



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 752



A la carte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

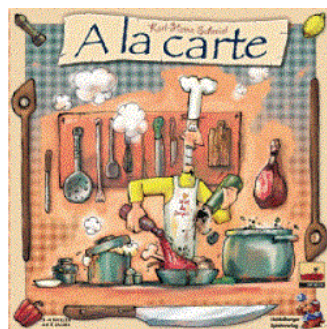
Quand il y a plusieurs cuisiniers, la soupe est trop salée, dit un proverbe bien connu. C'est d'autant plus vrai dans les cuisines d'A la Carte : ici, c'est du chacun pour soi ! Et si au passage vous pouvez gâcher les plats des autres cuisiniers, ça n'en sera que plus amusant. A vous de révéler vos talents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

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Karl-Heinz Schmiel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 473



Acrobates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

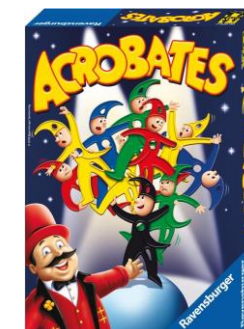
Acrobates est encore un grand jeu classique signé Theo et Ora Coster. Les premières boîtes datent de 1970, tout comme les « Icestix » conçus dans la même veine. Les Icestix étaient ces fameux bâtons d'esquimaux qui se transformaient, après un méticuleux nettoyage buccal, en éléments de jeu de construction.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 131



Acrobatissimo

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Réaliser une tour humaine en plaçant ses acrobates les uns sur les autres. Le joueur qui réussit à placer son dernier acrobate sans faire tomber la tour a gagné la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Liesbeth Bos



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 343



Agil'up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

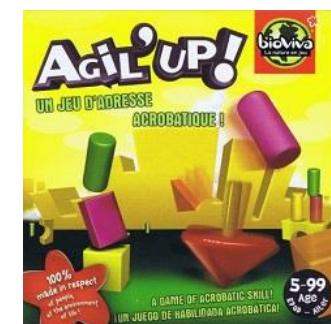
La toupie est lancée, elle tourne, tourne tourne ! Vite saisissez vous des pièces en bois et montez la plus haute tour avant qu'elle ne s'arrête de tourner ! Rapidité et agilité seront vos meilleures alliées pour ce jeu d'adresse ou rien n'est joué avant la dernière seconde.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1391



Angry Birds - Knock on Wood

Commentaires sur le jeu

Points: 1

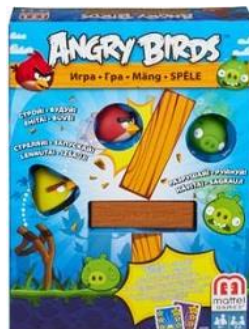
La version jeu de société de la célèbre application ! La bataille ancestrale entre les Angry Birds et les cochons voleurs d'œufs continue. Les oiseaux auront leur revanche ! Tes adversaires doivent lancer les oiseaux pour détruire ton château. Marque des points pour les cochons et les pièces bonus renversées. Les cartes comportent 4 niveaux de difficulté y compris une version libre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1922



Arche de Noé en bois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Apprenez à votre enfant de nouvelles compétences avec un jeu d'encastrement Arche de Noé. Stimule de façon ludique la motricité fine et de la reconnaissance des formes. Arche colorée avec 8 figurines en bois véritable. Trappe d'embarquement et poignée de transport.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Playtive
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 231



Attrap' souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

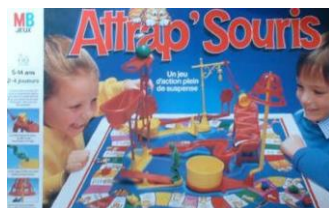
Ce jeu est intemporel. Pour preuve, j'ai fait une partie avec mon fiston la semaine dernière et dire qu'il a adoré est un faible mot. En plus d'avoir gagné « à la loyale », ce fut crise de rire sur crise de rire !
Le principe du jeu est un peu spécial ! Durant toute la partie on assemble le plateau du jeu qui se transforme en véritable parcours du combattant pour une petite bille ! Le but étant d'être la dernière souris en piste alors que toutes les autres ont été capturées (bonjour pour la solidarité entre souris !). Il y a une bonne vingtaine d'éléments à ajouter, (du grand nimporte nawak) comme le :

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Mb
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1666



Ballast

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez tous les batons dans la roue et retirez les sans faire bouger les autres. Le joueur qui retire le plus de bâtons, gagne la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Michael Sohre





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1301



Bamboleo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

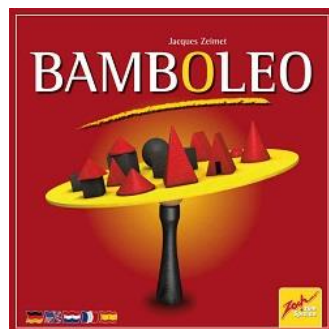
Si vous savez jouer avec la gravité et la légèreté, vous avez de fortes chances de sortir gagnant. Les pièces en bois très esthétiques, à poser sur un plateau (diamètre d'environ 35 cm) également en bois, le tout en équilibre instable sur une boule de liège. Tout l'art du jeu de chez Zoch, sera de maîtriser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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 532



Bellz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1254



Block Out ! n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

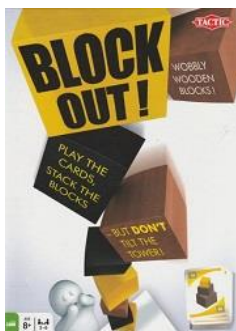
Empile les cubes les uns sur les autres sans faire tomber la pile ! Le premier à avoir joué toutes ses cartes ou à avoir placé le 9ème cube gagne la partie ! Les cartes t'indiquent quels cubes tu peux poser.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Forrest-Pruzan Creative



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1253



Block Out ! n°2

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.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Forrest-Pruzan Creative





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1252



Block Out ! n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

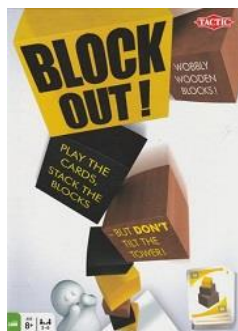
Empile les cubes les uns sur les autres sans faire tomber la pile ! Le premier à avoir joué toutes ses cartes ou à avoir placé le 9ème cube gagne la partie ! Les cartes t'indiquent quels cubes tu peux poser.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Forrest-Pruzan Creative



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1962



Boite à formes à encastrer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est un jeu éducatif conçu pour les jeunes enfants, qui favorise le développement de la motricité fine et la reconnaissance de formes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	0 - 3
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Blanc
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2096



Bouton à lacer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour favoriser l'habileté manuelle, développer la coordination œil-main, aborder les notions de couleur, de forme et d'orientation, préparer à l'écriture par la réalisation de gestes spécifiques.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Blanc
Marque du jeu:	Wesco
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 561



Bowling

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les différentes couleurs de ces quilles permettent de leur donner une valeur ou d'annoncer la quille visée avant de lancer la boule

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Wesco
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 211



Cata Castors ! Les Mini Jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le principe du jeu est très proche du Mikado. Avec un castor détecteur de mouvements ! La mission de Timber le castor est de veiller sur tous les troncs. Mais ces chenapans d'enfants castors essaient sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1474



Cata Castors!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui réussira à s'emparer du maximum de troncs du barrage sans énerver Timber le castor ? Un jeu à dégringoler de rire pour toute la famille !
 Version sans pile du jeu Cata Castor !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Kai Haferkamp





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 486



Chapito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le cirque Chapito débarque en ville ! Acrobates, clowns et animaux : tout le monde est prêt.
A leur tour les joueurs posent ou déplacent des personnages pour tenter de reproduire la disposition d'une de leurs cartes.
Mais attention il faut garder l'équilibre pour ne pas faire tomber tout ce petit monde !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 926



Chaussure à lacer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coordination et motricité fine qui permet d'apprendre à faire ses lacets tout en s'amusant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	<= 20 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Blanc
Marque du jeu:	Plan toys
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2065



Circuit à billes en bois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ces pistes de billes permettent aux enfants de créer leurs propres circuits. Les différents modules peuvent être combinés entre eux, de sorte qu'il y a toujours quelque chose de nouveau à parcourir. Ce jeu XXL peut également être joué par plusieurs enfants en même temps. Cela favorise la coordination œil-main, la motricité globale et fine et la capacité à coopérer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Kodo
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 543



Corhnole mini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les poches vers les panneaux et collectez le plus de points possible ! Si vous parvenez à lancer les poches à travers le trou du panneau, vous marquez plus de points !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 405



Croassimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des grenouilles sautent de nénuphar en nénuphar pour manger les moustiques.

Mais attention aux poissons gourmands qui tenteront de ravir leur dîner !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1959



Cube d'activité

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Labyrinthe, formes, roue à tourner, créatures et animaux colorés... Les cinq faces du cube regorgent d'activités. Avec ce jouet extraordinaire, les enfants apprennent à compter, à reconnaître les couleurs, les formes et les motifs. Ils développent de nombreuses compétences comme la motricité fine et résolvent des problèmes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Hape
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1890



Cube en bois d'encastrement

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette boîte à formes contient 12 formes colorées que les enfants s'amuseront à faire entrer dans la boîte en associant les formes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 056



Danse des œufs (la)

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239



Décrocher la lune

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Traverser les nuages et décrocher la Lune, quel doux rêve... Il vous suffit de quelques échelles placées habilement, d'un bon sens de l'équilibre et d'un soupçon d'imagination. Impatiente, la Lune guette votre arrivée, mais c'est une dame sensible et la plus petite maladresse peut lui faire verser une larme.

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 846



Délugio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1974



Dimpl

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Dimpl est un jouet tactile et sensoriel aussi beau que génial. Les petits doigts ne pourront pas résister à faire « claquer » ses bulles de couleurs très vives et de différentes tailles en les faisant entrer et sortir, déclenchant à chaque fois un petit « POP » !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Fat Brain Toy Co,
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1062



Docteur Maboul n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1505



Docteur Maboul n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

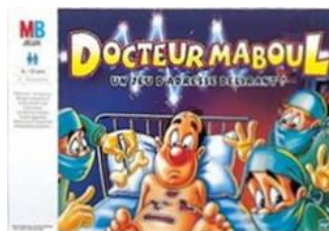
Le patient est prêt pour l'opération. Utilise les pinces pour tenter d'enlever avec précaution les éléments de son corps, sans toucher la partie métallique car sinon, le nez du malade s'allumera tandis qu'il poussera un cri! Si tu réussis l'opération, tu gagneras de l'argent. Le gagnant est celui qui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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 - 12
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	Marvin Glass, John Spinell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1025



Dosa n°1

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

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1260



Dosa n°2

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.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Sebastian Berglund, Magn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1263



Dosa n°3

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.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Sebastian Berglund, Magn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1792



Elefun

Commentaires sur le jeu

Points: 1

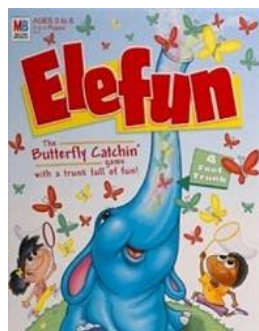
L'éléphanteau respire... souffle... et envoie, grâce à sa trompe, des douzaines de papillons dans les airs dans une gerbe de couleurs. Tout le monde joue en même temps. Quand les papillons s'envolent de la trompe d'Elefun, il faut en attraper le plus possible, avec son filet à papillons ! La partie se termine quand le dernier papillon est sorti de la trompe d'Elefun.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 3
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 344



Equilibre instable

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 168



Fantôm' œuf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1973



Figurines Acrobates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les grands acrobates se connectent d'une simple pression pour former une immense pyramide.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Wesco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 099



Flick 'em Up!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

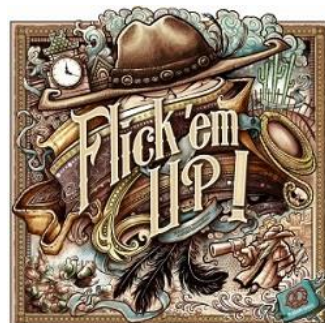
Revivez les grandes histoires du Far West, affrontez vos ennemis lors de duels dans la grande rue, utilisez différentes armes et tactiques de groupe en suivant un scénario avec un objectif ou en créant le votre. Un jeu de pichenette pour 2 à 10 cowboys (en équipes) avec un joli matériel, un vrai thème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

Emplacement:

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:	Jaune
Marque du jeu:	Pretzel Games
Auteur:	Gaëtan Beaujannot



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 594



Fromage à gogo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 733



Gâteau d'Anniversaire (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

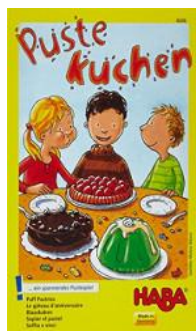
Une fois par an, on souffle des bougies sur son gâteau. Dans Le Gâteau d'anniversaire on souffle aussi, mais sur une boule de liège, pour l'amener sur le dessert recherché. Plusieurs variantes sont proposées, qui s'adressent aux plus petits, mais aussi aux joueurs plus expérimentés.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Markus Nikisch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1700



Glisse Glace

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque lancer de palet, le joueur tente de s'approcher suffisamment d'un bébé manchot pour qu'il puisse glisser d'un palet à l'autre. Plus on est habile, plus on gagne de points ! Mais attention à ne pas tomber.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 - 12
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Corentin Lebrat, Ludovic





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 650



Globe-aventure de la Vallée Ensoleillée

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le globe aventure de la vallée ensoleillée, un magnifique labyrinthe magnétique en 3D pour les enfants à partir de 2 ans. Un superbe jeu qui favorise la motricité fine et la concentration. Votre enfant va attraper le petit oiseau à bec aimanté et va guider les perles colorées à travers le globe pour les libérer à travers différentes activités: la spirale, la cloche ou le moulin à vent. Un labyrinthe sous forme de globe à poser ou à tenir sur ses genoux. Dimensions : 33,6 x 29,6 x 15,2 cm

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 2 - 6
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Hape
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1961



Gobelets gigognes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec ces gobelets multicolores les enfants peuvent s'amuser à transvaser des petits éléments dedans puis en grandissant peuvent les empiler et les encastrer entre eux.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Fisher-Price
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1850



Goûter des monstres (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la cuisine des monstres, tout est sens dessus dessous : on mélange, prépare de la pâte, pèse et goûte pour préparer le goûter. Atchoum ! Eternue le monstre Freddy qui disparaît dans un nuage de farine. Et voilà, le paquet de boules de sucre renversé au beau milieu du récipient....

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1893



Grenouilles farceuses (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	0 - 3
Durée de jeu prévue:	<= 20 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Blanc
Marque du jeu:	Nature et découvertes
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 511



Hamster rolle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

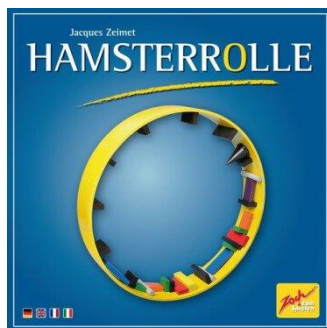
Placez vos pièces dans une roue qui petit à petit va se mettre à avancer : redoutable !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 462



Happy Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Souffler c'est jouer !
 Quand vient son tour, chacun doit lancer les 2 dés puis souffler les bougies. Attention, seules les bougies de la couleur indiquée par les dés doivent être renversées! Si le joueur y parvient, il peut alors piocher un cadeau. Et si ce cadeau fait partie de sa liste de souhait, il peut le garder. Le premier qui remplit sa liste a gagné. Happy Party est un jeu très original qui fera le bonheur de toute la famille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1965



Hochet grelot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est un hochet grelot orange et bleu. Ce jouet sollicite plusieurs sens, notamment l'ouïe, la vision, et la préhension, ce qui aide les bébés à comprendre le monde qui les entoure.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	0 - 3
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Blanc
Marque du jeu:	
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 361



Hot Cocot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 673



Ice Cool 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 674



Ice Cool n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 213



Ice cool n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pingouins de "Ice Cool" sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !
Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, il y a les pingouins qui doivent rattraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école ; et de l'autre, un pingouin qui est, quand à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool, c'est ICE COOL !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Brain games
Auteur:	Brian Gomez



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1613



Jenga

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Dans ce jeu d'adresse, il ne s'agit pas, comme on pourrait le croire de construire la tour la plus haute. La tour est déjà construite et composée de blocs de bois identiques. Chaque joueur doit s'emparer d'un des blocs de la construction et le replacer au sommet de la tour. Vous imaginez bien, qu'au bout d'un certain temps, il y a de moins en moins de pièces en bas et beaucoup en haut ! Ce déséquilibre qui va grandissant, provoquera au final un écroulement en bon et due forme ! Le joueur qui pose la dernière tuile qui ne fait pas s'écrouler la structure est déclaré vainqueur. Un jeu simple au suspens garanti !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1787



Jenga "Classic"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici le jeu classique de blocs à empiler et de tour à démolir de JENGA! L'ennemi: la loi de la gravité! Il faut ériger une tour avec les blocs de bois, puis retirer les blocs, un à la fois, jusqu'à ce que la tour s'effondre. Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 045



Jenga géant

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Dans ce jeu d'adresse, il ne s'agit pas, comme on pourrait le croire de construire la tour la plus haute. La tour est déjà construite et composée de blocs de bois identiques. Chaque joueur doit s'emparer d'un des blocs de la construction et le replacer au sommet de la tour. Vous imaginez bien, qu'au bout d'un certain temps, il y a de moins en moins de pièces en bas et beaucoup en haut ! Ce déséquilibre qui va grandissant, provoquera au final un écroulement en bon et due forme ! Le joueur qui pose la dernière tuile qui ne fait pas s'écrouler la structure est déclaré vainqueur. Un jeu simple au suspens garanti !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1715



Jeu de Grenouilles - Frog game n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de grenouilles en plastique qui saute

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Androni giocattoli
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1652



Jeu de grenouilles - Frog Games n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de grenouilles en plastique qui sautent

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Androni giocattoli
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1001

Kairn**Commentaires sur le jeu**

R404

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1292

Karambolage**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Heinz Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1430



Kataboom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

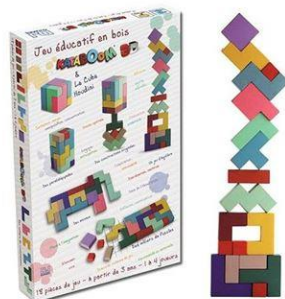
Construction, manipulation, agilité manuelle, vision spatiale, imagination, logique, anticipation, coordination, maîtrise, réflexion, mémorisation, coopération, convivialité et un brin de magie.. Recommandé en maternelle et CP, Kataboom 3 D propose à l'enfant une multitude d'exercices innovants, et entrouvre les portes de l'imaginaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	André



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 118



Kikou le coucou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

As d'Or "Enfants" 2017. Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	J.M.Allué et V.Bautista i R





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1892



Kikou Train

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joli train en bois composé d'une locomotive et de 15 très jolies pièces en bois à empiler sur les wagons pour former des animaux passagers.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1223



Klask n°3

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



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1086



Klickado

Commentaires sur le jeu

Points: 1

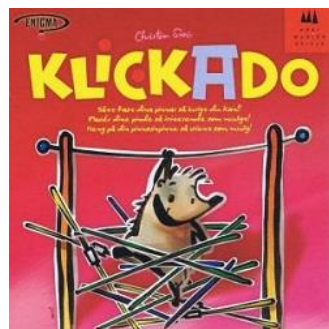
Klickado est une sorte de mikado inversé et dans l'espace ! Inversé car il s'agit non pas d'enlever des bâtonnets mais cette fois-ci de les ajouter à une structure de plus en plus instable. Dans l'espace car grâce à un petit portique et une souris aimantée, les bâtonnets sont à disposer "en l'air".

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1320



Kluster n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kluster est un jeu d'adresse rapide, facile à transporter, diaboliquement amusant, extrêmement simple, accessible à tous et pourtant débordant de stratégie! Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps: Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Borderline Editions
Auteur:	Robert Henning, Paula H





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1422



Kluster n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kluster est un jeu d'adresse rapide, facile à transporter, diaboliquement amusant, extrêmement simple, accessible à tous et pourtant débordant de stratégie! Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps: Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Borderline Editions
Auteur:	Robert Henning, Paula H



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 725



Lift it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

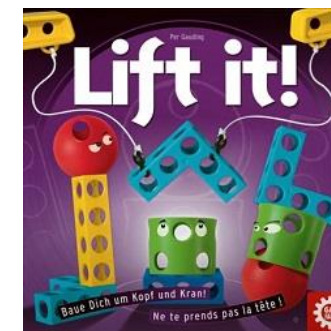
Ne te prends pas la tête! Guide bien ta grue et fais front à tes adversaires! Qu'ils utilisent leur tête ou leurs mains, même les meilleurs commenceront à transpirer, car le temps est limité! Ce concours de construction est drôle et captivant, mais il faut avoir les nerfs solides!

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Game Factory
Auteur:	Per Gauding





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1673



Little Action

Commentaires sur le jeu

Points: 1

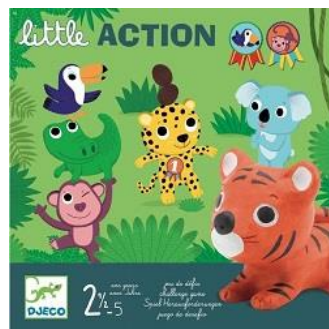
Jeu d'éveil ludique pour les tout-petits. Ce jeu de société contient 6 mini figurines d'animaux facilement reconnaissables et des cartes pour jouer. Chaque joueur tire à son tour une carte et doit relever un défi. Ces défis incluent la manipulation des figurines et ont pour but d'améliorer l'adresse des enfants. A chaque défi relevé, le joueur obtient une médaille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 - 5
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Babayaga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1306



Looping Louie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le retour du "mythique" des Fous du Volant... Il faudra user d'habileté pour essayer de défendre votre territoire et faire en sorte de repousser les piqués et loopings de cet aviateur, car vos adversaires tentent également de le diriger sur vos volailles à l'aide de leur tremplin ! Faites en autant...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	Carol Wiseley





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1486



Men At Work

Commentaires sur le jeu

Points: 1

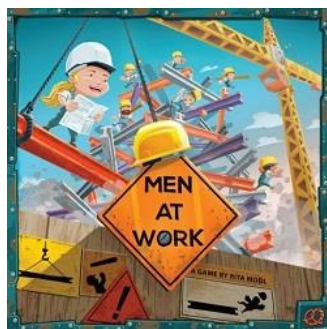
En peu de temps, les poutres d'acier atteignent des hauteurs vertigineuses. Sans peur, les travailleurs continuent, avec rien de plus que des casques pour les protéger. Le danger de l'effondrement pèse sur tout - assurez-vous donc que tout aille bien ! Vous devez aussi impressionner Rita, la patronne,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

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Pretzel
Auteur:	Rita Modl



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 913



Monkeys

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Accrocher les singes aux branches du palmier sans les faire tomber, celui qui en accroche le plus sans les faire à tomber a gagné

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1178



Ninja Academy n°1

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 ?

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bauza, Maublanc, Lebrat,



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1193



Ninja Academy n°2

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 ?

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bauza, Maublanc, Lebrat,





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1194



Ninja Academy n°3

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 ?

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bauza, Maublanc, Lebrat,



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 362



Œufs volants

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des lapins qui jouent avec des œufs ça sent bon l'est de l'Europe. Heureusement grâce aux mauvais chocolatiers allemands, le lapin de Pâques devient une figure aussi connue des enfants que les cloches. L'avantage du lapin sur la cloche c'est qu'on peut lui faire faire plein de trucs. Vous avez déjà essayé de caresser une cloche ? Non ne répondez pas.

Le seul souci que je vois à cette évolution culturelle c'est que ces lapins là pondent des œufs. Juste un petit réglage à faire en cours de science naturelle et tout ira bien.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	
Auteur:	Jakob Andrusch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 269



Ouistiti

Commentaires sur le jeu

Points: 1

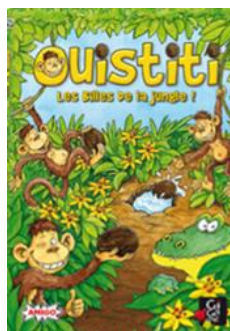
Lorsqu'ils s'ennuient dans la forêt, les petits singes jouent aux billes avec des noix de coco : chacun essaie d'atteindre le point d'eau. A chaque tour, à l'aide d'une pichenette, chaque joueur doit lancer une de ses noix de coco dans le point d'eau, au milieu du plateau. Le plus adroit peut avancer son ouistiti d'un certain nombre de cases, selon la rapidité et la justesse de son lancer. Tour après tour, les ouistitis font la course pour arriver en premier à l'arrivée. Mais attention, tout le monde joue en même temps et il ne faut pas se tromper ! Rapidité d'observation et dextérité sont les atouts maîtres du ouistiti gagnant

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Manfred Ludwig, Wolfgan



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1836



Pallina

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Peux-tu retirer un bâtonnet sans que les billes de bois tombent ? Ce jeu amusant peut être joué de trois façons différentes pour répondre à tous les niveaux d'habileté. Fabriqué en bambou résistant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Hape
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2045



Panic Mansion

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce manoir hanté fait jaser depuis des lustres. On y voit des objets voler derrière ses fenêtres. Saurez-vous le mettre de l'ordre dans ce grand bazar?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 306



Peche à la ligne Angelspiel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La pêche à la ligne est une activité qui demande de la concentration et de la patience. C'est aussi un jeu de manipulation pour l'enfant. Qu'il joue seul ou bien à 2, une canne à pêche magnétique en main.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 494



Perlatette n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

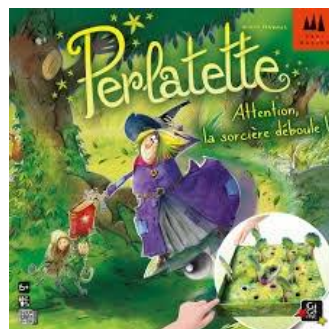
Une sorcière étourdie a égaré ses affaires dans la forêt, heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant le lever du jour !
A votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif. Appuyez habilement sur les coins du plateau et ziiip, elle se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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1258



Perlatette n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1914



Perles en bois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 069



Perplexus "Rookie" n°1

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1003



Perplexus "Rookie" n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 070



Perplexus "Rookie" n°3

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 787



Petit âne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

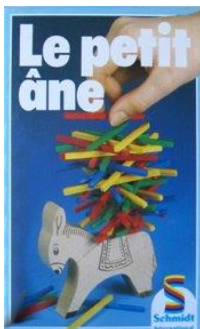
Les plus maladroits d'entre nous attendent avec impatience la version « La Petite Raie », qui leur laissera une chance de mettre plus de quatre ou cinq bâtons.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 284



Pisa la tour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une tour de Pise sur support oscillant, 24 touristes avec leur appareil photo en bandoulière, un dé à couleurs, une règle du jeu. Il s'agit de placer tous ses touristes le premier... sans les faire tomber de la célèbre tour penchée. Il y a une variante "casse-cou". Franches rigolades assurées.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Jumbo
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 076



Pitchcar n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1125



Pitchcar n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ferti
Auteur:	Jean du Poël





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 338



Polochons n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

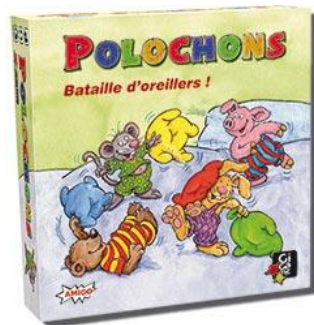
Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer! Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Avec Polochons, retrouvez la folle excitation des batailles d'oreillers, avec un matériel tout simple et très bien pensé, et donc sans rien casser ni même déranger!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Liesbeth BOS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 341



Polochons n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

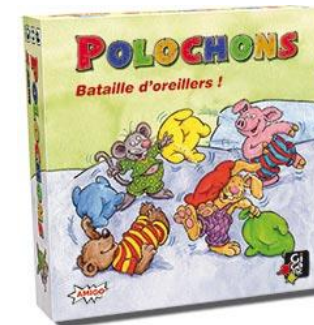
Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer! Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Avec Polochons, retrouvez la folle excitation des batailles d'oreillers, avec un matériel tout simple et très bien pensé, et donc sans rien casser ni même déranger!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Liesbeth BOS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 003



Pont Branlant (Le) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Pont branlant est un jeu d'adresse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 03



Pont Branlant (le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

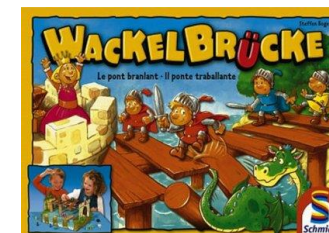
Une aventure de chevalier qui doit rejoindre sa princesse en passant oar un pont extrêmement casse-binette et ne pas perdre l'équilibre, méfiez-vous des dragons

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Steffen Bogen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1795



Poulet Flip Flap

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de renvoyer les œufs. Appuie sur le bouton au centre et laisse les œufs commencer à bouger. Appuie sur le levier pour renvoyer les œufs et ne les laisse pas entrer chez toi. Quand il n'y a plus d'œufs sur la surface de jeu, celui qui a le moins d'œufs est le vainqueur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Maple Toys
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1898



Puzzle de l'Œuf à la Poule

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'appariement 4 puzzles (20 pièces)

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1960



Pyramide anneaux empilables

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'enfant empile les anneaux en fonction de leur taille et de leur couleur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 074



Pyramide d'animaux

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

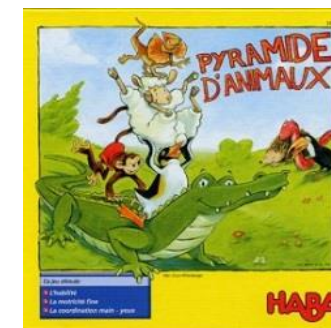
Les animaux voudraient vous montrer leur formidable acrobatie : la grande pyramide ! Qui pourra poser le pingouin sur le crocodile, le mouton sur le pingouin, le serpent sur le mouton, le toucan sur ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 138



Rampage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

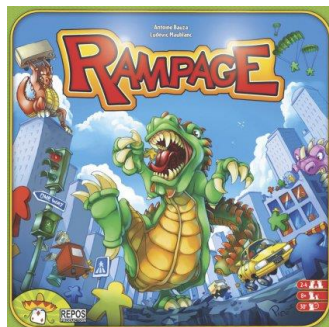
Quatre monstres affamés débarquent à Meeple City pour tout dévaster sur leur passage. Déchaînés, ils déchirent l'asphalte de leurs griffes, se lancent des voitures et détruisent des immeubles. Les innocents qui n'ont pas eu le temps de se sauver sont dévorés. Mais les monstres prennent soin de leur ligne 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 !

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	Ludovic Maublanc et Antoi



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 084



Rampe de course

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rampe de voitures en bois.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	0 - 3
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Blanc
Marque du jeu:	Everearth
Auteur:	



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2124



Riff Raff

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de pirates où il faudra faire l'équilibriste pour attraper les trésors.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Christoph Cantzler



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 079



Rondins des Bois (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Montez votre construction en bois avant que la toupie n'ait fini de tourner

.....

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1736



Sac à Moustaches (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un sac avec des moustaches en plastiques. Accrochez-en le plus possible ! Qui aura la plus longue ?

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1312



Safranito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

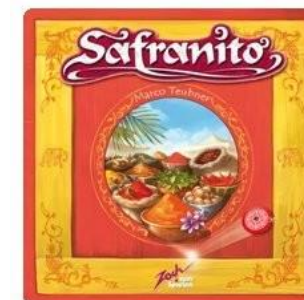
Au marché, le stand de Rajive est la grande attraction de la ville. Les meilleurs cuisiniers du pays font la queue pour acheter ses épices, avec lesquels ils espèrent préparer les derniers plats à la mode qui raviront le palais des gourmets. Les négociations suivent Un rituel bien précis : des jetons en forme de pain grillé sont lancés d'un coup de poignet dans les bols d'épices. Chacun en profite pour éjecter par la même occasion les jetons des adversaires gênants. Mais ce n'est que lorsque les cuisiniers dévoilent leurs mises que ces jetons révèlent leur vrai visage. Qui aura eu le nez le plus fin dans cette chasse aux précieuses épices ? Sûrement le meilleur tacticien qui présentera le premier ses plats raffinés au gourmet de

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 614



Set et Match

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les ingrédients du tennis sont présents dans un jeu où adresse et tactique se mêlent comme sur le court. Pichenette après pichenette, les joueurs s'affrontent en confrontant styles de jeu, précision et intensité.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Prétexte
 Auteur: Philippe Latarse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 984



Sos Ouistiti

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Jeu d'adresse des petits singes en haut de leur palmier. Il faudra retirer toutes les branches plantées dans le palmier pour faire tomber tous les singes. Celui qui les fait tomber les garde. Celui qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins ! Un jeu mêlant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 107



Suspend n°1

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.

Emplacement:

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: Vert
 Marque du jeu: Melissa
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 108



Suspend n°2

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.

Emplacement:

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: Vert
 Marque du jeu: Melissa
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 772



Suspense

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Suspense est un jeu d'adresse qui fonctionne à l'inverse du Mikado. Chacun doit s'efforcer de placer le plus possible de billes sur la structure sans qu'elle s'écroule. Le jeu est amusant, mais on s'en lasse vite.

La boîte présentée contient un jeu en plastique tout à fait laid. On trouve aujourd'hui le même jeu en bois et en ficelle, chez de nombreux éditeurs. Il existe même des versions géantes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 057



Tasso

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Un plateau, soixante bâtonnets, une règle : vous êtes prêts à jouer. Chaque joueur à son tour doit poser un bâtonnet : - sur le plateau - sur deux bâtonnets déjà posés, à condition que chacun des deux bâtonnets n'en supporte pas déjà un autre. Si on parvient à poser un bâtonnet sur deux autres (au grand dam des adversaires), on rejoue. Vous l'avez compris : le but est de poser ses bâtonnets de telle sorte qu'ils ne permettent pas au joueur suivant de jouer plusieurs fois.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Ludarden
 Auteur: Philippe PROUX





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1762



Tip-Tops n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

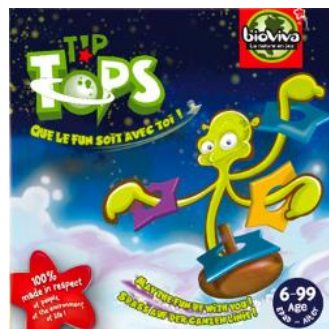
Faites tourner simultanément les trois toupies et enfitez des étoiles sur leur axe selon votre mission

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1915



Tip-Tops n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites tourner simultanément les trois toupies et enfitez des étoiles sur leur axe selon votre mission.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Bioviva
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!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2042



Tombeau Maudit (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

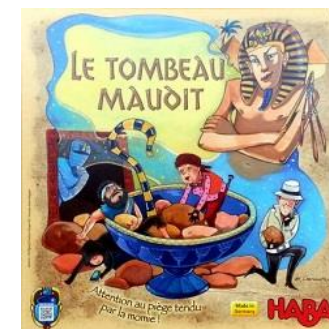
Une passionnante aventure pour toute la famille mêlant adresse et tactique où vous allez croiser la route de la momie. Il y a très longtemps, le pharaon Anophèles a été victime d'une malédiction. Depuis, sa momie parcourt les obscurs couloirs de la pyramide et fait fuir tous ceux qui tentent de pénétrer dans son tombeau. Il en a bloqué l'accès par des pièges et des pierres. Seuls les aventuriers les plus courageux réussiront à retirer avec habileté les pierres du piège de la momie, et ainsi pénétrer dans le tombeau. Qui sera le premier à atteindre le sarcophage du pharaon et à libérer la momie de sa malédiction ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	J. Grunau, W. Kramer, H.



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2122



Tortuboom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu semble simple: pousser gentiment les crabes pour faire tomber les tortues ! Mais seuls les plus habiles et les plus astucieux l'emporteront !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 - 9
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Babayaga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 199



Totem zen

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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

Qui saura rester zen ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 769



Vallée des Vikings (la) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1728



Vallée des Vikings (La) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1351



Villa Paletti n°1

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.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Bill Payne



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 288



Villa Paletti n°2

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.

Emplacement:

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:	Vert
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Bill Payne





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 219



Zawei

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu a la stratégie décalée qui va permettre aux enfants et aux adultes de s'affronter grâce a ce jeu présentant des lettres sans être un jeu de lettres.....

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Grain de créa
Auteur: Nicolas Delclite

