez besoin de travailler avec vos collègues pâtissiers pour organiser votre cuisine comme vous l'ordonnent vos instructeurs. Communiquez et trouvez votre place au sein de l'équipe ! Complétez toutes les missions que l'on vous a assignées en 7 minutes pour assurer votre entrée dans la prestigieuse Académie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Erwan Morin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1268



Cupcake Academy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous souhaitez faire partie de la Cupcake Academy, vous aurez besoin de travailler avec vos collègues pâtissiers pour organiser votre cuisine comme vous l'ordonnent vos instructeurs. Communiquez et trouvez votre place au sein de l'équipe ! Complétez toutes les missions que l'on vous a assignées en 7 minutes pour assurer votre entrée dans la prestigieuse Académie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Erwan Morin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1269



Cupcake Academy

Commentaires sur le jeu

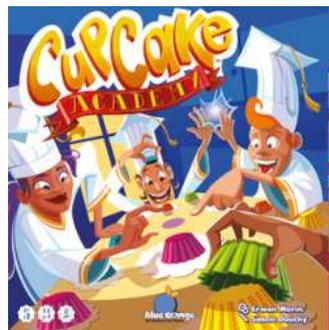
Points: 1

Vous souhaitez faire partie de la Cupcake Academy, vous aurez besoin de travailler avec vos collègues pâtisseries pour organiser votre cuisine comme vous l'ordonnent vos instructeurs. Communiquez et trouvez votre place au sein de l'équipe ! Complétez toutes les missions que l'on vous a assignées en 7 minutes pour assurer votre entrée dans la prestigieuse Académie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Erwan Morin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1271



Rest in Peace

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Envoyez vos fantômes hanter les châteaux et les manoirs de vos ancêtres pour en prendre le contrôle. Mais sachez lâcher prise pour obtenir les faveurs des médiums qui vous aideront à atteindre la victoire finale. Rest In Peace (R.I.P.) est un jeu de cartes tactique pour deux joueurs. Chaque joueur a une famille de 21 fantômes (cartes de 1 à 6). À tour de rôle, chaque joueur va chercher à s'emparer de jetons Demeures en obtenant la majorité sur le lieu en jeu grâce à sa main de cartes-fantômes. Pour remporter la victoire finale, un joueur doit contrôler 3 châteaux ou 4 manoirs. Mais à chaque demeure perdue, le joueur va récupérer la carte médium associée qui lui conférera un pouvoir pour l'aider dans sa quête. Il

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Cocker Games
 Auteur: Fabien Gridel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1274



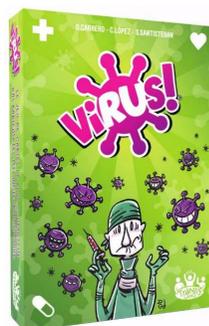
Virus!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les virus se sont échappés? Afin d'éviter la pandémie, vous devez reconstituer un corps sain avant les autres. Saurez-vous éviter les virus et autres traitements de chocs de vos adversaires ? À leur tour, les joueurs jouent une carte puis pioche une carte. Ils peuvent poser des organes pour reconstituer un corps, jouer des virus pour infecter les organes des adversaires, jouer un médicament pour soigner les virus ou faire de la médecine préventive, jouer une carte spéciale qui retournera la situation. Le premier joueur à posséder un corps sain remporte la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	D.CABRERO-C.LOPEZ-S.S



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 128



Doctor Panic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans l'ambiance de folie d'un hôpital. Suturez, scannez, réanimez... Serez-vous capable de sauver votre patient en moins de 12 minutes ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	12 mn
Nombre de joueurs:	2 - 9
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1282



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1283



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1286



Wazabi extension piment

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans cette extension, de nouveaux dés et des nouvelles cartes vont venir épicer un peu plus votre jeu. Découvrez de nouveaux effet et soyez bien attentif durant le tour des autres joueurs. Partagez encore plus le plaisir de déguster Wazabi : grâce à cette extension il est dorénavant possible de jouer jusqu'à 8 joueurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Guilhem Debricon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1288



Butine!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la prairie de Butine !, de nombreuses fleurs s'épanouissent. En tant que petite abeille ouvrière, vous devrez butiner les bonnes combinaisons de fleurs afin de créer le miel que la Reine souhaite. Cette diversité florale vous permettra de produire un délicieux miel en recueillant des combinaisons de trois fleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bragelonne
 Auteur: Olivier Caira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1310



Edenia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de course aux effets cosmiques garantis ! Plus un brin d'herbe sur Arridis. Il vous faut dès lors explorer la galaxie, visiter des planètes merveilleuses, découvrir des artefacts oubliés et trouver la route la plus rapide pour arriver en grand vainqueur sur Edenia, une planète légendaire aux pâturages infinis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blam!
Auteur:	Matthieu Lanvin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1313



Quadropolis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Quadropolis, vous incarnez le maire d'une ville moderne en plein développement. A l'aide de vos architectes, vous allez faire construire différents bâtiments dans votre ville pour répondre aux besoins de vos citoyens et surpasser vos adversaires. Chaque bâtiment vous permet de marquer des points de victoire, et nombre d'entre eux peuvent être combinés pour être encore plus efficaces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Développement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	François Gandon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1318



Taco Chapeau Gateau Cadeau Pizza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Taco, Chapeau, Gateau, Cadeau, Pizza !! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse complètement frénétique et farfelu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Dave Campbell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1321



Weykick Hockey 4 joueurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quand un spécialiste de... tableaux magnétiques (!) se met à faire des jeux, cela donne naissance à WeyKick ! Le principe du jeu est simple : WeyKick est un jeu de foot, donc l'objectif est de marquer des buts à son adversaire. Le premier des joueurs à marquer 10 buts (ou moins pour une partie plus courte) gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ulrich Weyel
 Auteur: Ralph Kuhl





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1322



Weykick Football 4 joueurs

Commentaires sur le jeu

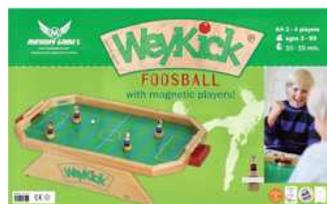
Points: 1

Quand un spécialiste de... tableaux magnétiques (!) se met à faire des jeux, cela donne naissance à WeyKick ! Le principe du jeu est simple : WeyKick est un jeu de foot, donc l'objectif est de marquer des buts à son adversaire. Le/les premier/s joueurs à marquer 10 buts (ou moins pour une partie plus courte) gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ulrich Weyel
 Auteur: Ralph Kuhl



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1338



Ankh'Or

Commentaires sur le jeu

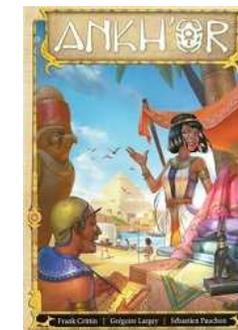
Points: 1

Ankh'Or est un jeu rapide de gestion des ressources dans lequel chaque joueur à son tour, soit collecte trois types de jetons (avec un ankh étant une ressource supplémentaire) ou achète une tuile d'un marché et ajoute cette tuile à leur structure, en essayant de connecter des tuiles de la même couleur ou portant le même scarabée tout en le faisant. En dépensant un ankh, vous pouvez déplacer des tuiles sur le marché et changer le coût et le type de marchandises nécessaires pour les acheter.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Draft
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Space Cowboys
 Auteur: Frank Crittin, Grégoire Lar





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1346



Speed Stacks

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Cup Stacking est un incroyable sport de fitness, d'agilité, de concentration et de rapidité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



3, rue de la vergne 79300 Bressuire
 Tél: 05 86 25 01 10 Email: contact@deenbulles.org



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 135



Xénopus

Commentaires sur le jeu

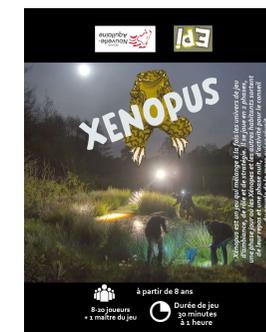
Points: 1

Loup-Garou des mares
 jeu qui mélange jeu d'ambiance, de rôle et de stratégie
 but : éliminer les autres espèces de la mare ou éliminer les xénopes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 8 - 20
 Difficulté: familial
 Marque du jeu:
 Auteur:



3, rue de la vergne 79300 Bressuire
 Tél: 05 86 25 01 10 Email: contact@deenbulles.org



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1350



Europe sans frontières (L')

Commentaires sur le jeu

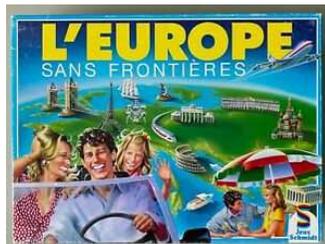
Points: 1

Un grand rallye en 5 étapes à travers l'Europe,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1351



Villa Paletti

Commentaires sur le jeu

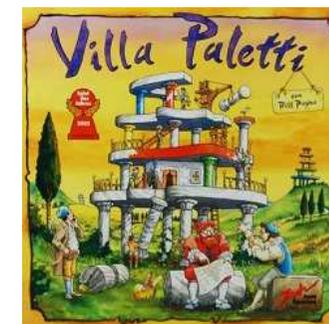
Points: 1

Il était une fois un doux rêveur nommé Paletti...Son idée était d'achever la construction du château que son grand-père n'avait pu terminer. Paletti n'avait pas d'argent, mais il eut une idée de génie; utiliser les colonnes des étages inférieurs " il suffit de les démonter pour les installer dans les étages supérieurs!". C'est ainsi que lui et ses amis se lancèrent dans cette aventure: terminer la villa Paletti. Le joueur capable de placer ses colonnes sur le plateau le plus élevé sera déclaré vainqueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch
 Auteur: Bill Payne





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1360



Jeu du doigt (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On vie, à chaque partie, un échange unique avec les autres joueurs. Le jeu (du doigt), et ses règles minimalistes, génère une tension faite de haut et de bas, indispensable dans ce genre de jeux. Une expérience renouvelée à chaque partie ! Un jeu unique aux règles assimilées en 30 sec ! Que l'on soit adulte ou enfant, la tension est présente tous autour de la carte jouée chacun avec un doigt posé dessus, et c'est tout !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Step2
Auteur:	Benoit Turpin, Florian Siri



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1361



Globe Twister

Commentaires sur le jeu

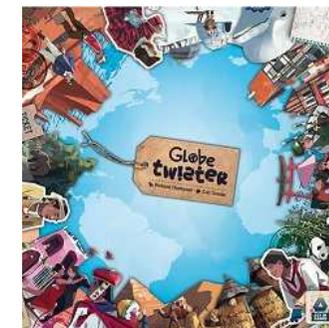
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1365



Azul "Pavillon d'été"

Commentaires sur le jeu

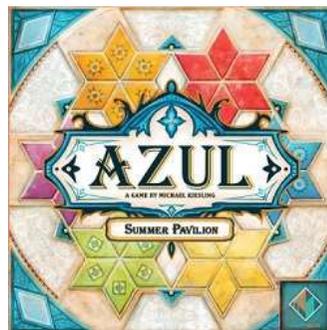
Points: 1

Dans Azul : Pavillon d'été, les joueurs ont pour tâche de garnir les planchers du pavillon d'été selon les volontés du défunt roi Manuel 1er. Ce bâtiment est érigé pour honorer les membres prestigieux de la famille royale du Portugal. Les fans reconnaîtront immédiatement la mécanique de draft d'Azul, mais seront intrigué par la nouvelle façon de marquer des points basée sur l'assemblage de motifs de tuiles. La nouvelle forme des tuiles permet maintenant de créer de magnifiques motifs en étoile sur votre plateau joueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1369



The Mind

Commentaires sur le jeu

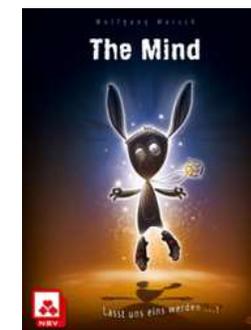
Points: 1

As d'Or 2019 'Famille' Les joueurs doivent rassembler toutes les cartes qu'ils ont en main dans l'ordre croissant au milieu de la table, une par une. Mais, vous n'êtes pas autorisé à révéler quoi que ce soit à propos de vos propres cartes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Opla
 Auteur: Wolfgang Warsch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1371



Reef

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans les profondeurs des océans et découvrez de magnifiques récifs de corail. Dans Reef, faites croître astucieusement votre récif en 3 dimensions. Qui parviendra à réaliser la structure la plus belle ? Peu importe l'issue de la partie, le résultat en sera grandiose.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Next Move
Auteur:	Emerson Matsuuchi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1375



Mini Divercity

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'archipel d'îles de DiverCity est un écosystème unique contenant une multitude d'espèces marines vivant en harmonie. Malheureusement, ce n'est pas tout le monde qui apprécie cet environnement à sa juste valeur. Récemment, des entreprises ont décidé d'exploiter les ressources naturelles multiples de l'archipel, ce qui pourrait avoir des conséquences désastreuses sur la région ! Votre équipe de plongeurs doit combattre contre les entreprises et montrer au gouvernement qu'un nombre assez grand d'espèces vivent dans l'archipel pour le transformer en parc national avant que les industries de la pêche, du pétrole et du tourisme viennent tout détruire ! Serez-vous capable de démontrer qu'un nombre suffisant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 7
Difficulté:	
Marque du jeu:	Sphere Games
Auteur:	Maxime Tardif





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 138



Rampage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quatre monstres affamés débarquent à Meeple City pour tout dévaster sur leur passage. Déchaînés, ils déchirent l'asphalte de leurs griffes, se lancent des voitures et détruisent des immeubles. Les innocents qui n'ont pas eu le temps de se sauver sont dévorés. Mais les monstres prennent soin de leur ligne et veillent à manger différents citoyens : héros, journalistes, militaires, blondes, businessmen, vieillards... personne n'échappera à leur fringale ! Celui qui aura causé le plus de dommages à l'issue de ce carnage sera déclaré vainqueur ! Mais attention, les monstres ont plus d'un tour dans leur sac ! Leurs personnalités et leurs super-pouvoirs sont des atouts précieux dans cette course à la destruction !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	Ludovic Maublanc et Antoi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1384



Dixit "Odyssey"

Commentaires sur le jeu

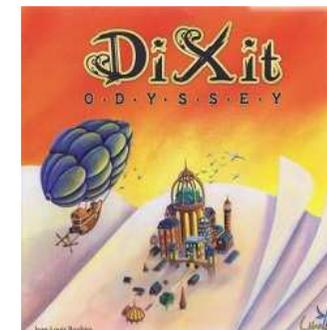
Points: 1

Faites trouver votre carte à vos adversaires....mais pas à tous !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Jean-Louis Roubira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1387



Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

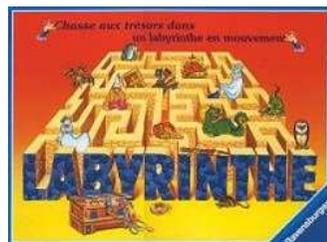
Points: 1

Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Chacun d'entre vous essaye de créer des chemins pour atteindre le trésor qu'il convoite en faisant coulisser astucieusement les couloirs. Le joueur qui aura trouvé tous ses trésors et rejoint sa case départ le premier sera déclaré vainqueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tuiles
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Max J. Kobbert



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1390



Duo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Association mot et image

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1399



5 Minute Marvel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Joignez vos forces pour traverser des donjons peuplés de créatures maléfiques et farfelues. Vainquez ensemble, ou périssez ! Tout le monde joue en même temps pour trouver extrêmement rapidement les symboles nécessaires pour franchir les cartes Porte qui barrent l'accès au boss, puis le vaincre en moins de 5mn. Dix héros à incarner, chacun avec son deck dédié et ses capacités. But du jeu : Vaincre les 5 boss des donjons en équipe, maximum en 5mn chacun !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Spin Master
 Auteur: Connor Reid



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1403



Skyjo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Majilano
 Auteur: Alexander Bernhardt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1405



Oui, Seigneur des Ténèbres !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Racontez des bobards ! Rejetez la faute sur vos petits camarades ! Et surtout, échappez au courroux du Génie du Mal ! les Serviteurs surnois et maléfiques de Rigor Mortis, le seul et unique Génie du Mal, reviennent après une mission ratée. Ils doivent se justifier devant leur maître en inventant des histoires et des excuses toutes plus improbables les unes que les autres, afin de faire retomber sur leurs camarades d'infortune la responsabilité de leur échec. "Description éditeur"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ubik
 Auteur: Chiara Ferlito



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1406



Triolet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1407



Hilo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu idéal pour jouer en famille ou entre amis ! HiLo est facile à expliquer et addictif ! Essayez de remplacer le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles, ou de supprimer des rangées entières... Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la partie ! Mais dès que l'un des joueurs a retourné toutes ses cartes, la manche se termine.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Eilif Svensson, Knut Strom



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1408



Team 3 "Rose"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Team 3 est un jeu coopératif qui fera autant plaisir aux joueurs qu'aux spectateurs ! Les joueurs doivent travailler ensemble pour construire le plus rapidement possible une structure à l'aide de pièces en 3D.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Brain Games Publishing
Auteur:	Matt Fantastic, Alex Cutle





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1411



Pandemic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de luttés contre les maladies menant une bataille contre quatre maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde. Le temps presse alors que les foyers d'infection accélèrent la propagation de la peste. Allez-vous trouver les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains! Comme dans tout bon jeu coopératif, les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Ici, les joueurs représentent des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Z-Man Games
 Auteur: Matt Leacock



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1413



Photoshoot

Commentaires sur le jeu

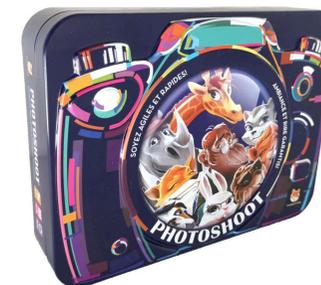
Points: 1

À tour de rôle, deux équipes devront réaliser le maximum d'Objectifs Photo en un temps limité. Tous les joueurs d'une équipe devront, chacun leur tour et sans se concerter, permuter les tuiles Personnage. Ils devront, au fil du jeu, respecter les contraintes imposées par les personnalités, sous le regard intransigeant de l'équipe adverse.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Pierrick Libralesso, Renaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1423



Bubble Talk

Commentaires sur le jeu

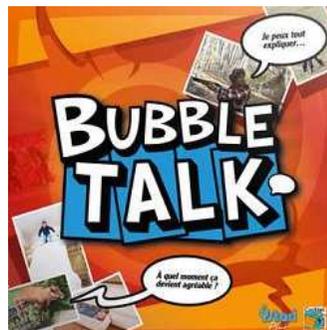
Points: 1

A chaque manche, un joueur tire une image et la pose bien visible de tous. Puis chaque joueur choisit dans l'une des 7 cartes "bulle" qu'il a dans la main celle dont le commentaire lui paraît le plus drôle par rapport à l'image.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1424



Pentago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1425



Pendu (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouer au célèbre jeu du pendu façon "jeu de plateau"!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1426



Slap

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu d'ambiance, il s'agit de répondre à des questions simples d'apparence, mais truffées de pièges... tout en faisant face à des adversaires sur le qui-vive.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1432



Primo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mots inspiré du mille bornes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Alain Anaton



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1434



Twister moves

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Twister Moves est directement issu du jeu Twister dont il reprend le principe mais en musique cette fois. A l'intérieur de la boîte : 4 tapis de danse vous attendent et une fois dépliés sur le sol, on a déjà tout compris ou presque. Des ronds colorés, des traces de pieds (une de main) voilà les emplacements où vous allez devoir vous déplacer en suivant les instructions qui vous seront données sur les 2 CDs fournis dans la boîte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1438



Pandémic Zone Rouge "Amérique du Nord"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une nouvelle version du best-seller Pandemic est disponible, Zone Rouge : Amérique du Nord ! Créée par l'auteur original, il s'agit toujours d'un jeu entièrement coopératif. Les joueurs y incarnent des membres d'une équipe de spécialistes, dédiés à l'éradication et au contrôle des maladies. Leur but ? Travailler de concert pour trouver les remèdes à trois épidémies, tout en sauvegardant au mieux les États-Unis. Chaque personnage disponible dispose de capacités qui lui sont propres, mais efficaces en synergie avec celles de ses camarades. Plus rapide, plus nerveuse, cette version de Pandemic se prépare et se joue en trente minutes seulement. La sensation de danger est immédiate, immersive. Le sort d'un des plus

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Z-Man Games
Auteur:	Matt Leacock



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 144



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1440



Love Letter

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Love Letter est un jeu de prise de risque, de déduction et de chance pour 2-4 joueurs. Votre but est de parvenir à ce que votre lettre d'amour arrive dans les mains de la princesse Annette tout en détournant les lettres des prétendants concurrents.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Seiji Kanai



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1447



Puzzle Carte du monde

Commentaires sur le jeu

Points: 1

250 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1448



Puzzle Chiots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

200 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1453



Trut

Commentaires sur le jeu

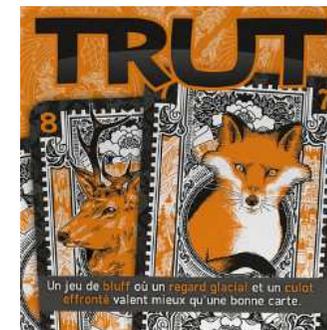
Points: 1

Le TRUT est un jeu de bluff du XVIIe siècle. Les manches sont très rapides et ne durent parfois que quelques secondes. Les anciens y jouent traditionnellement sans échanger la moindre parole... Leurs regards d'acier étant suffisamment équivoques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Robin Red Games
 Auteur: Pascal Boucher





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 146



Bubblee Pop

Commentaires sur le jeu

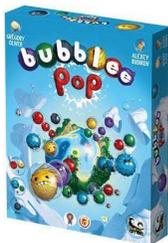
Points: 1

Bubblee Pop est un jeu coloré dans un monde peuplé de Bubblees, petites créatures rondes qui vivent dans des bulles. Vous devrez les aligner par trois pour en faire atterrir le plus possible sur votre planète tout en profitant de leurs pouvoirs. Mais votre adversaire a le même objectif !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bankiiiz Editions
 Auteur: Grégory Olivier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1461



Fantasy

Commentaires sur le jeu

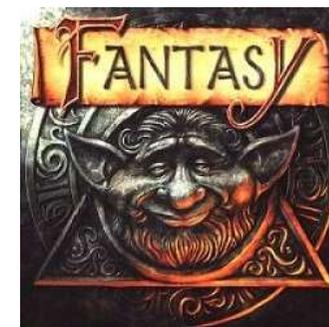
Points: 1

Chacun s'efforce de réunir sous sa houlette le plus grand nombre d'individus du Petit Peuple de la Forêt. Mais Elfes, Korrigans, Fées, Gnomes, Farfadets, Dryades et Lutins ont chacun un pouvoir particulier qui crée un chambardement permanent. Chaque joueur a cinq cartes en main. A son tour, chacun tire une carte, en pose une et applique le pouvoir qui y est indiqué. C'est incroyable la vitesse à laquelle les cartes changent de main...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Sylvie Barc





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1463



Lucky Numbers

Commentaires sur le jeu

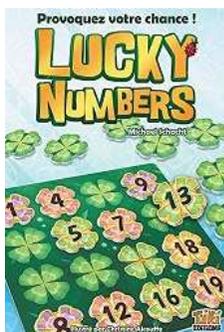
Points: 1

Votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : Que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire. Mais attention de ne pas laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hasard
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tiki Editions
 Auteur: Michael Schacht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1465



Lama, le jeu de dés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Lama, le jeu de dés, avec le bon lancer, vous pourrez vous débarrasser de vos cartes chiffres ou Lama: pour chaque face qui correspond à une carte que vous possédez, vous pouvez la ou les éliminer. Attention à quitter la partie au bon moment, car les cartes qui vous restent vous feront récupérer des jetons points, et le seul moyen de défausser un jeton est de réaliser un lancer triple Lama! Au bout de quelques manches, le joueur qui dépasse les 40 points met fin à la partie et c'est celui qui a le moins de points qui gagne!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1466



Photoshoot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À tour de rôle, deux équipes devront réaliser le maximum d'Objectifs Photo en un temps limité. Tous les joueurs d'une équipe devront, chacun leur tour et sans se concerter, permuter les tuiles Personnage. Ils devront, au fil du jeu, respecter les contraintes imposées par les personnalités, sous le regard intransigeant de l'équipe adverse.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tuiles
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Funnyfox
Auteur:	Pierrick Libralesso, Renau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1480



Cartagena

Commentaires sur le jeu

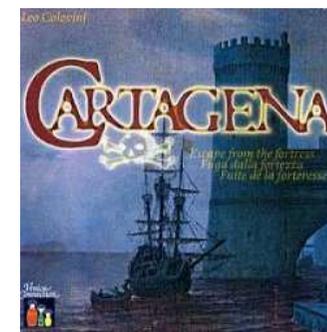
Points: 1

Vos copains pirates n'ont pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Cartagène, ils n'aspirent qu'à la liberté, le vol et le pillage. Heureusement, un souterrain sinueux s'ouvre sur la mer où un complice a laissé une barque à quai. Pas de temps à perdre, dès que l'équipage comporte les 6 pirates de la même équipe, ils prennent le large sans attendre les autres...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Venice Connection
Auteur:	Leo Colovini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1484



Pas vu pas pris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Incarnez une bande de fantômes espiègles et tentez de vous sauver d'un hôtel... sans être vus par les humains qui vous lorgnent par le trou de la serrure ! Vous vous êtes introduits dans un hôtel, de nuit, et vous avez réveillé les humains qui y dorment. Vite, échappez-vous discrètement avant d'avoir des ennuis ! Durant la partie, les joueurs vont bouger les meubles du hall d'hôtel pour préparer des cachettes, puis ils vont avancer progressivement leurs fantômes vers leur sortie, tout en les cachant le mieux possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Letheia
Auteur:	Phil Vizcarro, Amine Rah



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1485



Venise

Commentaires sur le jeu

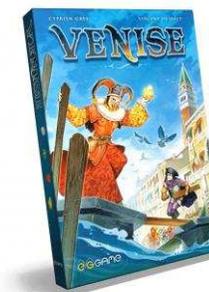
Points: 1

Nous partons en voyage en Italie. Après avoir visité Rome, la capitale, nous faisons escale à Venise. C'est la période du carnaval. Cette ville, riche en art et en histoire, est fascinante par son architecture. Les bâtiments et les rues s'entremêlent avec les canaux maritimes. Nous nous promenons le long de ces canaux, nous les traversons sur des petits ponts. Soudain une dame masquée nous interpelle : Bonjour, désirez-vous participer à la course aux pierres précieuses qui se joue sur ces pilotis, au milieu du canal ? Nous acceptons sa proposition.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	35 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	egggame
Auteur:	Cyprien Grès





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1486



Men At Work

Commentaires sur le jeu

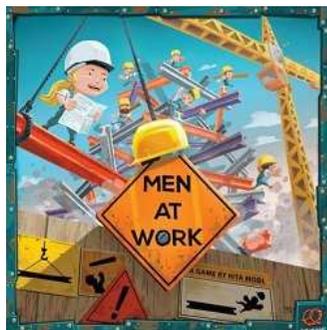
Points: 1

En peu de temps, les poutres d'acier atteignent des hauteurs vertigineuses. Sans peur, les travailleurs continuent, avec rien de plus que des casques pour les protéger. Le danger de l'effondrement pèse sur tout - assurez-vous donc que tout aille bien ! Vous devez aussi impressionner Rita, la patronne, si vous voulez être l'employé(e) du mois. Il y a beaucoup à faire, alors allons-y !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Pretzel
 Auteur: Rita Modl



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 154



Armadorä

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Afin de gagner l'or des terres d'Armadora, délimitez des territoires en posant des palissades et placez vos guerriers pour y devenir majoritaires. A chaque tour de jeu, la question est simple : placer un guerrier ou placer deux palissades ? Mais la réponse, elle, est terriblement complexe, car elle aura des incidences fortes sur l'issue des parties, qui promettent d'être différentes les unes aux autres. Anticipez, mesurez les conséquences et les risques, évaluez la démarche de l'adversaire, bluffez... et peut être alors pourrez-vous l'emporter !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock Editions
 Auteur: Christwart Conrad





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 160



Blokus Duo

Commentaires sur le jeu

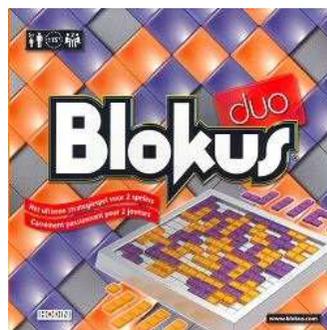
Points: 1

La version pour deux joueurs de Blokus

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Sekkoia
 Auteur: Bernard Tavitian



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 161



Magic Maze

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 162



Zik

Commentaires sur le jeu

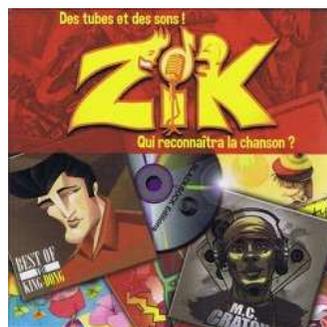
Points: 1

Avec l'aide des onomatopées, faites deviner près de 400 chansons. De "Frère Jacques" à Papaoutai... Vous n'avez pas fini de vous remémorer les grands classiques et chanter les nouveaux tubes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Musique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock Editions
 Auteur: Cyril Blondel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 163



Rumble in the House

Commentaires sur le jeu

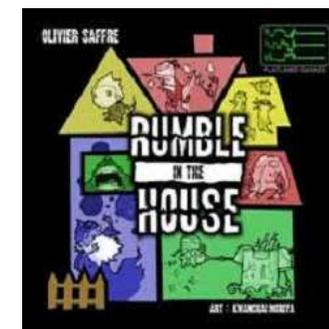
Points: 1

Rumble in the House est un jeu très simple de déduction et de bluff pour toute la famille. Les douze personnages sont placés dans la maison en début de partie. Chaque joueur se voit attribuer deux personnages secrets parmi ceux présents dans la maison. On peut à son tour déplacer ou éliminer un des personnages en jeu. Le joueur qui aura gardé l'un de ses personnages secrets en jeu le plus longtemps reportera la manche. En cours de partie, les actions des autres joueurs fournissent des indices sur leur identité, ou de fausses pistes laissées à dessein. Chacun essaye de deviner quels sont les personnages des autres joueurs pour les éliminer, tout en préservant les siens.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Flatlined Games
 Auteur: Olivier Saffre





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 165



Team pics

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Teampics est un party game hybride ! Rivalisez d'ingéniosité dans ce jeu d'équipe déjanté !

Utilisez l'application Team Pics pour prendre des photos loufoques avec vos coéquipiers et devinez ce qui se cache derrière celles des autres joueurs. Deux lettres pour trouver un mot, une pose et clic ! Une photo pour le faire deviner. Une prise en main intuitive, des parties rythmées.

Bonne ambiance et photos souvenirs à la clef !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Expression
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	4+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Leitheia
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 167



Crazy kick

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Crazy Kick est la réédition du célèbre Ligretto Football !

Luca tire sur Alexandre...Alexandre sur Paul... Paul sur Tim... Tim peut shooter-Tim Shoote ! But ! Buuut !

Crazy Kick, le must pour tous les amateurs de jeux de cartes extrêmement rapides! Dans ce jeu turbulent, deux équipes se présentent selon les règles de l'art, façon Ligretto. Qui sera le plus rapide en plaçant ses cartes pour tirer le ballon ? Qui marquera le plus grand nombre de but?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Oya
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 171



Poker des cafards (le)

Commentaires sur le jeu

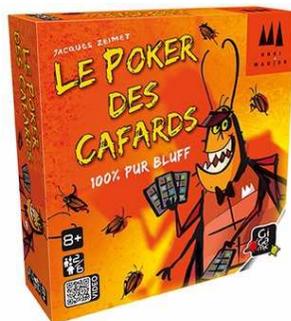
Points: 1

Le Poker des Cafards est un jeu de cartes pour amateurs de jeux d'ambiance, simples et légers.

Avec des règles expliquées en quelques secondes, ce jeu dynamique et rigolo consiste à se refiler des cartes animaux (Cafards, crapauds etc.) en évitant de se retrouvant avec une collection de 4 animaux identiques.

Avec des parties rapides, et un thème propice à la rigolade, "Le Poker des Cafards" est un petit jeu d'apéro basé sur le bluff.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 172



Copié collé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retour sur les banc de l'école avec ses copieurs et ses cafteurs : un petit jeu simple pour grand enfant.
 Copié Collé est un petit jeu de mémoire et de bluff très simple et amusant.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Atalia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 179



1000 spectateurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un mille bornes revisité avec des intermittants du spectacle voyageant en roulotte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



Hypocrisie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, comme dans la vraie vie, il arrive souvent qu'un visage d'ange cache un petit diable.
 Vous avez dix cartes, dont vous devez vous débarrasser.
 Pour y arriver, il vous faudra raconter quelques bobards, en faisant mine de rien. Mais ne vous y faites pas prendre, ou le dé de la vengeance va frapper.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 183



Full moon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Full Moon appartient à la catégorie des petits jeux de réflexion, proches du casse-tête, à ceci près qu'ils se pratiquent à deux. La difficulté réside dans l'analyse de la situation initiale. Si le jeu est pratiqué par deux fêrus de combinatoire, gagnera le joueur qui aura le plus anticipé ses coups. Pour la plupart des joueurs, cependant, Full Moon s'assimile trop à un problème de maths un peu ennuyeux, mais heureusement pas trop long.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 184



Button Up !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une nouvelle bataille entre Napoléon Buttonaparte et le Général Ludwig York Von Buttonburg est sur le point de commencer. Les armées sont déployées, n'attendant que les ordres pour faire mouvement. Dans les deux états-majors, un même discours : « Boutons, l'objectif est clair : être en première ligne ! »

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Boutons, Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jactalea
 Auteur: Bruno Cathala





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 194



Fabulosa fructus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il était une fois une forêt merveilleuse qui regorgeait de fruits somptueux, dont les jus pouvaient être mélangés afin d'obtenir de délicieux cocktails. À la recherche des fruits les plus savoureux, de sympathiques habitants de la forêt vous aideront dans cette quête en vous en donnant ou vous en échangeant.

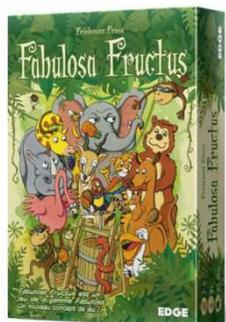
Fabulosa Fructus est un jeu à la mécanique en constante évolution. La partie commence avec une règle initiale relativement simple.

Mais alors que vous enchaînez les parties, les mécaniques et votre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Edge
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 198



Pyraos / pylos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Également connu sous le nom de Pyraos, Pylos est à la fois un bon jeu à deux, et un élément décoratif certain, surtout dans sa version en bois.

La règle est simple, mais gagner n'est pas si facile. Concentration et réflexion devraient l'emporter.

Un bon jeu d'apéritif, en attendant que tous les invités à votre soirée jeux arrivent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 201



Kati-kata

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kati-Kata est une compilation de deux jeux de chasse traditionnels.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 206



Snorta

Commentaires sur le jeu

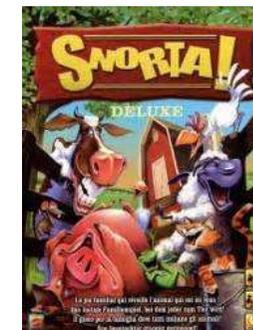
Points: 1

Cette version propose des petites fermes et des animaux en plastique.
 Chaque joueur pioche un animal en plastique qu'il cache dans la ferme. Il devra faire le cri de cet animal.
 Pour les plus jeunes, l'animal reste en évidence devant la ferme.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207



Madame Ching

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1808 Mer de Chine

Jeune pirate fraîchement enrôlé sous les ordres de Madame Ching, vous lancez votre Jonque vers de lointaines expéditions. Vous tentez d'acquérir de nouvelles compétences car Madame Ching, la plus célèbre et redoutée des pirates asiatiques, ne confie le commandement du China Pearl qu'au meilleur Navigateur.

Au passage, vous devez ramener de gros butins en coulant les navires de l'Empereur ou en aidant les villages de pêcheurs à se libérer de son emprise.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 218



Streams

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tout commence d'ailleurs par cette feuille de score qui sera le seul élément que vous aurez devant vous.

Elle montre une piste de jeu, de quoi noter votre nom et un rappel des différents scores possible.

Vous avez également un joli sac rouge qui contient des tuiles numérotées de 1 à 30 plus une tuile Joker.

Les tuiles de 11 à 19 sont en double exemplaire.

Contrairement au jeu du Loto où seul le hasard vous mènera à la victoire (ou plus souvent la défaite), ici vous allez devoir prendre des décisions et peut-être des risques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Moonster games
 Auteur: Yoshihisa Itsubaki





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 220



Elyp géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

EVITER
EMPILER
ELIMINER
ET C'EST GAGNE!!!

il s'agit de se servir de son adversaire comme d'un allié de taille pour remporter la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Grain de créa
Auteur: Nicolas Déclite



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 226



Panic Island

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Antonin Boccara revisite le Memory. Certes, il s'agit toujours de trouver des paires de cartes, mais l'activité enfantine laisse ici la place à un jeu frénétique. Vous devez vous sauver de l'île en trouvant les bonnes cartes, vous n'avez que 2 minutes et des épreuves vont vous retarder.

L'ambiance est folle autour de la table (il est prudent d'enlever les vases Ming à proximité). Quand vous commencez à devenir familier, de nouvelles épreuves vont compliquer le jeu peu à peu. Vous découvrirez les ultimes épreuves sous pli scellé que vous ne pourrez ouvrir que si vous atteignez un certain niveau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 5 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Oldchap
Auteur: Antonin Boccara





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 230



Kubb mini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Kubb est aussi un jeu d'adresse, aux pièces en bois, qui combine le jeu du fer à cheval, des échecs et du bowling. Il se joue individuellement ou par équipes.

Qui sera le premier à renverser le roi ? Mais auparavant il faudra « éliminer » tous ses valets, et avant l'équipe adverse bien entendu !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 233



Gravity maze

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Relevez l'épreuve de Gravity Maze : sélectionnez un défi, positionnez votre tour de départ et celle d'arrivée comme indiqué et pensez le chemin qui vous semble le plus logique. Si votre bille parvient depuis les hauteurs à destination, c'est gagné. Sinon faites appel à votre meilleur raisonnement, pensez à nouveau son cheminement et défiez les lois de la physique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Thinkfun
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 235



Tipover

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites basculer votre logique !
La figurine de Voltigeur doit retrouver le chemin jusqu'à la caisse rouge en marchant sur les éléments de jeu ou en les faisant basculer. Une caisse tombée à plat permet d'avoir accès à d'autres éléments. Pour gagner, il faut faire basculer les caisses, grimper les étages et atteindre la fameuse caisse rouge !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 40 min
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Thinkfun
Auteur: James W. Stephens



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 236



Esquissé

Commentaires sur le jeu

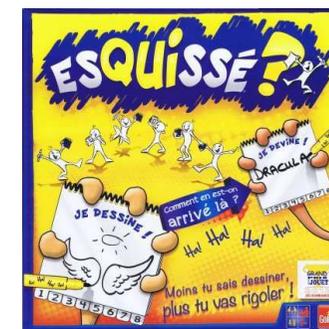
Points: 1

Esquissé ?, c'est tout simplement le téléphone arabe adapté en jeu de société, où les dessins viennent remplacer la parole. L'idéal est de jouer à huit, mais si l'on est seize, on peut utiliser deux boîtes ! Chaque joueur commence par inscrire un mot tiré au sort sur son bloc, puis il le dessine en page deux. Les carnets passent ensuite au joueur de gauche, huit fois de suite. Un joueur qui reçoit un dessin doit écrire sa signification sur la page suivante, et s'il reçoit une signification, il doit la dessiner, toujours à la page suivante. Ainsi, le mot ou la phrase aura été transformé huit fois, d'écriture en dessin et inversement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Goliath
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 241



Wazabi

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes [..] sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force! Contenu : 24 dés, 36 cartes, 1 règle du jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 246



Coyote

Commentaires sur le jeu

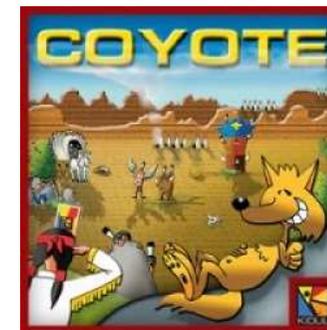
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 251



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 253



Kroki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Piochez un mot au hasard, choisissez une forme en bois et dessinez autour pour le faire deviner à votre coéquipier. Soyez stratégique car en cas d'échec, c'est au dessinateur de l'équipe suivante de continuer... sur le même dessin ! La tension monte à chaque tour, quelle équipe sera la plus maligne pour deviner le mot recherché avant les autres ? Quiproquos, coups de génie et imagination sont au rendez-vous de ce jeu de dessin drôle, accessible et surprenant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	Michaël Rambeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 254



Opération Survie

Commentaires sur le jeu

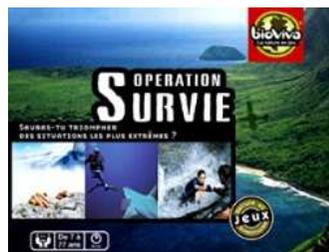
Points: 1

Au secours, les réacteurs sont en feu ! Voilà maintenant que l'avion fait une chute vertigineuse vers la mer... il n'y a plus qu'à se mettre en boule et à attendre le terrible choc ! Un bruit incroyable ! De l'eau ! Tellement d'eau ! De l'air ! Enfin de l'air ! Vous voici devenu un naufragé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 261



Cro-Magnon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Adoptez les attitudes loufoques de votre tribu et évoluez (ou pas !) au fil des ages...un jeu ouaga, naga, bonga !!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur: Bioviva Team





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 266



Mutant meeples

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mutant Meeples reprend avec succès le concept développé par Alex Randolph dans Die verbotene Stadt puis Rasende Roboter : des pions qui avancent jusqu'à rencontrer un obstacle, pour ensuite repartir dans une nouvelle direction. Ici, ce ne sont plus quatre robots qui courent dans tous les sens, mais huit ou dix meeples ! Malgré les apparences, ce n'est pas plus facile, car le plan de jeu contient peu d'obstacles. Et c'est encore plus dur si l'on joue avec la face verte du tablier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Ted Alspach



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 268



Feelings

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avez-vous le Feeling avec votre partenaire de jeu ? Essaye de deviner ce qu'il ressent dans une situation donnée ! Avec feelings, simple et facile comme un jeu d'enfants, partagez vos émotions dans un voyage vers la découverte de soi, à travers l'autre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Feelings
 Auteur: Vincent Bidault





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 270



Dixit extension n°5

Commentaires sur le jeu

Points: 1

84 nouvelles illustrations afin d'enrichir vos parties de Dixit. Elles vous entraîneront vers des univers chatoyants, étranges et merveilleux! N'attendez plus et partez vers de nouveaux horizons déconcertants et empreints de poésie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 272



Tiki topple

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les joueurs essaient de disposer leurs Tikis colorés dans un ordre bien particulier. Comme tous les joueurs ont une opinion différente sur l'ordre de couleurs qui convient, il y a des tiraillements joyeux dans tous les sens !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Keith Meyers





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 275



Bizoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Bizoo, le but du jeu est simple : former un maximum de couples d'animaux pour gagner un maximum de points ! Mais attention, tous les couples n'ont pas la même valeur... et surtout les animaux n'ont pas les mêmes pouvoirs ! Retournements de situation, bluff, pièges, coups-bas... tout est permis (ou presque) pour empêcher vos adversaires de trouver l'âme sœur ! Telle est la dure loi de la jungle !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 276



Panik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu vous êtes à la tête d'une équipe de chasseurs de fantômes représentés par des cartes en main. Devant vous sur la table se présentent les manoirs hantés. Pour gagner, vous devez envoyer vos chasseurs dans les Manoirs hantés en posant vos cartes sur la table devant un manoir. Tentez de deviner dans quels manoirs se cachent le maximum de fantômes pour amasser le maximum de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iloveli
 Auteur: Alain Rivollet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 277



C'est Pas Sorcier L'environnement

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de questions réponses avec les explication sur différents thèmes :
Inventions et Découvertes, Univers marin, Arts, Culture et Loisirs, Médias
et Communication et Le Corps Humain

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Bioviva
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 278



C'est Pas Sorcier Les 5 sens

Commentaires sur le jeu

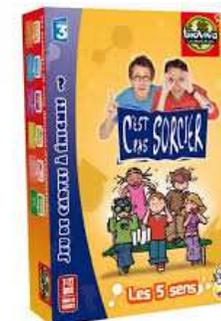
Points: 1

Jeu de questions réponses avec les explication sur différents thèmes :
Inventions et Découvertes, Univers marin, Arts, Culture et Loisirs, Médias
et Communication et Le Corps Humain

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Bioviva
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 279



C'est Pas Sorcier Le corps humain

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de questions réponses avec les explication sur différents thèmes : Inventions et Découvertes, Univers marin, Arts, Culture et Loisirs, Médias et Communication et Le Corps Humain

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 282



Aventuriers du Rail "Asia"

Commentaires sur le jeu

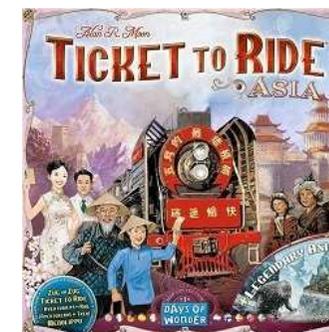
Points: 1

"Les Aventuriers du Rail Asia", comporte d'un coté le plateau de l'Asie par équipes pour 4 à 6 joueurs et de l'autre coté le plateau de "l'Asie Légendaire" pour 2 à 5 joueurs qui tenteront de traverser les redoutables cols de l'Himalaya. La carte de l'Asie a été conçue dans le cadre du concours. Cette extension ne peut être utilisée sans "Les Aventuriers du Rail" ou Les "Aventuriers du Rail Europe".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur: Alan R. Moon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 285



Abalone

Commentaires sur le jeu

R403

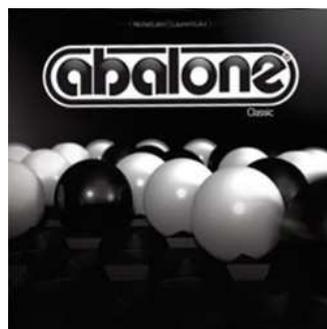
Points: 1

Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum. Un "affrontement" de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Laurent Lévi, Michel Lalet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 286



Kabaleo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 288



Villa Paletti

Commentaires sur le jeu

R404

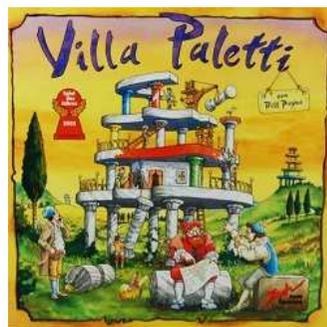
Points: 1

Faites grandir le palais en vous servant des colonnes qui maintiennent le premier étage sans que celui-ci ne s'écroule.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch
 Auteur: Bill Payne



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 292



Carcassonne hiver

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Juste un Carcassonne sous la neige. règle identique au Carcassonne de base. Contient une extension inédite : Le bonhomme de Pain d'Epice.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Klaus-Jürgen Wrede





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 294



Pick a polar bear

Commentaires sur le jeu

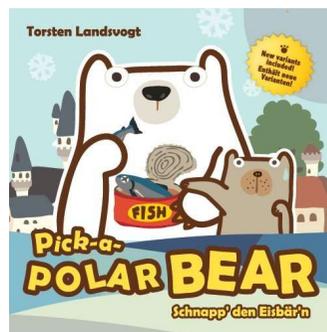
Points: 1

Jeu d'observation et de rapidité

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Torsten Landsvogt



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 298



Sheepzzz

Commentaires sur le jeu

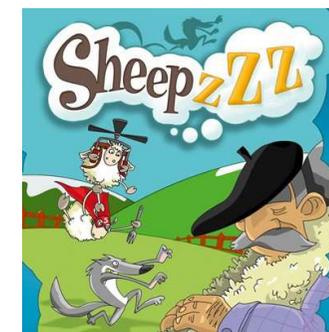
Points: 1

Le soir à la montagne, les bergers valaisans s'ennuient terriblement. Pour ne pas s'endormir, ils ont inventé un petit jeu de cartes que nous nous sommes procuré. Savez-vous qu'ils s'amuse à compter les moutons ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Bruno Cathala





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 307



Timeline sciences et explorations

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 312



Bang dés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Da vinci
 Auteur: Emiliano Sciarra





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 314



Hanafuda

Commentaires sur le jeu

Points: 1

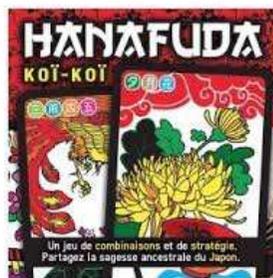
Le but du jeu est de former des combinaisons, appelées Yaku (il est de bon ton d'employer des mots japonais pour devenir de vrais joueurs de Hanafuda - Koï-Koï).

Si le Koi-Koi ressemble un peu au Rami occidental, il s'en écarte par de nombreux aspects. Plusieurs règles optionnelles et variantes permettent de complexifier les parties si les deux adversaires le désirent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stop ou encore
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 315



Play me

Commentaires sur le jeu

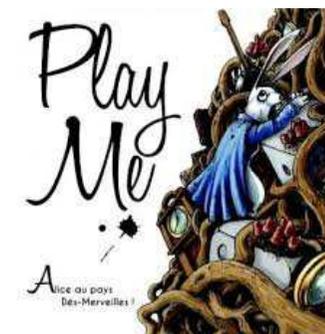
Points: 1

« PlayMe » vous propulse dans l'univers de l'œuvre de Lewis Carroll, entre rêve et réalité et propose un système de jeu rapide, clair et intuitif. Incarnez un des 6 personnages du Pays des Merveilles et mettez la main sur le Lapin Blanc. Pour cela, des stratégies différentes qui mettront à l'épreuve vos réflexes et votre esprit tactique dans des lancers de dés frénétiques. Mais attention, car dans ce royaume, le revers de la médaille pourrait bien vous jouer des tours. L'ombre du terrifiant Jabberwocky n'est jamais vraiment loin, et il vous faudra garder la tête sur les épaules pour espérer pouvoir en rattrapper...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 319



Plateaux

Commentaires sur le jeu

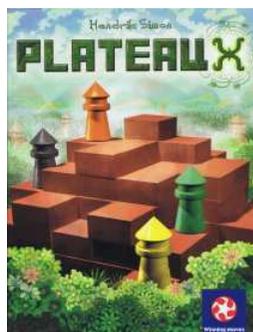
Points: 1

Si vous aimez les créations qui savent prendre de la hauteur, si vous appréciez Torres, Java ou Taluva, vous ne serez pas dépaycé. Le mécanisme central est en effet le même : on crée peu à peu un terrain en relief, sur lequel on fait cheminer son pion. Et comme chacun peut l'imaginer, on essaye de l'amener le plus haut possible !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Hendrik Simon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 321



Kakuzu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De très (trop) nombreux jeux ont été imaginés à partir du sudoku. La plupart ne sont que de piètres solitaires à plusieurs. Kakuzu sort très nettement du lot, à la fois par la qualité de son matériel et par celle de sa règle.

Une grille aléatoire de sudoku est cachée par des pastilles. À tour de rôle, les joueurs vont tirer du sac un nombre au hasard et devront trouver une case comportant ce nombre. S'ils trouvent, ils gardent le jeton et rejouent. S'ils perdent, ils donnent le jeton au joueur suivant et terminent leur tour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Bruno Stefanini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 322



Cir Kis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les premières parties sont assez déconcertantes, mais je vous conseille de persévérer : vous découvrirez rapidement des tactiques intéressantes. En particulier, le jeu par équipes peut être passionnant, surtout si l'on interdit aux partenaires de se concerter ou de se conseiller l'un l'autre.

Les amateurs de géométrie trouveront ci-dessous des liens intéressants sur les triangles de Penrose, l'histoire du jeu par son auteur (en anglais) et même le jeu en ligne. Vous devriez gagner facilement, car l'ordinateur est particulièrement distrait.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Casse-tête
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Winning Moves
Auteur:	Philip E. Orbanes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 328



Novem

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Novem est un « Pierre-Feuille-Ciseaux » progressif, où plus la partie avance, plus les décisions sont difficiles.

Au début, on dispose les neuf chiffres de 1 à 9 en carré magique : chaque ligne et chaque colonne doit totaliser 15. Puis on dispose sur chaque chiffre la pièce complémentaire pour former 10 : le 9 sur le 1, le 8 sur le 2, etc.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Pions
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Gil Druckman





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 359



Mixmo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 360



Mille Sabords

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !
Description éditeur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 363



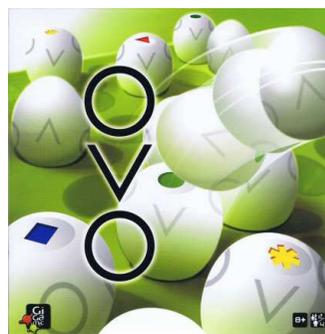
Ovo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une fois tous vos œufs parvenus de l'autre côté du tablier de jeu, ça va se corser ! Ils sont maintenant retournés face cachée et doivent rentrer à la maison. Il est maintenant hors de question de se laisser distraire, car vous risqueriez de ramener un œuf qui ne vous appartient pas.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 364



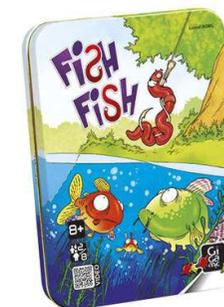
Fish fish

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 366



Nox

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'éternité, c'est long ! Alors pour se divertir un peu, les morts sortent de leur tombeau pour se livrer à une partie de Nox. Serez vous le joueur avec le plus de points en fin de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Huch
 Auteur: Steffen Brückner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 388



A acrobatique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le groupe doit jouer ensemble et communiquer pour permettre au joueur central de tenir en équilibre et avancer. Amusement garanti !

La communication est essentielle dans ce jeu en bois : respecter les consignes, ne pas tout tirer à soi, écouter les autres, s'organiser.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 5 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 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 : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 406



Tokyo Highway

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez un incroyable réseau routier qui s'entremêle avec celui de vos adversaires. Gagnez des points pour chaque passage en-dessous ou au-dessus des autoroutes adverses et chaque nouvelle sortie. Variez les hauteurs, créez des branches et des sorties, "tricotez" un réseau pour marquer un maximum de points. Et pour ne rien gâcher, le résultat est toujours très esthétique!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Itten
 Auteur: Naotaka Shimamoto, Yos





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 411



Final touch

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devant vous, une oeuvre à réaliser. Pour remporter la Commande, il faudra être le premier à poser la touche finale... Vous n'avez pas la bonne couleur ? Vous pouvez toujours gacher le tableau.

Dans le jeu Final Touch, la guerre des faussaires fait rage. On travaille certes dans le même atelier, mais il ne faut pas se leurrer : chacun essaie de tirer la couverture à soi en apportant la touche finale à des œuvres dont l'originalité est douteuse.

Celui qui met la touche finale remporte aussi le pactole et il n'est pas rare que l'on préfère saboter la toile plutôt que de laisser finir son rival. Peu

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Space Cowboys
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 413



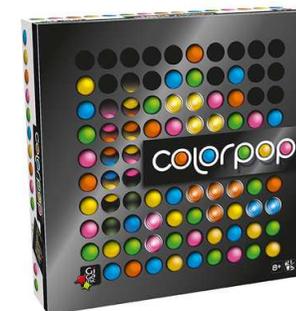
Color pop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qu'il va tenter de faire disparaître du plateau. Chacun à son tour fait disparaître un groupe de jetons d'une même couleur. Il suffit d'appuyer sur les jetons et «pop !» ils disparaissent, puis les jetons du dessus glissent vers le bas pour prendre leur place ! Soyez rusé pour éliminer et faire éliminer totalement mais discrètement votre couleur... Color Pop est un jeu carrément addictif, avec un plateau de jeu révolutionnaire !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 414



Knit wit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Entrelacez vos catégories de mots à l'aide de boucles et de bobines. Trouvez ensuite des réponses qui correspondent au plus de catégories possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 417



When I dream

Commentaires sur le jeu

Points: 1

When I dream est un jeu onirique où tous les joueurs incarneront à tour de rôle un rêveur. Ce dernier va devoir deviner le plus de mots possible, le temps d'une nuit, représentée par le sablier. Les autres joueurs vont incarner les esprits du rêve.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigme
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Repos Prod
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 448



Aventuriers du rail France

Commentaires sur le jeu

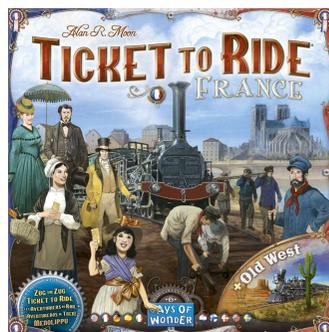
Points: 1

Du déjeuner sur l'herbe à la bête humaine, revivez la construction des premières lignes de chemin de fer françaises sur fond d'impressionnisme et de Révolution Industrielle. Tout est à construire, et avant de pouvoir faire rouler vos trains, il vous faudra poser les rails. Mais attention à ne pas laisser à un adversaire l'opportunité de prendre le contrôle d'une route que vous avez durement construite

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 450



Santorini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construis comme un mortel, gagne comme un dieu ! L'objectif est simple: être le premier joueur à construire et à grimper au sommet d'une tour de trois étages. Cela semble facile? Pas si vite! Santorini exige des manœuvres tactiques et demande de toujours s'adapter avec l'ajout de pouvoirs supplémentaires via des cartes "Dieu". Avec des milliers de possibilités et une rejouabilité illimitée, chaque partie de Santorini est unique. Installez l'île de Santorini et défiez vos amis et votre famille pour construire cette ville emblématique. Testez les limites de l'intelligence mortelle et rejoignez le panthéon des vainqueurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Roxley Games
 Auteur: Gordon Hamilton





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 453



Sans queue ni tête

Commentaires sur le jeu

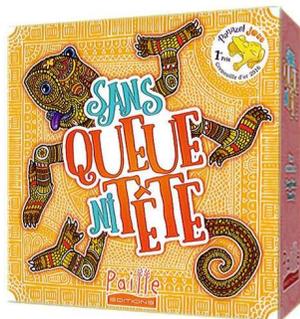
Points: 1

Participez à l'assemblage des caméléons présents sur l'aire de jeu et veillez à ce que votre couleur ne soit pas majoritaire. Plus facile à dire qu'à faire. Il faudra bien choisir l'élément à poser et souhaiter qu'un autre joueur ne prenne pas votre place ! Vous allez adorer prévoir votre sale coup et le réussir, ou pas...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 456



Jamaica

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En février 1678, Henry Morgan parvient habilement à être nommé Gouverneur de la Jamaïque. 30 ans plus tard, pour fêter dignement le jubilé de sa nomination, on organise le Grand Défi, une course autour de l'île au terme de laquelle est déclaré vainqueur l'équipage ayant amassé le plus d'or dans ses cales. A l'abordage !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Game Works
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 480



Doggy Bag

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Doggy Bag consiste essentiellement en un joli sac en tissu dans lequel les joueurs vont placer secrètement des os de diverses couleurs avant de tenter d'en piocher de pas trop faisandés. En début de partie, chacun reçoit 16 os de diverses valeurs, dont 3 noirs dont il faudra se débarrasser discrètement et, surtout, qu'il faudra éviter de piocher dans le sac.

On est là devant un bon jeu de bluff et de prise de risque. Plus vous prendrez de risques et plus vous pourrez gagner de points... ou avancer vers l'hôpital canin avec une bonne indigestion.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Blam
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 485



The mind

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière ?

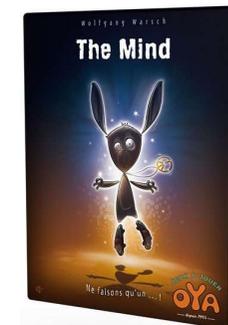
Dans le jeu The Mind, les cartes doivent être posées en ordre croissant sur la table ... Qui pense avoir la carte la plus petite? Celui-ci devra la poser.. Et ainsi de suite, sans se parler!
 Cela semble impossible, et pourtant!

La règle de The Mind est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Est-ce de la télépathie ou un tour de magie... Participez à cet incroyable défi !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 490



Maudite momie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Enfilez les bottes d'un explorateur et fouillez une pyramide des plus farfelues pour en dérober ses trésors. Mais attention! Des monstres gardiens veillent au grain. Mieux vaut pour vous demeurer très discret et envoyer les monstres aux troussees de vos adversaires! MAUDITE MOMIE est un jeu de prise de risque et de bluff tout simple, rapide et bien nerveux!.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 491



Timeline "Multi-thèmes"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 495



The game duel

Commentaires sur le jeu

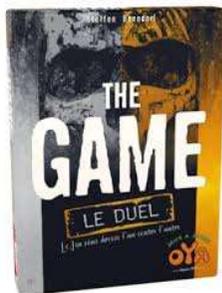
Points: 1

Le premier jeu d'affrontement où vous devez aider votre adversaire pour gagner.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 504



Dragon castle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

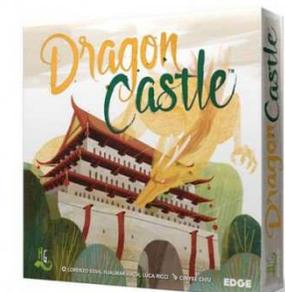
Dragon Castle est un jeu librement inspiré du Mahjong, un jeu traditionnel chinois.

Vous devrez récupérer des tuiles de la Forteresse du Dragon en pleine décrépitude, et les utiliser pour construire votre propre forteresse. Créez des combinaisons de tuiles du même type et construisez des sanctuaires sur ces dernières pour gagner des points. Faites appel aux Esprits qui pourront vous aider dans votre tâche grâce à leurs pouvoirs, mais attention !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Edge
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 507



Magic Maze

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 510



Rush hour duo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans cette course pour échapper au trafic, chaque coup compte ! À votre tour, choisirez-vous de faire progresser votre propre voiture ou de bloquer le véhicule concurrent ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Thinkfun
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 515



Squadro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le dernier né de la gamme classique de Gigamic, Squadro n'a rien à envier à ses aînés Quarto et Quoridor. Les règles sont comprises en 2 mn mais combien de temps mettez-vous à le maîtriser ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 518



Malin comme un petit singe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Entre Le Pendu et Mastermind, Malin... - comme un petit singe est un amusant jeu de déduction pour jeunes chercheurs. Il s'agit, pour le découvreur, de trouver tour à tour les trois fruits cachés par le codeur. Une erreur sur le fruit et la couleur coûte deux points. Une erreur sur un seul des deux éléments ne coûte qu'un point. Au bout de neuf points perdus, la figurine du singe est entièrement reconstitué et le découvreur a perdu !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur: Tom Kremer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 522



Cœur de dragon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Cœur de Dragon" est un jeu de cartes dans la veine des "Schotten Totten" ou "Cités perdues", du moins au niveau de la tension créée. Où poser une carte ? Maintenant ou attendre encore un peu ? La particularité et l'intérêt de "Cœur de dragon", ce sont les effets déclenchés par la pose d'une carte. Pour récupérer des cartes Coffre au trésor, il faut poser un Dragon de feu mais celui-ci est pris lorsque trois Chasseuses de Dragon ont été jouées, elles mêmes étant récupérées par les navires, du moins lorsque trois ont été joués.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 524



Escape

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Escape est un jeu de dé abstrait. Le but est d'être le premier à terminer un parcours constitué de 20 cases. Si le hasard est présent dans le jeu, c'est aussi une prise de risque mesurée et de judicieux choix de placement qui vous permettrons de remporter la partie. Jet des dés !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 528



Dream on

Commentaires sur le jeu

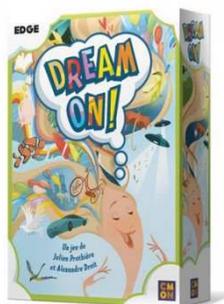
Points: 1

Les rêves peuvent être intenses, comme s'ils se réalisaient, mais à la fin il est souvent difficile de s'en souvenir. Avec un peu de chance et une bonne communication avec ses amis, un rêve peut être quelque chose qui restera gravé à jamais.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 529



Fantasy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il est encore quelques forêts inconnues des humains. Il y avait celle de la Dent Creuse (où sévit un certain Oscar), il y a maintenant celle de Fantasy, encore plus petite et plus secrète. On y trouve toute une fanfare bruyante de créatures magiques. Des farfadets, elfes, korrigans et autres dryades, et même des fées toutes chétives ou des gnomes tout barbus.

Fantasy est un petit jeu de cartes rapide et simple ce qui ne l'empêchera pas de mettre à l'épreuve votre sens tactique et votre mémoire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 533



Otrio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Otrio est un jeu de la gamme Marbles spécialisée dans les jeux qui entraînent le cerveau tout en s'amusant ! Ce jeu d'alignement est basé sur le principe du morpion, mais avec 3 façons de gagner, ce qui le rend bien plus stratégique. Les règles du jeu sont simples et ludiques. Il existe 3 manières de gagner : aligner 3 pièces de même couleur et taille, aligner 3 pièces de même couleur et taille croissante ou aligner 3 pièces de même couleur et tailles concentriques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	facile
Marque du jeu:	Marbles brain work shop
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 542



Dixit

Commentaires sur le jeu

R410

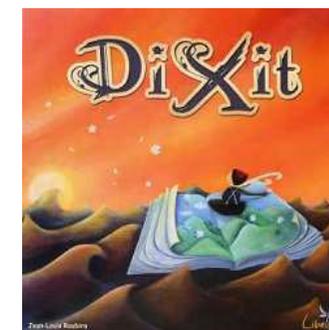
Points: 1

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit : un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 545



Just one

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères.

Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Repos Prod
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 546



Azul

Commentaires sur le jeu

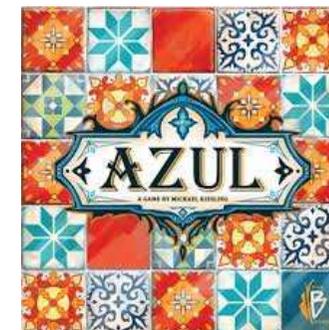
Points: 1

Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien d'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Next Move
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 552



Dixit Extension n°9

Commentaires sur le jeu

Points: 1

10ème anniversaire de Dixit.
Dixit, le jeu aux multiples récompenses qui vous invite pour un voyage au cœur de votre imagination, en famille ou entre amis, revient avec une nouvelle extension !
Découvrez 84 cartes originales pour renouveler et enrichir vos parties de Dixit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté: familial
Marque du jeu: Libellud
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 553



Planet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

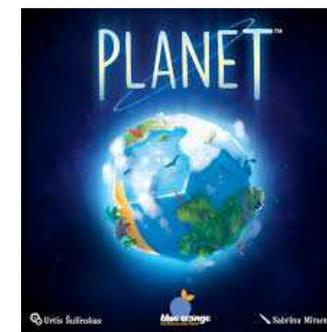
Un monde va prendre vie au creux de vos mains.
Déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts ; étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers.
Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée des Planètes !

Durant les 12 tours que dure la partie, positionnez judicieusement vos tuiles Continent pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: familial
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 556



Karuba

Commentaires sur le jeu

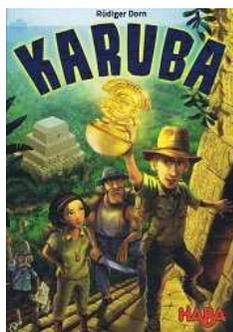
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 559



Yogi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques.
 A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête».
 L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé.
 Qui sera le dernier en jeu ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dextérité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 568



Push'em up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans "PUSH 'EM UP!", vous devrez gérer votre main tour après tour pour poser vos super-héros préférés sur des ensembles de cartes et tenter d'y gagner la majorité en fin de partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Banana smile
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 570



Ligretto rouge

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Chaque joueur a devant lui 3, 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueurs) faces visibles, 10 cartes superposées à côté dans sa pile ligretto, et prend dans sa main le reste de ses cartes, faces cachées. Il s'agit de se débarrasser de nos cartes le plus rapidement possible, en utilisant d'abord les cartes placées devant nous, puis en remplaçant ces cartes par celles de notre pile ligretto ou par celles dans nos mains au fur et à mesure du jeu. En effet, les joueurs vont jouer en même temps, en essayant de déposer les cartes le plus rapidement possible sur les différentes piles qui seront en permanence au milieu de la table. Mais, par exemple, un 4 bleu ne peut être déposé que sur un 3 bleu et sur aucune autre carte...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 589



Century

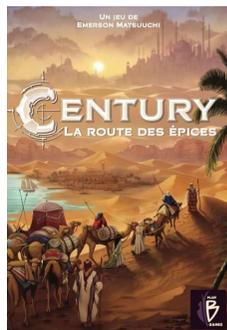
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites la découverte des beautés de la route des épices et de ses marchés colorés à travers les merveilleuses illustrations de Fernanda Suárez, artiste de renommée internationale.

Laissez-vous capturer par des mécaniques de jeux simples et pures, combinées à un système de deck-building. Des choix cruciaux à faire à chaque tour, d'infini stratégies possibles à chaque partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: expert
 Marque du jeu: plan b games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 595



Pendu (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devinez le mot si non vous serez pendu!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 603



Potion explosion

Commentaires sur le jeu

Points: 1

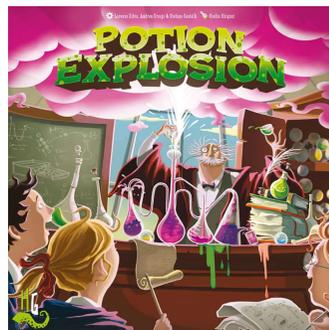
L'heure est venue. Votre dernière année à l'Académie de Sorcellerie Horribilorum pour Sorcières et Magiciens Spirituels est presque terminée, et il est temps de passer aux tout derniers examens !

Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez les Ingrédients du Distributeur du Laboratoire pour terminer vos Potions. N'oubliez pas que les explosions que vous ne manquerez pas de provoquer peuvent se révéler utiles ! L'utilisation des Potions concoctées lors de cet examen est permise et vivement conseillée ! Employez-les à bon escient pour peaufiner votre travail, et vous prouverez que vous êtes dignes de devenir des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Edge
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 615



CuBirds

Commentaires sur le jeu

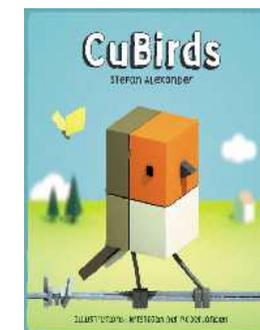
Points: 1

Chaque jour, des dizaines d'oiseaux s'arrêtent sur les clôtures de nos campagnes. Quand il est temps de partir, tous ces oiseaux se mélangent, incapables de s'organiser pour rentrer chez eux ensemble. Aidez-les à retrouver leur chemin vers leur nid.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Catch up games
 Auteur: Stefan Alexander





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 617



Azul

Commentaires sur le jeu

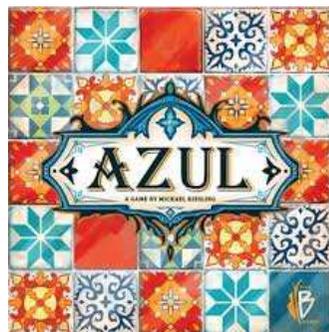
Points: 1

Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien d'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Next Move
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 623



Mémoarr

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Memo... ARRRR! Tu t'es encore trompé de carte!

Pour jouer à Memoarr!, les joueurs ont besoin du pouvoir de la mémoire et de la chance des pirates. Ce n'est qu'alors qu'ils pourront s'échapper de l'île du Capitaine Goldfish, leurs poches remplies de rubis, avant que la lave ne les engloutisse. À leur tour, les joueurs révèlent des localisations qui doivent être reliées par un animal ou par un paysage commun à la carte précédente. Si quelqu'un révèle un emplacement sans lien, ce joueur est éliminé et le dernier pirate qui reste s'empare d'un des précieux trésors. Ensuite, tous les cartes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Act in Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 626



Mission calaveras

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dépassée par sa découverte, la scientifique Nicole Gomez Santos décide de fuir son pays et de tout révéler publiquement pour se protéger. Pour cela, elle demande de l'aide à un ami journaliste. Mais, à l'heure du rendez-vous, ce dernier manque à l'appel. Elle décide alors de se rendre à son hôtel et découvre le corps de son ami, assassiné. Chaque joueur incarne un agent qui va tenter avec son partenaire de convaincre Nicole de choisir son organisation pour la protéger.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 629



Dans ma vallée

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 632



Ice Team

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur cette banquise, glissante, mouvante et fragile, tous les coups sont permis !

À la tête de votre équipe d'ours, vous participez à une course endiablée ! Attrapez un maximum de poissons et passez la ligne d'arrivée !

À votre tour, vous devrez déplacer un ours et déclencher l'effet de la tuile d'arrivée. Pour se déplacer, les ours peuvent marcher de case en case, jouer à saute-ourson ou nager. Les tuiles d'arrivée permettent de gagner des poissons ou d'obtenir des effets bien utiles ! Mais attention certaines

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: The Flying games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 634



Draftosaurus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La nouvelle est tombée : après des décennies de recherches intenses, les scientifiques sont enfin parvenus à cloner les dinosaures.

Suite à cette avancée scientifique, la planète entière est en ébullition. De nombreux zoos apparaissent un peu partout pour accueillir les fameux colosses.

Vous faites parties des personnes qui ont investi dans ce type de zoo très spécial. Organisez vos enclos du mieux possible pour offrir à vos visiteurs les meilleurs dinosaures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Draft
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Ankama
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 643



The Key "Vols à la villa Cliffrock"

Commentaires sur le jeu

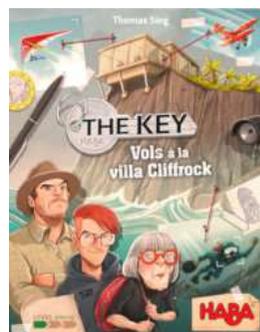
Points: 1

Une spectaculaire série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et de précieux objets ont été dérobés ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du délit, le butin et la fuite des voleurs. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Thomas Sing



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 644



Tic Tac Boum

Commentaires sur le jeu

R410

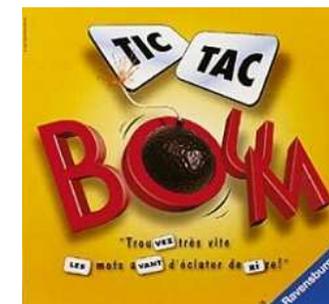
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 650



cartagena

Commentaires sur le jeu

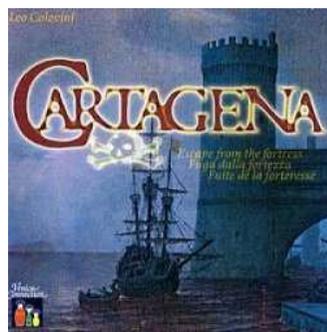
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 655



Shotten-Trotten

Commentaires sur le jeu

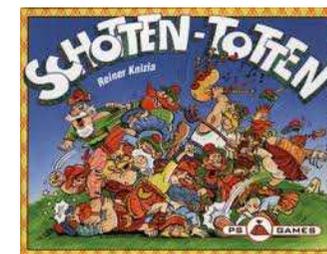
Points: 1

Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 658



Boom Bokken

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lorsque la leçon du Senseï est terminée, les apprentis ninjas se retrouvent dans la cour du dojo pour pratiquer un jeu explosif. Les joueurs vont se répartir par équipes, et se passer une bombe qui ne doit jamais toucher le sol, sans quoi elle explose. Durant la partie, les joueurs vont jouer des cartes numérotées de valeur 1 à 8, en contraignant par une annonce un autre joueur à jouer une carte dont la valeur est « au dessus » ou « en dessous » de celle qu'ils viennent de jouer. Si le joueur ne peut pas jouer de carte correspondant à l'annonce, la bombe explose. Lorsqu'un joueur parvient à jouer toutes les cartes de sa main, il est sain et sauf pour le reste de la manche. Les équipes qui parviendront à sauver leurs joueurs le plus

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 9
 Difficulté:
 Marque du jeu: Playad Games
 Auteur: Henri Kermarrec



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 667



Fiesta de los muertos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ? Un jeu coopératif mêlant imagination et déduction pour des fous rires garantis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Oldchap éditions
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 668



Yokai

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions des autres joueurs et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Bankiiz Editions
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 669



Skyjo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

Un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif !

Au début de la partie les joueurs disposent 12 cartes faces cachées devant eux et en retournent 2 faces visibles. A son tour de jeu le joueur doit piocher une carte dans la pioche ou dans la défausse. S'il se décide pour la carte visible de la défausse il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible. S'il se décide pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 671



Très Futé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Très Futé!, il s'agit de choisir les dés ingénieusement. Car lorsqu'ils sont utilisés habilement, ils peuvent entraîner d'astucieuses réactions en chaîne. Le résultat du dé choisi doit toujours être noté dans la zone de couleur correspondante et rapporte des points. Les joueurs ne doivent pas ignorer les dés qu'ils laissent inutilisés. Car chaque dé affichant un résultat inférieur au dé choisi sera présenté aux adversaires sur un plateau d'argent...

Tous les joueurs sont toujours impliqués dans le déroulement de la partie et personne ne s'ennuie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: expert
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 675



Robby One

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Communiquez avec vos voisins de droite et de gauche en même temps !
 Vous êtes piloté par l'un, pendant que vous pilotez l'autre !
 Sans parler, juste avec vos pieds,
 vos bras et vos yeux.
 Saurez-vous gérer l'émission et la réception pour fabriquer vos robots correctement ?
 Un jeu d'animation en mode coopératif ou compétitif, jusqu'à 12 joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 12
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Flip Flap éditions
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 681



Just One

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur: Bruno Sautter, Ludovic Ro



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 685



SOS Titanic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Titanic rentre en collision avec un iceberg. Immédiatement, l'eau s'engouffre dans les cales. A bord, c'est la panique ! Seul ou en coopération avec d'autres membres d'équipage, faites preuve d'organisation et tentez de sauver le plus de passagers possible ! SOS Titanic est un jeu coopératif basé sur la mécanique bien connue de la réussite. Les joueurs incarnent des membres d'équipage. Chacun possède une capacité spéciale. Sur le bateau, les passagers sont représentés sur des cartes numérotées. Ils doivent être guidés et rangés dans l'ordre dans une -file d'attente, ce qui

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 687



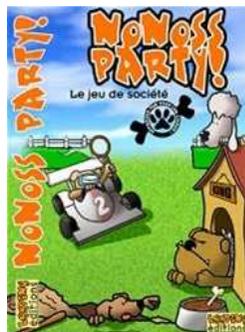
Nonoss Party!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un chien et vous allez essayer de réunir des meutes !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Looping Edition
 Auteur: Dominik Guittard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 690



Takenoko

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine. L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicat mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie. Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés de Bambou. Mais ils devront composer avec l'animal sacré et son goût immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles....

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 695



Sushi go!

Commentaires sur le jeu

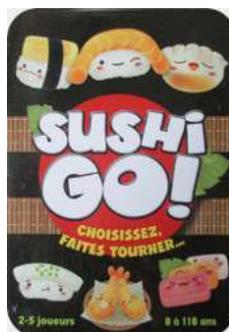
Points: 1

Jeu de tactique et de prise risque. Mémorisez, anticipez et visez la meilleure combinaison de cartes. Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible à l'issue des 3 manches, en constituant la meilleure collection de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Phil Harding



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 698



Carcassonne par monts et par vaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Promenez-vous dans cette vaste campagne en parcourant les sentiers qui longent les vergers ainsi que les champs de blés et de tournesols. Vous ne pourrez résister aux pommes juteuses et aux succulentes fraises que vous trouverez sur votre chemin.

Cette version de Carcassonne, au thème rustique, vous fera vivre une expérience remplie de décisions captivantes.

Produire une bonne récolte, parcourir les terres et prendre soin de vos animaux, voilà comment vous gagnerez!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 703



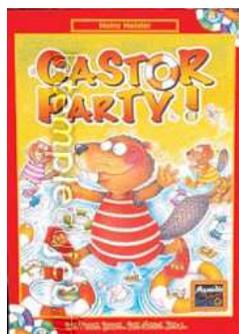
Castor Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les petits castors font la course pour ramasser le maximum de bûches. Mais attention de ne pas risquer de démolir tout le barrage ! Le but du jeu est de posséder le plus de bûchettes à la fin de la partie sur un plateau en équilibre.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 704



Pyraminx

Commentaires sur le jeu

E107

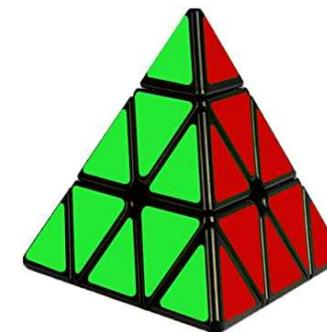
Points: 1

Rubixcube en forme de pyramide

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Recenttoys
 Auteur: Uwe Meffert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 706



Wa Chat Bi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Kuraki Mura



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 713



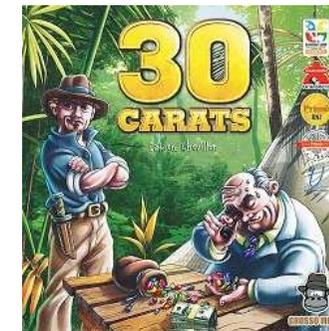
30 Carats

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Incarnez des aventuriers à la recherche de précieux bijoux et faites les meilleures échanges pour vous enrichir aux dépends des autres joueurs ! 30 Carats est un jeu de déduction, où chaque joueur va s'efforcer de déduire la valeur de pierres précieuses de différentes couleurs à partir du comportement des autres joueurs, selon qu'ils sont plutôt acheteurs ou plutôt vendeurs de leurs propres pierres.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enchères
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 35 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Grosso Modo
 Auteur: Fabien Chevillon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 715



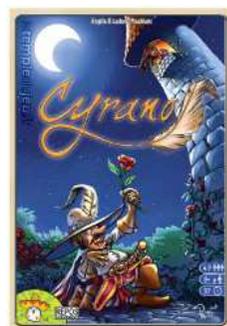
Cyrano

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Composez des poèmes....

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Narration
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	4 - 9
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Production
Auteur:	Ludovic Maublanc , Angèl



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 717



Citadelle du temps

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Formez une équipe d'aventuriers et partez à la recherche des fameux trésors cachés dans le sinistre manoir du Professeur Evil : la Joconde, la pierre de Rosette, la machine d'Anticythère... Tous ses larcins sont sous clef au cœur de sa demeure. Parcourez les couloirs et déverrouillez les portes pour désactiver les pièges qui protègent les trésors. écupérez les trésors avant qu'il ne soit trop tard !

En s'aidant de sa machine à voyager dans le temps, le Professeur Evil a volé les trésors les plus précieux du monde connu. Votre mission : aller les récupérer ! L'affaire ne sera pas facile : tous sont sous clés dans sa sinistre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 718



Quoridor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 725



Lift it

Commentaires sur le jeu

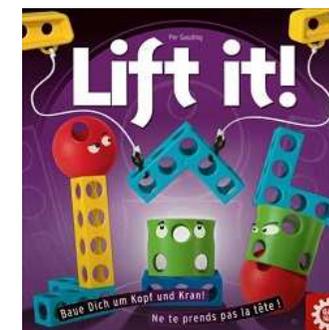
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 731



Conspiracy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouvez l'univers d'Abyss dans un nouveau jeu à part entière. À l'Assemblée Océanique du Sénat, intrigues et corruption rythment la vie des profondeurs. Vous êtes au cœur de cette lutte de pouvoir permanente et vos adversaires manigancent sans relâche pour gagner de l'influence. Recrutez les seigneurs les plus avantageux avant que vos opposants ne les détournent et organisez au mieux votre Chambre Sénatoriale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: Bruno Cathala, Charles Ch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 732



Chantilly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur fait les parts de gâteaux .

Les autres joueurs , à tour de rôle, se partagent les parts et le "distributeur" prend les parts restantes.

Durant la partie, les joueurs peuvent manger leurs parts de gâteaux afin de se garantir des PV.

A chacun de savoir quand manger et quand se servir...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 738



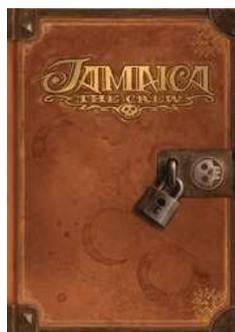
Jamaica "The Crew"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Recrutez votre équipage pour renouveler votre expérience de Jamaica ! 20 nouveaux personnages et 12 trésors viendront pimenter votre course au trésor ! «Jamaica The Crew» apporte de la variété aux parties et des mini-dilemmes au joueurs sans pour autant changer les règles, afin de garder leur simplicité et de permettre une entrée en matière immédiate. Plus de fun, plus d'interaction et toujours aussi beau ! Extension éditée pour les 10 ans du jeu, uniquement jouable avec le jeu de base Jamaica.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GameWorks
 Auteur: Bruno Cathala, Sébastien



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 741



Chakra

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nourrissez , alignez et harmonisez vos Chakras. Il faut pour cela capter les bonnes énergies de l'univers et apaiser les négatives. Chakra propose, dans une ambiance zen, de se triturer les méninges en quête de tranquillité intérieure. Récupérez des gemmes pour trouver l'harmonie, faites-les circuler dans votre corps afin d'aligner vos chakras et prenez gare à ne pas vous laisser perturber par les énergies négatives ! Le joueur le plus serein remportera la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blam!
 Auteur: Luka Krleža





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 748



Win

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue dans l'arène des duels impossibles ! C'est qui le plus fort ? Voilà la question que tout le monde se pose à l'issu d'un duel de rap entre Conan le barbare et Le Père Noël, à moins que vous ne préféreriez savoir qui de Chuck Norris ou de Babar est le meilleur en natation synchronisée ? Relevez le défi entre amis ou en famille et prouvez à tout le monde que, quelle que soit l'épreuve, le plus fort, c'est vous ! Ultra simple, immédiatement accessible et véritablement tordant, Win ! est le jeu que vous voudrez jouer avec tout le monde pour savoir qui, au final, est le plus fort ! Incarnez plus de 100 personnages et défiez tout le monde dans des duels délirants !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 750



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets surchaque

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 751



Abalone

Commentaires sur le jeu

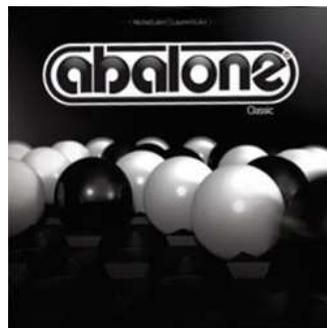
Points: 1

Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum. Un "affrontement" de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Laurent Lévi, Michel Lalet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 752



A la carte

Commentaires sur le jeu

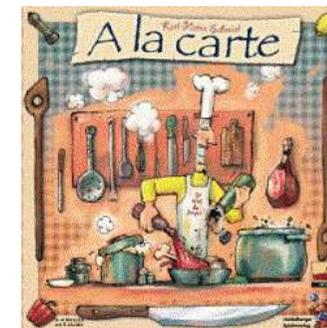
Points: 1

Quand il y a plusieurs cuisiniers, la soupe est trop salée, dit un proverbe bien connu. C'est d'autant plus vrai dans les cuisines d'A la Carte : ici, c'est du chacun pour soi ! Et si au passage vous pouvez gâcher les plats des autres cuisiniers, ça n'en sera que plus amusant. A vous de révéler vos talents culinaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Karl-Heinz Schmiel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 753



Sheepland

Commentaires sur le jeu

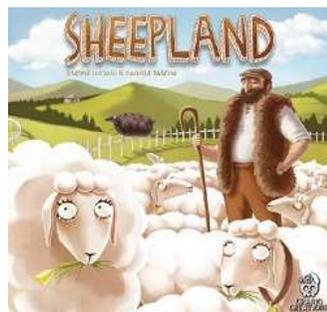
Points: 1

Sheepland: une terre ensoleillée, parsemée de forêts luxuriantes, de montagnes imposantes et de collines verdoyantes. Les habitants, heureux et insoucians, erraient depuis toujours sur l'île en compagnie de leurs troupeaux de moutons aux manteaux blancs comme neige et incroyablement doux. Leur vie était paisible, et tout se déroulait à merveille, jusqu'à ce que quelqu'un propose d'installer des clôtures. Depuis ce jour, les bergers rivalisent afin de posséder les terrains les plus rentables pour y élever leurs troupeaux. Pour ce faire ils guident leurs moutons sur les terres qu'ils possèdent et installent des clôtures pour s'assurer qu'ils n'iront pas flâner dans les alentours et s'unir aux troupeaux d'autres bergers !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cranio Creations
 Auteur: Daniele Tascini, Simone L



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 754



Witty Chronos

Commentaires sur le jeu

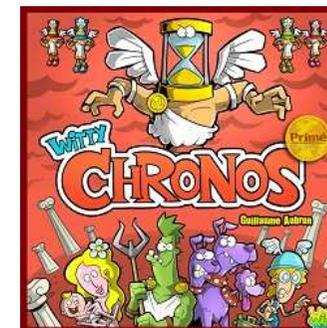
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 760



Filou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Friedemann Friese



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 761



Escape box dinosaure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigme
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Aquaplay
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 764



Taco Chat Bouc Cheese Pizza

Commentaires sur le jeu

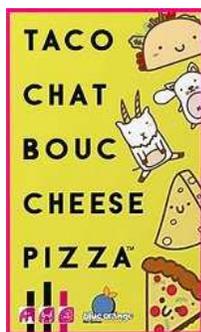
Points: 1

Taco, Chat, Bouc, Cheese, Pizza, Taco, Chat, Bouc, Cheese, Pizza !! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse complètement frénétique et farfelu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Dave Campbell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 766



Time Bomb 'Evolution'

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Coupez vite. Coupez encore. Coupez mieux. Une fois encore, Moriarty a piégé plusieurs monuments de la ville de Londres. Sherlock n'a pas le choix: elle doit désamorcer toutes les bombes avant minuit, sans quoi la capitale et le pays sombreront dans le chaos. Mais cette fois ci, Moriarty a mis tout son génie dans l'élaboration de nouvelles bombes aux effets surprenants ! Time Bomb revient dans une version "Evolution" ! Redécouvrez l'exceptionnel Time Bomb dans une version "Évolution" qui s'adresse aussi bien aux apprentis Sherlock qu'aux Moriarty confirmés. Bluff et déduction sont indispensables et nécessaires pour localiser les nouvelles bombes, aux effets aussi variés que spectaculaires ! 6 types de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Yusuke sato





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 773



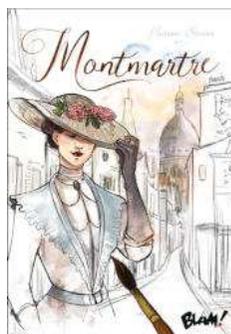
Montmartre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous incarnez l'un de ces talentueux artistes peintres, en quête de renommée et cherchez l'inspiration auprès des célèbres Muses de la Butte Montmartre. À son tour, le joueur actif peut réaliser une action parmi les deux possibles. Peindre : il pose devant lui une carte de la valeur choisie ou deux cartes si la somme de celles-ci est égale ou inférieure à 5. Le joueur choisit ensuite l'une des trois piles et pioche pour avoir 4 cartes en main. En guise d'action facultative, il lui est possible de brader pour un franc par carte, une ou plusieurs cartes de même couleur. Vendre : il peut vendre une carte à un collectionneur s'il est majoritaire, en valeur ou en nombre de cartes, dans le style de peinture en question et si Ambroise

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blam !
 Auteur: Florian Sirieix



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 784



Air Sorcière

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nous voici promus entraîneurs de vol sur balai pour apprenties-sorcières. Bien maîtriser le vol en escadre est indispensable pour éviter les accidents.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stop ou encore
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Hanno Kuhn, Wilfried Kuh



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 788



Airport

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Contrôle du trafic de l'aéroport-Transparent Multi Niveau logique jeu-
SMART GAMES

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 791



Dés express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans l'auberge « Aux dés d'or », l'ambiance est festive. Les dés roulent et sont déplacés à toute vitesse entre les cartons de jeu. Avec de la chance aux dés, de la rapidité et en observant bien, qui récupèrera le plus grand nombre de cartons et remportera ainsi la partie ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Andreas Schmidt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 792



Lama

Commentaires sur le jeu

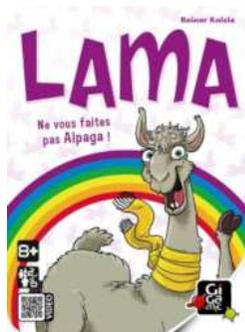
Points: 1

Dans le jeu LAMA, vous tentez de vous débarrasser de votre main de cartes aussi vite que possible, mais vous ne pourrez peut-être pas jouer ce que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer le plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 799



The Key "Meurtre au golf d'Oakdale"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De terribles meurtres en série ébranlent le club de golf d'Oakdale. Trois personnes ont été assassinées ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du meurtre, l'arme du crime, la scène du crime et le véhicule ayant servi à prendre la fuite. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Thomas Sing





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 805



Assiettes Picardes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs s'affrontent en « un contre un » voire parfois en équipes de « deux contre deux ». Une partie se joue en 15 ou 21 points. Une ligne « des 80 cm » est dessinée sur le plateau (à 80 cm du bord où se place le joueur). Le lanceur ne doit pas la dépasser lorsqu'il effectue son lancer. Le but est de placer le plus d'assiettes possibles devant celles de son adversaire, sans les faire tomber et sans permettre à son concurrent de les pousser facilement hors de la table. Pour l'engagement de la partie (appelé « première du bout »), chaque joueur lance une assiette. Le joueur qui va le plus loin commence alors la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 806



Skyjo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Majilano
 Auteur: Alexander Bernhardt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 808



Fantôme des MacGregor (Le)

Commentaires sur le jeu

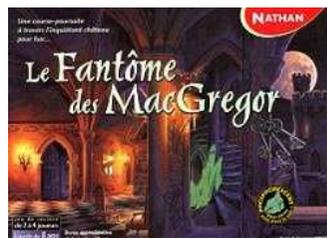
Points: 1

L'ancêtre des MacGregorfut condamné à hanter le chateau familial jusqu'à la nuit des temps... À moins que de jeunes imprudents... Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours. Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé jouée, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur. Pour piocher une nouvelle clé, il faut, soit passer son tour, soit finir son déplacement dans une pièce dont le blason correspond à celui sur le dessus de la pioche. Une fois que les joueurs se sont déplacés, le fantôme dévoile ses cartes (dans l'ordre) et passe... à travers les murs ! S'il rattrape un joueur, il prend sa place et le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur: Dominique Ehrhard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 813



Eclipse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déplacez vos satellites pour immobiliser la comète de votre adversaire. Ne vous faites pas enchaîner en chemin et prenez garde à toujours pouvoir déplacer votre comète à la fin de votre tour sans quoi vous perdrez immédiatement la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 821



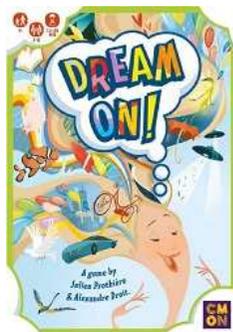
Dream On!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les rêves peuvent être intenses, comme s'ils se réalisaient, mais à la fin il est souvent difficile de s'en souvenir. Avec un peu de chance et une bonne communication avec ses amis, un rêve peut être quelque chose qui restera gravé à jamais.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Edge Entertainment
 Auteur: Julien Prothière



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 825



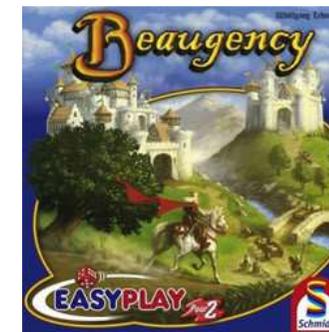
Beaugency

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur construit son propre château en misant sur les bonnes parties de murs. Il faudra déclencher des décomptes au meilleur moment !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Wolfgang Lehmann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 831



My Little Scythe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

My Little Scythe est un jeu compétitif et familial, dans lequel les joueurs vont incarner 2 petits animaux qui vont s'élancer dans une aventure au Royaume de Pomme. Dans cette course pour être le premier à gagner 4 trophées parmi les 8 possibles, les joueurs pourront se déplacer, rechercher ou fabriquer à tour de rôle. Ces actions leur permettront d'améliorer leur amitié et leurs tartes, de renforcer leurs actions, de remplir des quêtes, d'apprendre des sorts magiques, de livrer des pommes et des gemmes au Château Everfree, et peut-être de s'engager dans un combat de tartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur: Hoby Chou, Vienna Chou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 835



Kernouille

Commentaires sur le jeu

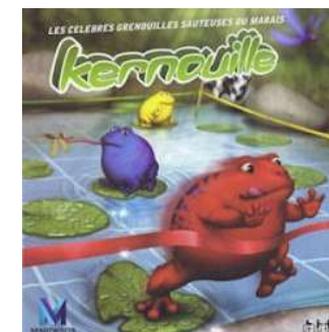
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 836



Lobo 77

Commentaires sur le jeu

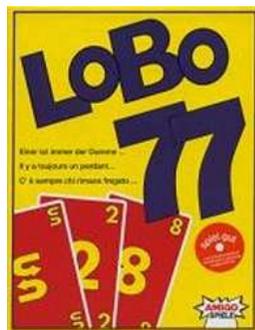
Points: 1

Description éditeur : Le but du jeu est de ne pas atteindre '77' ou tout autre doublet !! Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé !!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Chiffres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Thomas Pauli



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 838



Spring Fever

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu, constitué uniquement de cartes, montre des cartes Fleurs valant 3 points et des cartes escargots affichant des scores négatifs de -1 à -10. Comme toujours, le but sera d'être à la tête du plus gros score en fin de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Friedemann Frieze





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 839



The Game Extreme

Commentaires sur le jeu

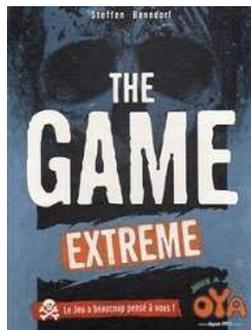
Points: 1

Tous les joueurs doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles : 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu, sachant que l'on ne peut communiquer la valeur de ses cartes en main ? Certaines cartes portent maintenant des consignes qu'il faut respecter et qui bouleversent les règles habituelles, tel se taire, ou jouer toutes ses cartes sur la même pile ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défi
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Steffen Benndorf, Reinhar



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 843



Karuba

Commentaires sur le jeu

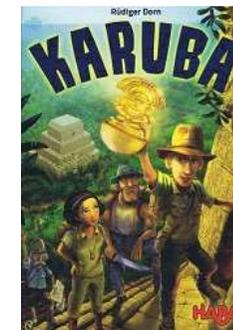
Points: 1

Cette chasse aux trésors se joue sur un plateau individuel, en simultané. Sur cette île de Karuba, 4 explorateurs doivent traverser la jungle pour rejoindre 4 temples et trouver les trésors rapidement pour obtenir un maximum de points. Sur le chemin des temples, ils tenteront aussi de ramasser des trésors pour gagner plus de points !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 845



A-Z

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur le principe du Jeu du baccalauréat, A-Z est bien plus drôle et dynamique. Chaque joueur a un tableau alvéolé avec vingt-cinq lettres de l'alphabet (X et Y sont regroupés). Au cours des épreuves, une carte sera tirée avec un thème : ustensiles coupants, stations de métro, objets pouvant sonner etc. Le joueur dispose de quinze ou trente secondes pour nommer les objets qui lui passent par la tête, et poser un jeton sur l'initiale. Le premier qui a complété son tableau a gagné la partie. Mais certaines épreuves permettent de retirer les jetons des adversaires. Un jeu rapide et vraiment drôle, à jouer en famille ou entre amis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 20
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 851



Gang of Four

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 860



Dawak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez le dé... vous savez jouer ! Chaque tour, le dé indique quelle question énoncer : cinéma, histoire, bande dessinée, vie quotidienne... aucun sujet n'est épargné ! Les autres joueurs doivent taper sur la carte au centre de la table ou répondre ou faire l'action demandée. Le premier à répondre correctement ou à réaliser l'action demandée remporte la carte. Le premier joueur à remporter 7 cartes gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Alexandre Droit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 861



Du balai!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les sorcières font des courses sur leurs balais !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Serge Laget, Bruno Cathal





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 862



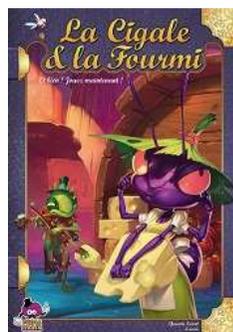
Cigale et la Fourmi (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Cigale, ayant déchanté après l'été, se trouva fort déçue par cette fourmi ô combien têtue. Passablement revanchard, un plan germa chez l'insecte flémard : suivre la Fourmi par divers chemins pour s'accaparer son précieux butin. Afin de passer l'hiver sans déboire, jouez tour à tour la Cigale ou la Fourmi et accumulez des provisions qui vous mèneront vers la victoire !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Purple Brain Creations
 Auteur: Yoann Levet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 864



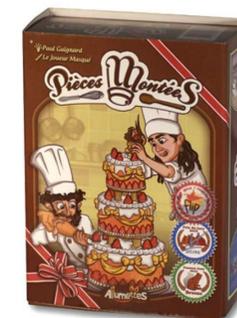
Pièces Montées

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le grand concours international de pâtisserie ! Les meilleurs chefs pâtissiers de la planète se sont donné rendez-vous pour mesurer leur talent et découvrir qui sera sacré chef pâtissier de l'année ! Il reste seulement 4 finalistes et l'épreuve qui les départagera a pour thème la pièce montée ! Chacun d'entre eux devra préparer un maximum de pièces montées pour 5 occasions : la traditionnelle pièce montée de mariage, une pour un anniversaire, une pour la Saint Valentin, une pour Noël et pour finir une pièce-montée spéciale Halloween. Le chef pâtissier le plus habile et le plus rapide sera le vainqueur du grand concours !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Allumettes Création
 Auteur: Paul Guignard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 869



Tokyo Train

Commentaires sur le jeu

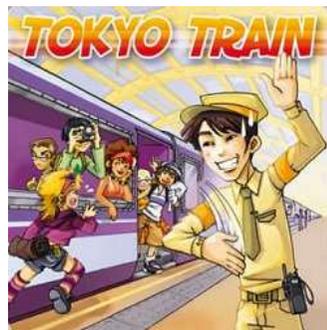
Points: 1

Les joueurs forment des équipes de deux : les touristes se placent d'un côté de la table et leurs camarades japonais leur font face. Chaque touriste reçoit 6 cartes touristes qu'il place devant lui. Puis les joueurs piochent une carte « Compartiment 6 places » qui détermine le placement de départ des cartes touristes des joueurs. Une nouvelle carte « Compartiment 6 places » indiquant la position finale des touristes dans les wagons est ensuite tirée. Seuls les Japonais en ont connaissance. Les Japonais donnent ensuite de concert des directives à leurs partenaires afin qu'ils échangent leurs cartes touristes entre elles et les placent dans la position finale. Les Japonais disposent de trois ordres différents. Pour faire échanger à leurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Walter Obert



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 877



Secret de Monte Cristo (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Secret de Monte Cristo introduit un mécanisme novateur qui bouleverse l'ordre de jeu habituel: L'ACTION SLIDE. C'est ce mécanisme qui va définir le premier joueur de chaque phase. L'objectif est de remporter des diamants et de les transformer en points de victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Charles Chevallier, Arnau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 882



Déclic !?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 884



Huuue !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Huuue ! est un jeu de pari rapide et simple. Les joueurs sont des parieurs qui vont miser sur différentes courses afin d'être le 1er à gagner 6 pièces. Les joueurs disposent d'informations et de tuyaux sur la course et les chevaux afin de parier sur le meilleur cheval. Il est possible d'influer sur le déroulement de la course à l'aide de cartes, histoire de contrarier le plan des autres parieurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Paris
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: Alain Ollier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 886



String Railway

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Reliez les gares façon ficelles. Des compagnies ferroviaires se font concurrence dans une région montagneuse traversée par un fleuve. Piochez des gares, mettez-les en jeu, puis reliez-les entre elles en posant des ficelles de couleur. Pour l'emporter, connectez les gares les plus prestigieuses et cumulez les points de victoire !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Hisashi Hayashi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 887



Tortuga Gigamic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux joueurs contrôlent une équipe de 8 tortues pour leur faire traverser l'île et atteindre l'extrémité opposée. Les tortues avancent, sautent l'une par-dessus l'autre, retournent les tortues adversaires sur le dos et peuvent même les débaucher !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 889



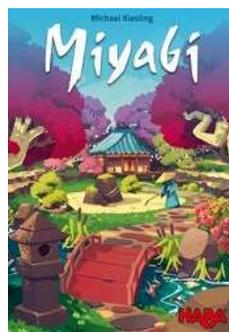
Miyabi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Elégance, charme et raffinement sont les codes esthétiques d'un jardin japonais. Dans ce jeu d'assemblage captivant, tout est question de tactique et d'agencement. Celui qui parviendra à placer sur plusieurs niveaux des rochers, buissons et arbres avec talent, et à installer des étangs et pagodes en harmonie avec la valeur esthétique « miyabi », sera le maître jardinier de la saison. Cinq extensions incluses !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Michael Kiesling



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 891



Roadkill

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Roadkill est le jeu de coups bas et de revanches mesquines pour tous. Gagnez en gardant la route la plus propre possible. Donnez des malus à vos adversaires, nettoyez votre route ou jouez des cartes spéciales.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Helvetiq
 Auteur: Martin Nedergaard Ander



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 893



Strike

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette.? Qui possèdera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Dieter Nüssle



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 900



Abalone

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum. Un "affrontement" de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Laurent Lévi, Michel Lalet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 904



Spring Fever

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu, constitué uniquement de cartes, montre des cartes Fleurs valant 3 points et des cartes escargots affichant des scores négatifs de -1 à -10. Comme toujours, le but sera d'être à la tête du plus gros score en fin de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Friedemann Friese



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 906



Fairy Tile

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fairy Tile est un jeu de tuiles où se mêlent stratégie et aventures qui vous plonge au coeur d'un Royaume aux contrées féeriques. Développez le Royaume de Fairy Tile et déplacez judicieusement la Princesse, le Chevalier et le Dragon pour pouvoir révéler, une à une, toutes les histoires de votre livre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Matthew Dunstan, Brett J





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 908



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 912



1000 Bornes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 919



Jeu des batonnets

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets il ne faut pas être celui qui retirera le dernier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 932



Tzaar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de réflexion vous invitera à décider entre: "Dois-je jouer pour me rendre plus fort ou pour affaiblir mon adversaire". Seul un équilibre adéquat vous permettra de remporter la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 50 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Don et Co
 Auteur: Kris Burm





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 944



Trivial poursuit - A la découverte de la France

Commentaires sur le jeu

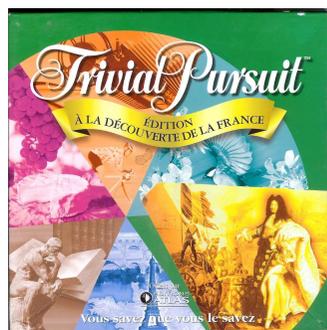
Points: 1

Jeu de question-réponse sur le thème de la France

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Editions Atlas
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 946



Cranium famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cranium édition famille contient 16 activités incroyablement drôles qui vont réunir toute la famille pour sculpter, dessiner, mimer, faire des jeux d'adresse, répondre à des questions délirantes et se tordre de rire à chaque partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 947



Smallworld "Realms"

Commentaires sur le jeu

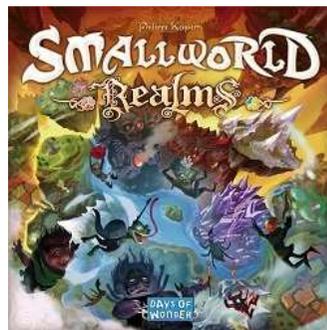
Points: 1

Extension de Small World qui comprend de nombreuses tuiles de terrain géomorphiques permettant de créer des plateaux de tailles et de formes différentes. 12 scénarios créés par l'auteur du jeu proposent une disposition de départ et des objectifs spéciaux, mais les joueurs pourront également jouer de nouveaux scénarios sur des plateaux qu'ils auront eux-mêmes inventés ! L'extension "Small World Realms" peut être jouée avec le jeu de base "Small World" ou avec "Small World Underground", son pendant souterrain sorti en 2011.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Conquête
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 75 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Days of Wonder
 Auteur: Philippe Keyaerts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 949



Yspahan

Commentaires sur le jeu

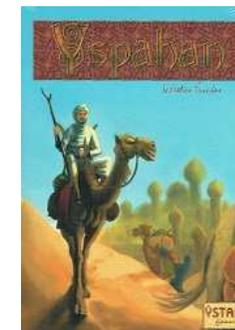
Points: 1

1598. YSPAHAN la belle devient la capitale de l'empire Perse. Ainsi placée au centre du monde, la ville connaît un essor culturel et économique dont entendent bien profiter les villes et villages de la région. Les caravanes chargées de biens et de bijoux s'enfoncent dans le désert, porteuses des promesses d'un avenir radieux... Les joueurs incarnent des marchands commerçant avec YSPAHAN. Bien décidés à profiter de l'arrivée en ville de l'intendant du Shah, ils marquent des points en plaçant leurs marchandises dans les bonnes boutiques, en les envoyant à la caravane et en construisant des bâtiments.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ystari
 Auteur: Sébastien Pauchon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 950



Pictionary

Commentaires sur le jeu

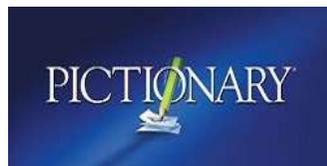
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 957



Othello

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 959



Speech

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Speech, les images vous donnent la parole! Le but du jeu? Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Vous allez affronter un autre joueur, tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue... Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Fabien Bleuze, Yves Hirc



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 964



Ghoost

Commentaires sur le jeu

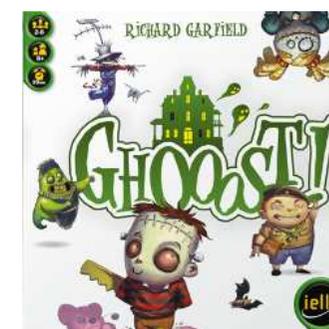
Points: 1

Vous êtes l'heureux propriétaire d'un manoir ... Qui est hanté ! Votre but ? Vous débarrassez de tous ces fantômes ! Rien de bien compliqué : il suffit de les renvoyer dans le cimetière en bas de la colline pour qu'ils vous laissent en paix ! Le problème c'est que vos voisins ont le même souci et que leurs fantômes viennent s'installer chez vous ! Arrivez vous à chasser vos fantômes avant les autres joueurs ? Ghoost est un jeu de cartes malin et rapide proposant un frisson de chance et de tactique pour tous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Richard Garfield





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 969



El Ocho

Commentaires sur le jeu

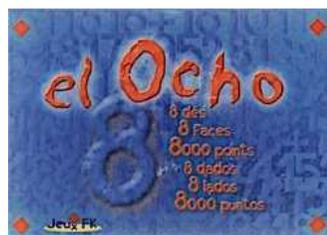
Points: 1

Sachez vous arrêter à temps pour marquer les points. A chaque lancer, mettez de côté un ou plusieurs dés, puis relancez les dés restants si vous le souhaitez. Si vos lancers contiennent un 1, un 5 ou un brelan vous marquez des points. Quant au 8 il vous sauve, mais attention, tout piètre lancer annule les points accumulés. Le premier joueur à 8000 points gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux F.K
 Auteur: François Koch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 973



Kooba

Commentaires sur le jeu

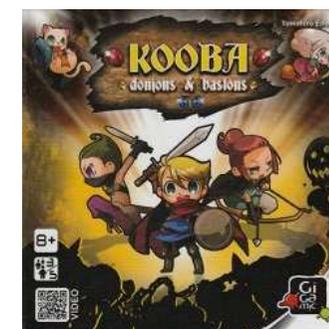
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 981



Monopoly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 120 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Parker
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 989



Rush Hour Safari

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sortez de la jungle...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 990



Rush Hour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sortez des embouteillages...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 991



Pirates Gold

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de réflexion sur le thème des pirates.
 Il faut aider le pirate à pousser le trésor vers la sortie. Mais les squelettes bloquent le déplacement et les portes ne se déplacent pas dans tous les sens.
 Il y a 40 cartes énigmes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Thinkfun
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 994



Mixmo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 996



Chocologique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À partir d'indices visuels, placez correctement vos chocolats sur le plateau. 40 défis de difficulté progressive sont proposés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	5 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Thinkfun
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1589



Candy Lab

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Espace symbolique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Funnyfox
 Auteur: Thomas Danede



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1500



Ricochet Robots "géant"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le ricochet, un casse tête multi-joueurs. Il peut se jouer tant en intérieur qu'en extérieur.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1514



Mastermind

Commentaires sur le jeu

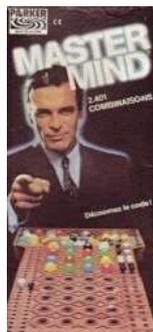
Points: 1

Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Logique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur: Marco Meirovits



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1527



Splito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Basé sur un principe de draft, dans le jeu Splito, à chaque tour, vous posez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blam!
 Auteur: Luc Rémond, Romaric Gal





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1529



Skull King "Le jeu de cartes"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pirates se trouvent en compétition pendant 10 manches. À chacun d'elles, les joueurs doivent indiquer le nombre de plis qu'ils veulent réaliser au cours de la manche. Après quoi, il s'agit de s'approcher le plus près possible de ce résultat... Qui n'y arrive pas, parce qu'il fait trop ou pas assez de plis, perd à la fois gloire et prestige. Ne faire aucun pronostic peut s'avérer lucratif, mais aussi très risqué...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Plis
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Brent Beck



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1530



50 Missions

Commentaires sur le jeu

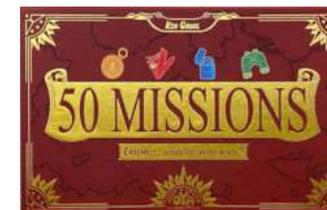
Points: 1

Ensemble, vous avez 50 missions à réaliser. Pour cela, à votre tour, posez une de vos cartes sur une carte ayant au moins un point commun : la valeur ou le symbole. À chaque fois que les conditions d'une mission sont réunies, celle-ci est réussie et remplacée. Vous pouvez parler, mais vous ne pouvez révéler la valeur ou le symbole de vos cartes. C'est en apprenant à communiquer que vous pourrez atteindre les médailles de Bronze, Argent ou Or, voire la mission finale

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Ken Gruhl





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1531



50 missions ça se complique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ensemble, vous avez 50 missions à réaliser. Pour cela, à votre tour, posez une de vos cartes sur une carte ayant au moins un point commun : la valeur ou le symbole. À chaque fois que les conditions d'une mission sont réunies, celle-ci est réussie et remplacée. Vous pouvez parler, mais vous ne pouvez révéler la valeur ou le symbole de vos cartes. C'est en apprenant à communiquer que vous pourrez atteindre les médailles de Bronze, Argent ou Or, voire la mission finale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Cooperation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Ken Gruhl, Pampuk



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1532



Sea Salt Paper

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelques papiers délicatement pliés et tout un univers marin prend vie. Constituez votre main, posez des cartes pour appliquer leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir: stopper immédiatement la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: B. Cathala, T. Rivière





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 192



Puzzle The Rolling Stones "Bridges to Babylon"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

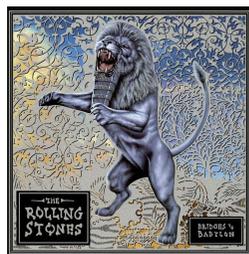
Puzzle The Rolling Stones Rock Saws Bridges To Babylon (500 pièces).

- Puzzle sous licence officielle
- 500 pièces
- Dimensions: 39 x 39 cm

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Rock Saws
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1538



Mon Atelier de Mécanique "Buggy + Quad"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un coffret pour les amateurs de mécanique.

Assemblez les constructions et découvrez le fonctionnement des leviers et des engrenages.
 Inspiré de la méthode Stem, ce jeu permet de développer la manipulation pour donner forme aux idées, la stimulation pour émettre des hypothèses et expérimenter et la créativité pour développer de nouveaux projets.
 L'enfant construit lui-même un buggy et un quad tout en découvrant comment fonctionne les mécanismes de transmission.
 Plus de 130 composants sont inclus : différentiel complet, engrenages,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1541



Las Vegas

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas. Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Majorité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Rüdiger Dorn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1544



7 Wonders "Architects"

Commentaires sur le jeu

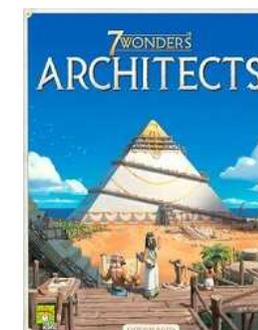
Points: 1

As d'or catégorie "Jeu de l'année" 2022. Version rapide, règles simples et tactiques variées. 7 Wonders Architects est un nouveau jeu dans le monde des 7 Wonders. Conçu pour une expérience de jeu fluide et immersive, Architects propose une mécanique jeu légèrement simplifiée mais qui conserve la profondeur stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur: Antoine Bauza





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 735



Magi Kitchen

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation et de rapidité.
Associez les potions aux légumes délavés le plus rapidement possible et protégez les de la poubelle et des vilains apprentis sorciers.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté: familial
Marque du jeu: Capstone
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1553



Lucky Numbers

Commentaires sur le jeu

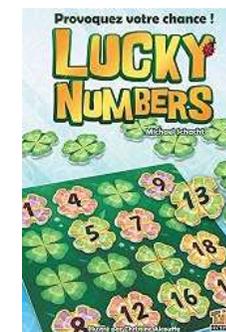
Points: 1

Votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : Que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire. Mais attention de ne pas laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hasard
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Tiki Editions
Auteur: Michael Schacht





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1554



Recto Verso

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Recto-Verso, à chaque manche, deux nouveaux partenaires doivent construire un bâtiment le plus vite possible. Mais chacun ne connaît qu'une façade de la construction à réaliser : l'un(e) voit le recto et l'autre, le verso ! Alors, communiquez pour assembler les pièces en bois le plus vite possible. Car plus vous êtes rapides à construire le bâtiment sur la carte, plus vous marquez de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Agencement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tiki Éditions
Auteur:	Inka Brand, Markus Brand



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1560



That's Not a Hat

Commentaires sur le jeu

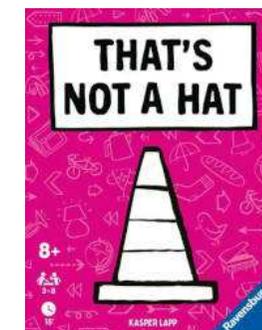
Points: 1

Dans ce jeu de d'ambiance, de bluff et de mémoire, essayez de vous souvenir qui possède quel cadeau devant lui à chaque instant. Si vous n'êtes pas sûrs de l'objet qui se trouve devant vous, à vous de bluffer de manière suffisamment convaincante pour refiler l'objet inconnu aux autres joueurs et éviter de perdre des points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Bluff
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Kasper Lapp





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1547



Palam

Commentaires sur le jeu

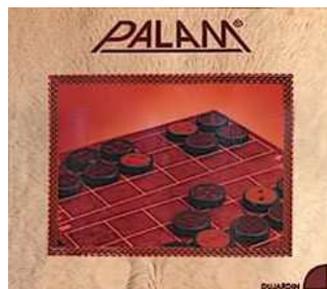
Points: 1

Le jeu est un duel à base de pions qui ont différents symboles dessinés et en différents nombres.
Chaque joueur a 12 pions répartis aléatoirement (ou pas, à choisir au début) en 2 lignes de 6, légèrement décalés l'une par rapport à l'autre. D'un coté du plateau se situe un signe représentant les "pair" et de l'autre les "impair". A son tour, soit on avance un pion pour provoquer l'autre en duel, soit on interverti deux pions de son camp. Si un joueur interverti, l'autre doit provoquer un duel immédiatement après.
Lors d'un duel, l'autre doit répondre en avançant un pion qui a le même symbole (mais en nombre différent) ou le même nombre de dessins (mais

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Astuce (L')
Auteur:	Claude Leroy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1548



Pyraos

Commentaires sur le jeu

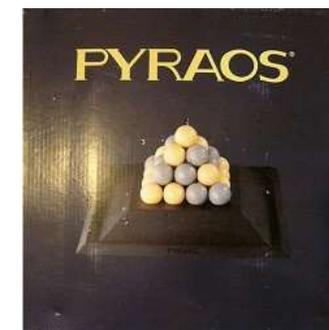
Points: 1

Le principe est simple :
Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour
Celui qui pose la dernière bille gagne la manche.
Où est la subtilité là-dedans ?
Mais c'est qu'on peut économiser des billes de deux manières :
- soit en montant une bille d'un ou plusieurs niveaux au lieu d'en poser une.
- soit en faisant un carré de 4 billes de sa couleur.
à ce moment là, le joueur peut récupérer jusqu'à deux billes sur le plateau (même la dernière posée), à condition que chaque bille soit accessible si on en prend une.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse et stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	David G. Royffe





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1549



Fort Boyard: La boîte à énigmes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouve dans cette boîte l'univers de Fort Boyard et déjoue les pièges de Passe-Partout, Félintra, Passe-Muraille, M. Tchan, Passe-Temps sans oublier les mystérieuses énigmes du Père Fouras ! Résous ces 78 énigmes et Fort Boyard n'aura plus de secret pour toi !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Deux coqs d'or
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1557



Maui

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les habitants et les touristes de Maui se dirigent vers la plage pour avoir la chance de trouver un endroit agréable pour poser leurs serviettes et profiter de la vue imprenable sur l'océan hawaïen.

À Maui, vous voulez trouver et placer des baigneurs sur votre sable afin qu'ils créent des motifs agréables, tout en plaçant leurs serviettes près de l'océan ou à l'ombre d'arbres ou de parasols pour gagner le plus de points. Cependant, s'approcher trop près de l'une ou l'autre de ces zones est risqué et pourrait ruiner leurs plans !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: plan b games
 Auteur: Frank Crittin, Gregoire Lar





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1561



Akropolis

Commentaires sur le jeu

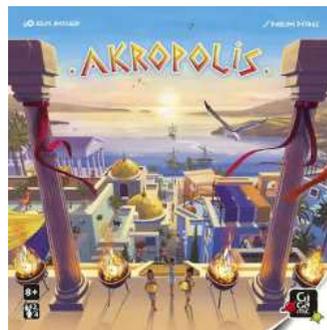
Points: 1

As d'Or 2023 catégorie "Jeu de l'Année" Construisez des logements, des temples, des marchés, des jardins et des casernes, afin de développer votre ville et de la faire triompher des autres. Augmentez son prestige grâce à une planification harmonieuse conforme à des règles spécifiques, et mettez-la en valeur en construisant des places. La pierre est une ressource essentielle, alors veillez à ne pas la négliger.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jules Messaud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1591



Robot factory

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez les coulisses d'une usine à robots!
 Oh non! Les pièces du robot ont été mélangées à l'usine. Votre mission est de faire glisser les pièces pour assembler correctement le robot. Un jeu pour un joueur avec 48 défis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 20 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1572



Pirate en vue

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Revivez les grande heures de la marine à voile et de la piraterie. Deux camps s'opposent. Les pirates et la marine royale. Vous devrez ainsi placez aux bons endroits vos vaisseaux.
Découvrez 4 modes de jeu au travers des 80 défis du livret.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: <= 20 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: familial
Marque du jeu: Smart Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1585



Crokinole petit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 !

Un jeu convivial et simple, à jouer en plusieurs manches.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: familial
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1595



4x4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à aligner 4 pions ou à former un carré de 4 pièces ayant un caractère commun.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1596



Achef

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention de ne pas être bloqué et de ne pas vous faire prendre vos pions

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1597



Arbre de Newton

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plantez 9 arbres de telle sorte qu'ils forment 10 rangées de 3 arbres chacune en ligne droite.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1598



Verso

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à créer un alignement de 5 pions de sa forme.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1580



IQ six pro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

120 nouveaux défis pour les mordus des jeux de poche IQ. Un casse-tête pour les enfants et les adultes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 20 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1583



Super Mega Lucky Box

Commentaires sur le jeu

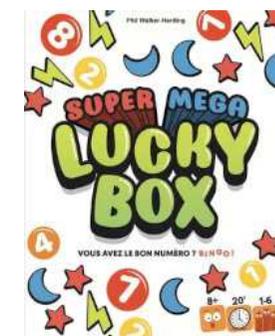
Points: 1

Votre objectif est de marquer autant de points que possible, en barrant les neuf numéros imprimés dans une grille de 3x3 sur les cartes devant vous. Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentez des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score ! Tout le monde joue en même temps, alors on ne s'ennuie jamais ! Pour gagner, il vous faudra un peu de stratégie et un peu de Super Mega Chance !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Draw and Write
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Phil Walker-Harding





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1599



Tigre et éléphants

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour les éléphants : bloquer le tigre.
Pour le tigre : Capturer un des éléphants

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1600



Atrium

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à aligner 3 boules de la même couleur en horizontal, vertical ou diagonal.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1602



Seega

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il s'agit de subtiliser le maximum de pions de son adversaire de jeu par une technique de prise originale

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1603



Awithlknannai

Commentaires sur le jeu

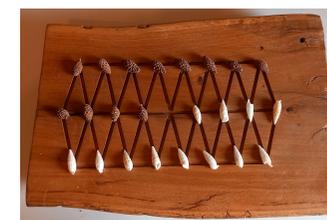
Points: 1

Jeu de stratégie par affrontement, réussir à prendre tous les pions de l'adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1605



Blocs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réussir à bloquer son adversaire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1607



Caméléon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventé par Henri FLEURY, le tablier est formé d'un octogone étoile portant 9 cases. Les 8 cases des sommets sont identifiées par les lettres du mot CAMELEON. La 9ème est au centre.
 Réussir à placer les lettres à leur place.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1608



Carrés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réussir à placer toutes ses pièces de jeu sur le plateau en évitant de composer un carré.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1609



Dao

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placer ses 4 pièces sur un alignement horizontal ou vertical, en carré ou sur chacun des 4 coins du plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1610



Furet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faire traverser le plateau de jeu à votre furet. Le 1er à y parvenir remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1611



Hat divian Keliya

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour le tigre : capturer les léopards (même méthode de prise qu'au jeu de dames) Pour les 7 léopards : bloquer le tigre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1612



Pagaie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prendre les pions de l'adversaire en sautant par-dessus. Mais subtilité, on peut aussi sauter ses propres pions afin d'enchaîner une série de prises.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1614



L

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placer son pion L de façon à bloquer l'adversaire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1615



Lam-turki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de solitaire indien.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1616



Pachisi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour chaque joueur ou équipe il s'agit de réaliser un tour complet avec ses 4 pions à partir du centre et de les ramener au centre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1617



Gare d'eau (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faire croiser les 2 convois de 3 péniches

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1618



Macadam

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Amener un de ses pions dans l'une des cases de but adverse.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1620



Triball

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à aligner 3 boules de la même couleur sur un ou plusieurs niveaux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1621



Chat et souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour les souris : occuper les 9 points de refuge
 Pour les chats : éliminer les souris

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1619



Felli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Capturer les pions de son adversaire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1622



Force 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aligner ses 3 pièces verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1625



Dive

Commentaires sur le jeu

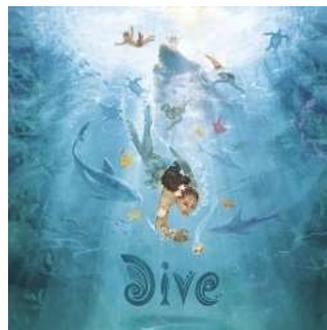
Points: 1

Plongez dans l'eau et progressez de plus en plus profondément en évitant de déranger les requins pour être le premier à s'emparer d'un beau bijou jeté au fond de la mer. Faites attention à votre oxygène, vous devez l'utiliser avec précaution. Gardez les yeux ouverts, de gentils animaux pourraient vous aider à plonger plus profondément. Dive est un jeu utilisant la transparence des cartes pour faire vivre une expérience unique. Votre sens de l'observation sera au cœur du jeu mais la stratégie peut faire la différence. Les joueurs regardent tous ensemble, d'en haut, la pile de grandes cartes transparentes, essayant de discerner, par transparence, les dangers et les objets à collectionner. Ce satané requin est-il sur la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Sit Down!
 Auteur: Romain Caterdjian, Antho



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1628



Mind Up!

Commentaires sur le jeu

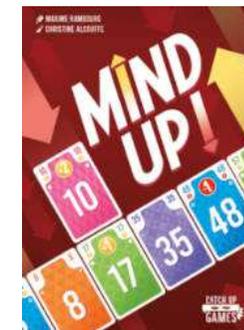
Points: 1

Dans ce jeu de cartes, devinez les intentions de vos adversaires pour gagner la carte que vous convoitez au centre de la table : l'ordre des numéros joués secrètement par vous et vos adversaires détermine quelle carte chacun remporte ! À chaque tour, tout le monde joue simultanément une carte de sa main pour tenter de récupérer celle qui l'intéresse au centre de la table.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Catch up games
 Auteur: Maxime Rambourg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1630



Alvéola La Cité des Abeilles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un nouvel essaimage est arrivé.
Prenez votre envol avec votre colonie et participez à la construction d'une nouvelle ruche.

Dans le jeu Alvéola, choisissez judicieusement les tuiles que vous allez placer afin de poser vos ouvrières et de récolter un maximum de miel. Élevez la ruche vers les sommets afin que votre reine en prenne le contrôle. Mais prenez garde aux frelons qui rôdent en quête de nourriture ! Utilisez les fleurs à votre avantage car elles vous permettront de déclencher de puissants pouvoirs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tuiles
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	familial
Marque du jeu:	Two Manta
Auteur:	Thomas Favrelière



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1624



Rush Hour Géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sortez des embouteillages...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Surdimensionné
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	5 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

