



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 646



Bazar d'Edgar (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place ». L'adage est parfaitement illustré dans Le Bazar d'Edgar.

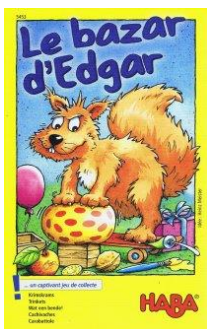
Le but du jeu est de trouver quel objet va dans la malle pointée par l'écureuil. Pas si facile pour les jeunes joueurs auxquels s'adresse Haba. Je connais même quelques adultes qui peineraient devant certains cas.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1542



Fais ta valise

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fais Ta Valise est un casse-tête qui mettra vos neurones sur la route des vacances. Prenez tous les objets qui figurent sur la carte : chapeau, crème solaire, bouée... et mettez-les dans la valise, mais attention rien ne doit dépasser et il est interdit de s'asseoir dessus pour la fermer !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 998



Honeycombs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bzzz, les abeilles travaillent dur ! Aidons les à recomposer leur ruche en associant les différents dessins des tuiles ! Chacun de son côté ou tous ensemble, il s'agit d'associer les côtés des tuiles en faisant correspondre les images. Sauf l'abeille qui sert de « joker » et peut permettre de gagner encore plus de points en finissant une « fleur » de 6 tuiles. Mais attention, certaines tuiles comptent double, et d'autres permettent de piquer le tour de l'adversaire...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Agencement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Pmw Distribution
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 335



Jeu des contraires - ours savant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants doivent essayer de trouver des contraires en classant les cartes correspondantes. L'ours futé leur permettra de constater eux-mêmes si les deux cartes vont bien ensemble.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1557



Maui

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les habitants et les touristes de Maui se dirigent vers la plage pour avoir la chance de trouver un endroit agréable pour poser leurs serviettes et profiter de la vue imprenable sur l'océan hawaïen.

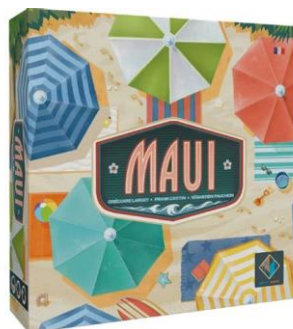
À Maui, vous voulez trouver et placer des baigneurs sur votre sable afin qu'ils créent des motifs agréables, tout en plaçant leurs serviettes près de l'océan ou à l'ombre d'arbres ou de parasols pour gagner le plus de points. Cependant, s'approcher trop près de l'une ou l'autre de ces zones est risqué et pourrait ruiner leurs plans !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Agencement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	plan b games
Auteur:	Frank Crittin, Gregoire Lar



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1555



Rauha

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après des millénaires de stérilité, la vie a repris sur Rauha. En tant que vénérable chaman, l'un de ses cinq mondes vous a été confié. Vos pouvoirs sont divins et vous permettent de façonner l'environnement afin de faire de ce monde un berceau d'énergie vitale, gardien de la sérénité et de l'harmonie pour les siècles à venir. Obtenez le plus de points de victoire, représentés par l'énergie vitale, pour gagner la partie. Vous disposez de 2 Âges pour transformer votre monde en un noyau énergétique de Rauha. Dans l'Age 1, la végétation, le terrain et la faune apparaîtront. Dans l'Age 2, les civilisations vont prospérer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Agencement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Grrre Games
Auteur:	Johannes Goupy, Théo Ri





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 453



Sans queue ni tête

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

