



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 971



1960: Kennedy contre Nixon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

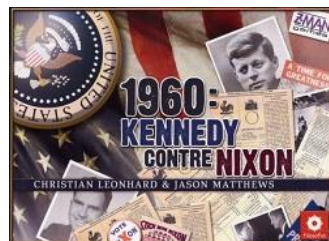
Refaire les élections présidentielles de 1960 aux États-Unis par un système proche de celui de Twilight Struggle. Dans 1960 vous incarnez un de ces opposants qui rivalisent pour gouverner l'Amérique. En tant que candidat les joueurs doivent s'affronter avec tous les problèmes de l'époque, de la guerre froide à l'intolérance religieuse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 90 - 150 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Christian Leonhard, Jason



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1475



7 Wonders "Duel Panthéon"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Extension de "7 Wonders Duel" Un panthéon de plusieurs civilisations, y compris les grecs, les égyptiens et le Moyen-Orient, est ajouté à 7 Wonders : Duel. Chaque dieu a son propre pouvoir pour vous aider ou nuire à votre adversaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur: B.Cathala, A.Bauza





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 508



Abalone n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Abalone vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal six billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 285



Abalone n°2

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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 900



Abalone n°3

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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 751



Abalone n°4

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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1546



Avalam Bitaka

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avalam Bitaka réussit là où beaucoup de jeux abstraits ont échoué : il est à la fois beau, facile à expliquer, profond et intelligent.

Le principe de base est d'empiler les pions ou les piles sur un pion ou une pile voisine dans l'une des huit directions. Vous pouvez empiler une pile de votre couleur ou une pile de votre adversaire. À la fin, quand plus aucun empilement n'est possible, soit du fait de l'éloignement, soit du fait de la limite de hauteur, la partie est terminée. Celui qui possède alors le plus de piles est le vainqueur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Arts of Games
Auteur:	Philippe Deweys



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2143



Bataille Navale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La bataille navale est un jeu de logique qui peut donner lieu à des combats épiques en pleine mer !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Nc
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2133



Batik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

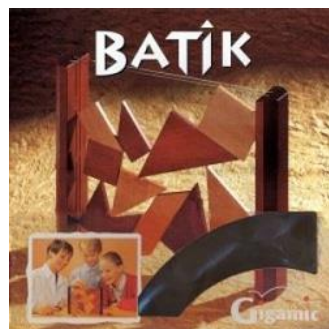
Deux fines plaques de plexiglas sont maintenues verticales entre deux poteaux. Chaque joueur reçoit des pièces géométriques en nombre égal. Les joueurs tour à tour laissent tomber une de leurs pièces dans le dispositif. Le premier joueur qui laisse dépasser une de ses pièces du sommet perd la partie. Une autre utilisation possible des pièces est d'essayer de reconstituer un carré en les utilisant comme des pièces d'un Tangram.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Kris Burm



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1846



Batik Kid

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Batik Kid, on glisse des poissons entre deux plaques de plexi, le premier qui en fait dépasser un a perdu. C'est tout.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Kris Burm





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 825



Beaugency

Commentaires sur le jeu

Points: 1

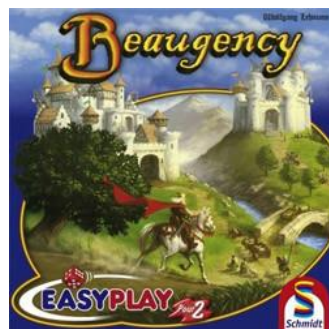
Chaque joueur construit son propre château en misant sur les bonnes parties de murs. Il faudra déclencher des décomptes au meilleur moment !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 160



Blokus Duo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

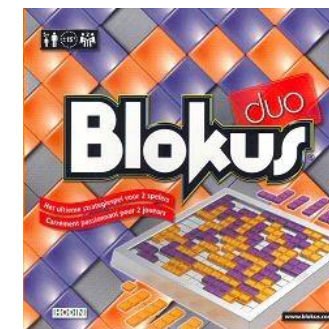
La version pour deux joueurs de Blokus

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 854



Breakout

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui s'évadera le premier ? Break out, la liberté n'a pas de prix ! Chaque joueur place son prisonnier en haut du mur et se voit attribuer 13 nœuds de corde de sa couleur. Il faut maintenant échafauder une stratégie pour rejoindre et libérer son prisonnier, en insérant des nœuds de corde dans les 5 fentes horizontales de la paroi. Les chemins se croisent et il faut donc sans cesse rectifier sa trajectoire, tout en empêchant son adversaire de poursuivre la sienne. Le gagnant est le joueur qui aura réussi le premier à créer une ligne ininterrompue de bas en haut de la paroi jusqu'à l'emplacement de son prisonnier.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Habourdin
Auteur:	Wolfgang Riedesser



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 146



Bubblee Pop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

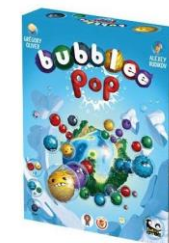
Bubblee Pop est un jeu coloré dans un monde peuplé de Bubblees, petites créatures rondes qui vivent dans des bulles. Vous devrez les aligner par trois pour en faire atterrir le plus possible sur votre planète tout en profitant de leurs pouvoirs. Mais votre adversaire a le même objectif !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1158



Caper

Commentaires sur le jeu

Points: 1

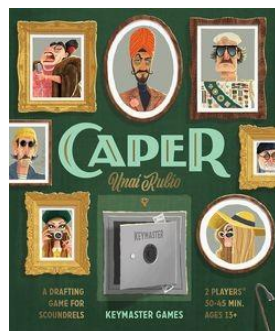
Caper est un jeu de cartes stratégique au design coloré et rétro à souhaits. Les joueurs engagent des Cambrioleurs et des Equipements pour constituer des séries et réaliser des combinaisons de cartes tout en essayant de dérober le butin des trois grandes métropoles!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: keymaster games
 Auteur: Unai Rubio



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 909



ChessQuito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

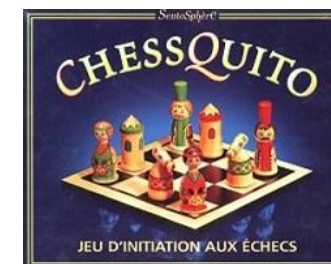
ChessQuito est un jeu d'initiation aux échecs, avec un petit plateau. Les pièces se déplacent comme aux échecs, et le jeu présente trois niveaux de règle. Dans les deux premiers, les joueurs utilisent la tour, le fou et le cavalier plus la reine ou le pion. En début de partie, ils placent librement leurs pièces une par une, chacun leur tour. Puis ils les déplacent. Le premier qui a éliminé toutes les pièces adverses l'emportent. Dans la troisième règle, le pion devient le roi qu'il faut mettre en échec. Cette règle doit donc être jouée une fois que les déplacements des pièces ont bien été assimilés.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Sentosphère
 Auteur: Véronique Debroise





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1809



Cités Perdues (Les) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

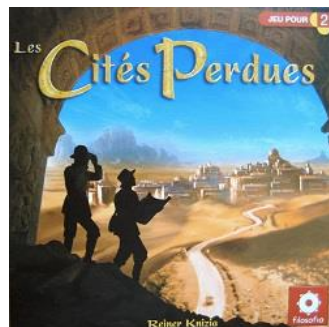
Chaque joueur cherche à remporter des enchères en bluffant sur les valeurs des cartes posées. Jeu de bluff, de déduction et de placement

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 521



Cités perdues (les) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu semble simpliste au début, et la part de hasard très importante. Mais au fil des parties, on découvre de nombreuses astuces et tactiques, et la part de chance est de plus en plus réduite, sans toutefois disparaître totalement. Heureusement, d'ailleurs, car sinon comment expliquerait-on qu'on a perdu ?

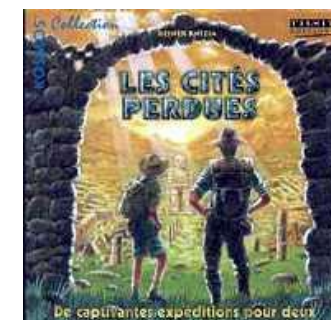
Les Cités perdues, sous des aspects de petit jeu de cartes, est en fait un grand jeu tactique. En plus, il est beau, et le plaisir de tenir ces cartes en main est important, ce qui ne gâche rien !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1148



Claustrophobia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1634. Assoiffée de conquêtes, l'humanité a jeté son dévolu sur l'enfer. Dans ce jeu de survie tactique, l'un des joueurs dirige le groupe d'humains qui explore les lugubres couloirs infernaux et affronte un flot incessant de troglodytes, alors que son adversaire incarne les démons qui prennent d'assaut ces aventuriers.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 120 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Asmodee
 Auteur: Croc



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1257



Codenames "Duo"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Codenames Duo garde les bases de Codenames sauf que maintenant vous jouerez ensemble de manière coopérative pour identifier les agents !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Vlaada Chvátíl





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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1072



Déli'souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun son tour on lance le dé et l'on doit mettre le nombre de fromage correspondant sur le plateau

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1511



Dix de chute n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

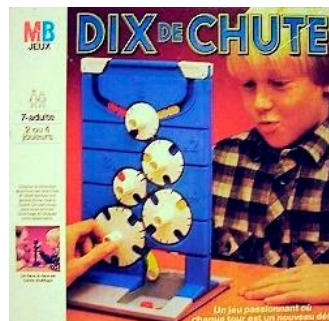
Il faut faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire. Pour cela les joueurs actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 774



Dix de chute n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

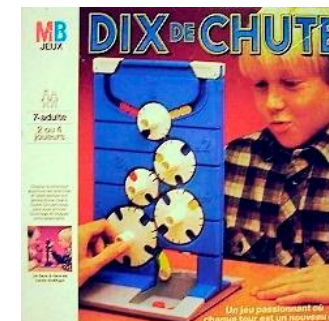
Il faut faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire. Pour cela les joueurs actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 200



Drake & drake

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur part à la recherche d'un trésor oublié avec son équipe de pirates. Une lutte sans merci s'engage : pour gagner, il faudra être le premier à débarquer, à avoir le plus grand territoire et celui qui jettera à la mer les pirates adverses.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Descartes
 Auteur: Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1878



Dream Quest "L'Épée des Rêveurs"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tome 1 : L'Épée des Rêveurs... Partez à l'aventure dans ce livre-jeu en duo coopératif enfant-parent. Parcourez les chapitres et devenez les héros de vos histoires !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Space Cow
 Auteur: Fabien Vincourt, Nicolas J





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 813



Eclipse n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

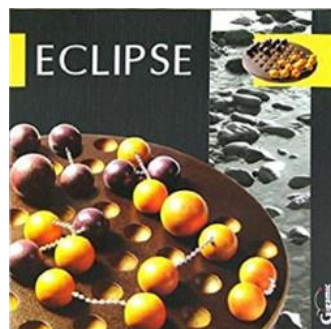
Déplacez vos satellites pour immobiliser la comète de votre adversaire. Ne vous faites pas enchaîner en chemin et prenez garde à toujours pouvoir déplacer votre comète à la fin de votre tour sans quoi vous perdrez immédiatement la partie!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 828



Famiglia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs contrôlent deux bandes rivales et essaient de recruter des membres des quatre familles (La Famiglia, les comptables, les brutes et les mercenaires) dans la rue. Celui qui utilise le mieux les capacités spéciales des différentes familles et rassemblera la bande la plus influente gagnera la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Edge Entertainment
 Auteur: Friedemann Friese





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 170



Frogs in a row

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mélange du puissance 4 et du quarto

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 183



Full moon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

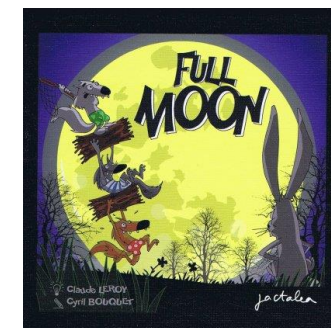
Full Moon appartient à la catégorie des petits jeux de réflexion, proches du casse-tête, à ceci près qu'ils se pratiquent à deux. La difficulté réside dans l'analyse de la situation initiale. Si le jeu est pratiqué par deux férus de combinatoire, gagnera le joueur qui aura le plus anticipé ses coups.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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 260



Gagne ton Papa n°1

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Dj Games
 Auteur: André Perriolat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 337



Gagne ton Papa n°2

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Dj Games
 Auteur: André Perriolat





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 259



Gagne ton Papa n°3

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: André Perriolat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 624



Goblet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

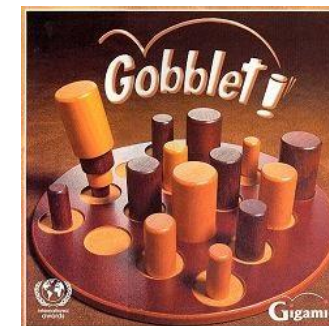
Le but est simple : alignez quatre gobelets de sa couleur. Cependant les gobelets peuvent gober les autres gobelets plus petits qu'eux. A tour de rôle vous posez un nouveau gobelet ou en déplacez un pour arriver à former votre ligne. Prenez garde à ne pas découvrir un gobelet qui ferait gagner votre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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Thierry Denoual





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 196



Gobblet gobblers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gobez, alignez et c'est gagné. Un morpion où l'on peut gober les pièces adverses ! Un premier jeu de stratégie idéal pour vos petits !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 729



Guerre Froide "CIA vs KGB"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs interprètent pour l'un le KGB, pour d'autre la CIA. Ils vont s'affronter au cours de manches successives qui permettront de gagner, ou pas, un objectif. Pour cela, ils vont mettre en œuvre des groupes, économiques, militaires, politiques ou médias. Concrètement, cela se traduit par un jeu de vingt-quatre cartes, valant de 1 à 6 dans chaque type d'influence. À tour de rôle, les opposants tirent une carte pour accroître la valeur de leur main, activent le pouvoir d'une carte déjà posée ou passent. Lorsque les deux joueurs ont passé, on fait les comptes. "Description JeuxSoc"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Ubik
 Auteur: Sébastien Gigaudaut, Dav





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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1160



Imhotep "Le Duel"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

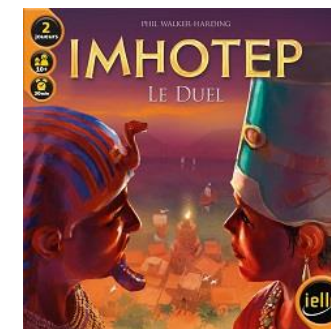
Nefertiti et Akhénaton s'affrontent dans un défi de bâtisseurs, afin de démontrer leur puissance. Le premier d'entre eux qui parviendra à achever la construction de quatre monuments sera couvert de gloire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Phil Walker-Harding





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1457



It's a wonderful kingdom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les 2 joueurs vont s'affronter pour récupérer des cartes et les construire, afin de développer le moteur de production de leur duché. Pour ce faire, les joueurs vont, chacun à leur tour, proposer 2 cartes à l'adversaire ; ils peuvent les répartir entre 2 tas et en placer certaines face cachée, c'est le système Split & Trap.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: La Boite de Jeu
 Auteur: Frédéric Guérard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 077



Jaipur n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

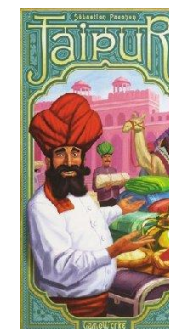
Les deux marchands les plus puissants de Jaipur s'affrontent. A eux d'acheter et de vendre leurs marchandises à de meilleurs prix que leur concurrent, tout en gardant un œil sur leurs chameaux respectifs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Game Works
 Auteur: Sébastien Pauchon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1817



Jaipur n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

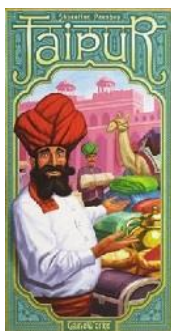
Les deux marchands les plus puissants de Jaipur s'affrontent. A eux d'acheter et de vendre leurs marchandises à de meilleurs prix que leur concurrent, tout en gardant un œil sur leurs chameaux respectifs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	GameWorks
Auteur:	Sébastien Pauchon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 446



Jishaku

Commentaires sur le jeu

Points: 1

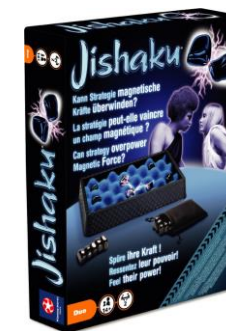
Trouvez les bons emplacements où poser vos pierres aimantés. Un jeu où se mêlent tactique et magnétisme.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Winning Moves
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1275



Jurassic Brunch

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jurassic brunch est une suite indépendante de Jurassic Snack.
Déplacez vos triceratops jusqu'au prochain jeton herbe ou déplacez le raptor pour éliminer un tricératops adverse ! Mais en mélangeant les deux jeux vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Vert
Marque du jeu: The Flying games
Auteur: Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 633



Jurassic Snack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les jeunes Diplodocus (Diplos) sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes.

Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel aux féroces T.Rex pour éliminer tous les Dinos adverses de la prairie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Vert
Marque du jeu: The Flying games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1070



Kahmate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

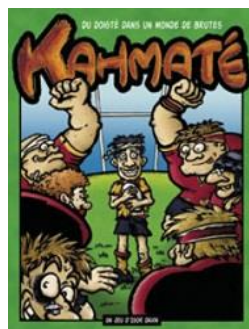
Kahmaté est un concentré de rugbysur un jeu de plateau. Ce jeu plait aux amateurs de rugby, par ses règles simples et l'ambiance de jeu qui rappelle un vrai match. Il plait aussi aux amateurs de stratégie, par des mécanismes bien huilés de blocage, de passes et de défausse de cartes. Et puis Kahmaté plait aux amateurs de jeux d'ambiance grâce au thème fédérateur du rugby et la gestion du bluff qu'offre les cartes endurance. Pour être le meilleur à Kahmaté, il vous faudra à la fois être fin tacticien, bluffeur expérimenté et avoir une bonne vision globale du terrain. Mais pour commencer à jouer, il suffit de savoir lire, compter et rigoler !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Id
Auteur:	Igor Davin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1810



Kamisado

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous avez des pièces de couleurs sur un plateau lui aussi coloré. La règle de base est la suivante : à son tour, le joueur déplace une de ses pièces, en ligne droite (horizontalement, verticalement ou en diagonale), du nombre de cases qu'il veut, tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle. Il ne peut déplacer que la pièce dont la couleur est celle de la case où la dernière pièce bougée s'est arrêtée.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Huch and Friends
Auteur:	Peter Burley

飛龍 KAMISADO 飛龍





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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 133



Klask n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1224



Klask n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1294



Lalelu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

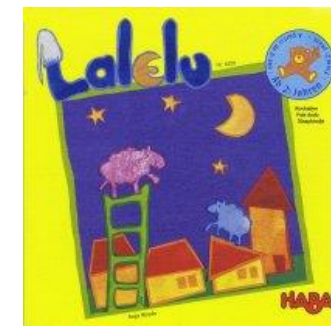
Mouton rose et mouton bleu invitent à chanter et à jouer. La "berceuse des moutons" peut être chantée en l'accompagnant

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anja Wrede





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 983



Litterax

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrir les 6 mots mystérieux figurant sur la grille de votre adversaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 929



Little Big Fish

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Little Big Fish est un jeu pour deux joueurs dans lequel vous allez devoir manger 5 poissons adverses pour gagner. Au cours de votre aventure sous-marine, vous allez pouvoir faire évoluer vos poissons en mangeant les planctons dispersés dans l'océan. Mais attention aux mauvaises rencontres ! Gros poissons, tourbillons et autres pêcheurs seront autant d'obstacles sur votre route...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: The Flying games
 Auteur: Igor Polouchine, David Pe





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 !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1514



Mastermind

Commentaires sur le jeu

Points: 1

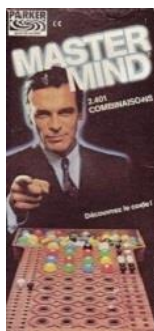
Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 296



Mémory sonore

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ayez l'ouïe fine ! Un jeu de mémoire auditive qui développe capacité de concentration et sens de la déduction. Le but : Retrouver, grâce à l'écoute, les paires de cubes émettant des sons identiques. Ce jeu permet également de sensibiliser les enfants à la déficience visuelle et à la compensation par l'ouïe.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	0 - 3
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Wesco
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1172



Mosquito Show n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1237



Mosquito Show n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1247



Mosquito Show n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1116



Mr Jack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1887



Offboard n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Offboard est un jeu de réflexion pour 2 joueurs. Le principe, c'est d'éjecter les billes de l'adversaire hors du plateau, en les poussant avec vos propres billes. La bille éjectée tombe dans une rigole qui rapporte 1, 2 ou 3 points. Le but du jeu est d'atteindre 6 points en éjectant les billes adverses. Le tour de jeu est tout simple, le joueur pousse une de ses billes, ou une ligne de ses billes, d'une alvéole. Cette ligne de bille peut elle-même pousser une ou plusieurs billes adverses, mais à condition d'être en supériorité (2 billes rouge peuvent pousser une jaune mais pas plus, 3 billes rouges peuvent en pousser 1 ou 2).

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodee
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 809



Okiya

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Okiya est un jeu malin et rapide pour 2 joueurs de Bruno Cathala, qui symbolise de façon poétique la lutte d'influence entre deux Okiyas (maisons de Geishas) pour s'attirer les faveurs de l'empereur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Jactalea
 Auteur: Bruno Cathala



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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1547



Palam

Commentaires sur le jeu

Points: 1

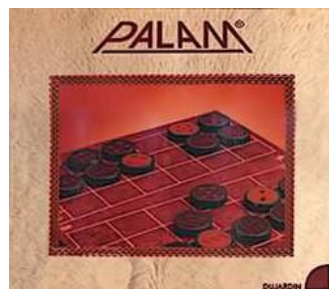
Le jeu est un duel à base de pions qui ont différents symboles dessinés et en différents nombres.
Chaque joueur a 12 pions répartis aléatoirement (ou pas, à choisir au début) en 2 lignes de 6, légèrement décalés l'une par rapport à l'autre. D'un coté du plateau se situe un signe représentant les "pair" 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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Astuce (L')
Auteur: Claude Leroy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 305



Pêche à la ligne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Concentration et patience pour attraper ses petits poissons en bois magnétique.
Un jeu de manipulation qui se joue seul ou bien à deux!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
Age préconisé : 0 - 3
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Bleu
Marque du jeu: Djeco
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1632



Pêche à la ligne (djeco)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Concentration et patience pour attraper tous les petits poissons en bois magnétique.
Jeu de manipulation qui se joue seul ou à deux!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
Age préconisé : 0 - 3
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Bleu
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 710



Pecking order

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans les brumes d'une jungle épaisse émergent les ruines d'une civilisation oubliée. Au dessus des décombres planent des oiseaux puissants, intelligents et féroces : ce sont deux clans de la forêt tropicale qui rivalisent pour contrôler le perchoir.

Ce que l'homme a perdu et oublié, les oiseaux se battent pour le conquérir. Dans cet endroit hors du temps et de la mémoire, une bataille féroce prend place. La victoire reviendra au clan qui saura arbitrer au mieux entre stratégie, chance, tactique et ruse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté: Jaune
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 595



Pendu (le) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devinez le mot si non vous serez pendu!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1425



Pendu (le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1281



Pitch Out

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontaient afin de s'emparer des Monts Eternels. Après une énième bataille, les grands sages se rendirent à l'évidence et comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang. Ils se réunirent et décidèrent que plutôt que de s'entredéchirer avec rage et bestialité, les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence lors d'affrontements épiques ! Une arène fut alors sculptée, accueillant les Capitaines et leurs pitchers. Ils s'y disputeraient la victoire afin de s'approprier une part de la précieuse Rochevie. Dès lors l'Arène ne connut aucun répit...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Adrien Charles



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 319



Plateaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

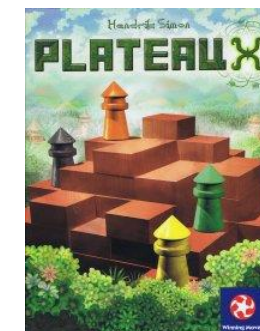
Si vous aimez les créations qui savent prendre de la hauteur, si vous appréciez Torres, Java ou Taluva, vous ne serez pas dépaycé. Le mécanisme central est en effet le même : on crée peu à peu un terrain en relief, sur lequel on fait cheminer son pion. Et comme chacun peut l'imaginer, on essaye de l'amener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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1507



Puissance 4 n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

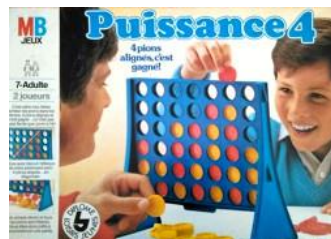
L'objectif du jeu est, comme dans le puissance 4 classique, d'aligner 4 disques d'une même couleur. Mais dans cette version, vous pouvez aligner les disques également en hauteur pour former des niveaux.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1548



Pyraos n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

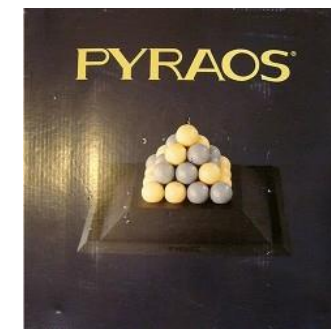
Le principe est simple :
 Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour
 Celui qui pose la dernière bille gagne la manche.
 Où est la subtilité là-dedans ?
 Mais c'est qu'on peut économiser des billes de deux manières :
 - soit en montant une bille d'un ou plusieurs niveaux au lieu 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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: David G. Royffe





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 198



Pyraos n°2

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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 017



Quarto n°1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

quarto





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 635



Qui est-ce ? n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 956



Qui est-ce ? n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2132



Quixo n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

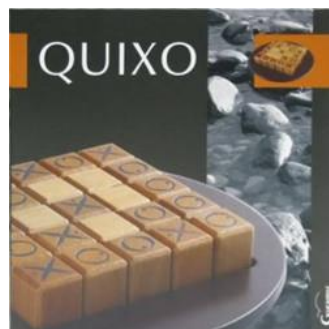
Quixo est un jeu de pions abstrait dérivé du "Tic-Tac-Toc" (jeu d'alignement). Le matériel se compose d'un plateau et de 25 cubes. Le plateau Il comporte en son centre une large empreinte peu profonde permettant de maintenir les 25 cubes juxtaposés en un grand carré de 5x5. Les cubes Ils sont tous identiques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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1050



Rubik's race n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rubik's Race : un jeu d'observation et de rapidité pour deux joueurs qui promet des duels enragés !

Le but du jeu est de reconstituer la face de Rubik's...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1593



Rubik's Race n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rubik's Race : un jeu d'observation et de rapidité pour deux joueurs qui promet des duels enragés !

Le but du jeu est de reconstituer la face de Rubik's...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 340



Rubik's race n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rubik's Race : un jeu d'observation et de rapidité pour deux joueurs qui promet des duels enragés !

Le but du jeu est de reconstituer la face de Rubik's...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1152



Seigneur des anneaux (Le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Revivez l'affrontement épique qui oppose la Communauté de l'Anneau aux sbires de Sauron !

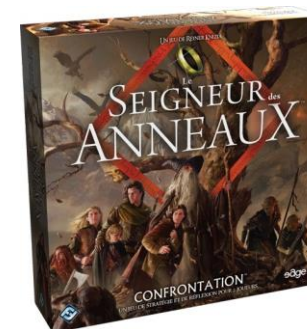
Le Seigneur des Anneaux : Confrontation est un jeu de stratégie pour deux joueurs qui vous plonge dans l'univers de Tolkien !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1020



Shendao

Commentaires sur le jeu

Points: 1

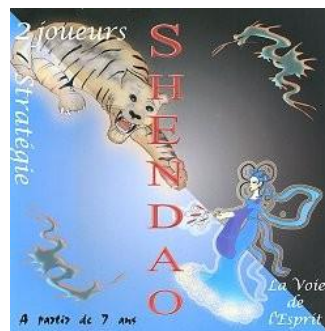
Faites entrer vos pavés par les portes encore ouvertes du plateau afin d'obtenir la plus grande surface. Les 36 portes. Le plateau de jeu, carré et abstrait, est un quadrillage de 8 sur 8. Les côtés représentent des portes. Il y en a donc 32 plus 4 en diagonales. Chaque porte est indiquée par une flèche. En cours de partie, et au fur et à mesure qu'elles seront utilisées, les portes seront fermées par les bâtonnets rouges. Le centre du plateau possède d'ailleurs 4 portes déjà closes, symbolisées par une croix rouge.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: La Mèche Rebelle
 Auteur: Valéry Fourcade



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2137



Shifumi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Shifumi ce jeu de cartes type bataille revisité à la sauce pierre, feuille, ciseaux.
 Une variante très originale du traditionnel jeu de cartes conçue par les Jouets Libres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Les Jouets Libres
 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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1851



Skip-bo junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Skip bo junior est le jeu de séries par excellence conçu par les créateur de uno!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1636



Splendor Duel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

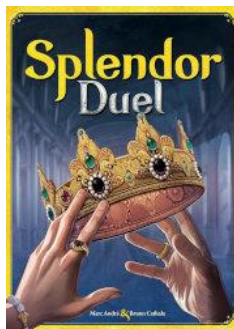
Emparez-vous des Gemmes et des Perles du plateau commun, remportez des faveurs royales et du prestige ! Splendor Duel est une version deux joueurs de Splendor. Le but est toujours de parvenir à atteindre la victoire en collectant des gemmes et des points. Si vous parvenez à attirer les faveurs royales, et utiliser vos Privilèges à bon escient, vous pourrez atteindre l'une des 3 conditions de victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Space Cowboys
 Auteur: Marc André, Bruno Cathal



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 mettrez-vous à le maîtriser ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 342



Star Realms

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bâissez votre propre royaume galactique. Améliorez votre puissance militaire grâce au commerce et envoyez votre armada de vaisseaux de guerre protéger ce qui vous appartient et conquérir ce qui ne vous appartient pas encore !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Robert Dougherty, Darwin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1730



Stratego

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Stratego est considéré comme un grand classique des jeux de plateau avec déjà 40 ans de bons et loyaux services. Le but à atteindre dans ce jeu est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades militaires, ce qui permet de retenir facilement la valeur des pièces.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 50 - 80 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Jumbo
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 793



Tea for 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est l'heure du thé ! Rejoignez Alice et la Dame de Cœur dans ce jeu de cartes, qui mêle les règles de la Bataille à des mécanismes tactiques de deckbuilding ! Les joueurs doivent figoler la construction de leurs decks, activer leurs pouvoirs au bon moment et accumuler des points de victoire en atteignant des objectifs qui changent à chaque partie. Tea for 2 vous propose des règles simples pour un jeu extrêmement riche et tactique, dans le merveilleux Pays d'Alice ! Servi avec panache, un matériel et des illustrations magnifiques, ce jeu de cartes a sa place dans toutes les ludothèques et fera le plaisir de tous les publics.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Space Cowboys
 Auteur: Cédric Chaboussit



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.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





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!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 145



Touché-Coulé

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

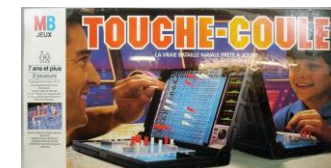
Le célèbre jeu de la bataille navale. Il a coulé mon porte-avion !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: A 2
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mb
 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!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1181



Yokai no Mori

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au Pays du soleil levant, des esprits -Yokai- se défient amicalement. Le but est d'être le premier à attraper le "Koropokkuru" adverse, ou bien d'amener son propre "Koropokkuru" sur la dernière rangée du plateau. Pour cela, les joueurs disposent de différentes pièces avec des capacités de déplacement qui leurs sont propres. Ils peuvent capturer les pièces adverses en terminant leur déplacement sur la même case, ou bien parachuter sur n'importe quelle case du plateau une pièce capturée, au lieu de se déplacer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	A 2
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ferti
Auteur:	Madoka Kitao





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 936



Zen l'initié

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

