



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 713



30 Carats

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

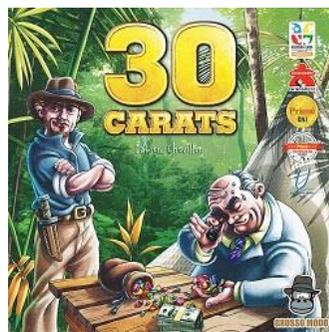
Incarnez des aventuriers à la recherche de précieux bijoux et faites les meilleures échanges pour vous enrichir aux dépens des autres joueurs ! 30 Carats est un jeu de déduction, où chaque joueur va s'efforcer de déduire la valeur de pierres précieuses de différentes couleurs à partir du comportement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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2098



Agent Trouble

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Démasquez l'espion qui se cache parmi vous ! Tous les joueurs reçoivent secrètement une carte "thème" identique sauf l'espion. Posez judicieusement des questions pour que les agents démasquent l'espion avant que celui-ci ne découvre le thème!

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 12 +  
 Durée de jeu prévue: 15 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 8  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur: Alexander Ushan





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1517



### Argh n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

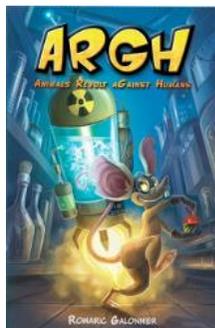
" Révoltez-vous ! Oui amis animaux,révoltez-vous contre les humains qui nous exploitent ! Je suis un rat de laboratoire qui s'est évadé et qui va se venger de ces humains. Rejoignez-moi et ensemble nous ferons exploser ces lieux symboles de notre oppression !" Ratage, leader du Animals Revolt aGainst Humans, le ARGH. Trouvez les éléments de la bombe et des alliés. Evitez les humains et les animaux qui leur sont restés fidèles. Soyez malin dans vos déductions et psychologue dans vos propositions, et vous propulserez le ARGH dans le panthéon de l'histoire de la libération animale. ARGH est un jeu minimaliste de bluff et de déduction. En 15 mn max , il vous permettra de joyeusement anarquer vos adversaires. Et si ils

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Blue Cocker Games  
 Auteur: Romaric Galonnier



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 978



### Argh n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

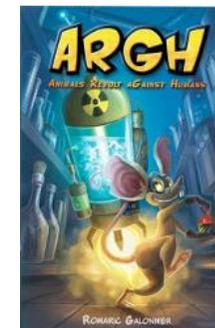
" Révoltez-vous ! Oui amis animaux,révoltez-vous contre les humains qui nous exploitent ! Je suis un rat de laboratoire qui s'est évadé et qui va se venger de ces humains. Rejoignez-moi et ensemble nous ferons exploser ces lieux symboles de notre oppression !" Ratage, leader du Animals Revolt aGainst Humans, le ARGH. Trouvez les éléments de la bombe et des alliés. Evitez les humains et les animaux qui leur sont restés fidèles. Soyez malin dans vos déductions et psychologue dans vos propositions, et vous propulserez le ARGH dans le panthéon de l'histoire de la libération animale. ARGH est un jeu minimaliste de bluff et de déduction. En 15 mn max , il vous permettra de joyeusement anarquer vos adversaires. Et si ils

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Blue Cocker Games  
 Auteur: Romaric Galonnier





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 312



### Bang dés

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1689



### BBQ

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez des risques sans vous faire griller... BBQ - Big Bluff Quizz est un jeu d'ambiance et de quizz original pour 4 à 11 joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 14 +  
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn  
 Nombre de joueurs: 4 - 11  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: MJ fun  
 Auteur: Valéry Fourcade et Jean-P





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 859



### Bohnanza

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

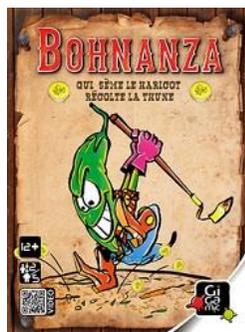
Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes de haricots. Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes, et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. C'est donc par de judicieuses transactions que vous obtiendrez le meilleur rendement de vos terres, mais attention à ne pas trop aider les autres planteurs. Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de Thunes ! "Description éditeur"

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 12 +  
 Durée de jeu prévue: 60 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 7  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur: Uwe Rosenberg



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1054



### Boxes

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs vont se disputer aux enchères le contenu de 6 containers ou BOXES, matérialisé chacun par 10 tuiles qui sont imagées par des caisses (face visible) et objets (face cachée). Chaque conteneur sera vendu séparément, le meilleur enchérisseur remporte la totalité. Faites le maximum de bénéfiques sur les achats de boxes et combiner des cartes de même catégorie (collections) afin d'augmenter leur valeur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 8  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu:  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1754



Casino Pirate

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : se rapprocher le plus possible d'une valeur de trésor égale à 7 1/2, ou le faire croire aux autres joueurs. Chaque joueur obtient 10 trésors à miser. Les autres sont écartés du jeu. Chaque type de carte a sa valeur : - "pierres précieuses" : de 1 à 7 points - "pièces d'or" : 1/2 point. - "cailloux" : 0 point. - "squelette" : C'est un joker, entre 1 et 7 points (chiffre entier). Les joueurs vont devoir miser 1 à 2 trésors par rapport à la carte cachée qu'il placeront devant eux. Ils ont la possibilité d'en changer ou de la garder. quand tous les joueurs sont servis c'est au tour du donneur. Le joueur se rapprochant le plus de 7 1/2 sans le dépasser remporte la mise.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Djeco  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1802



Ciao ciao

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

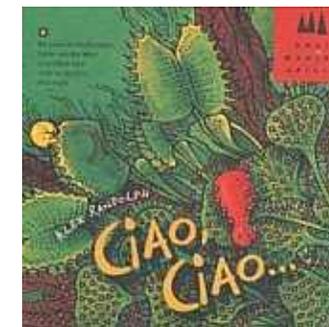
"Ciao Ciao..." c'est ce que vous diront les autres joueurs lorsqu'un de vos petits pions chutera du pont parmi les plantes carnivores. Rien de plus mérité pour quelqu'un qui a osé mentir ou pour avoir accusé un innocent. Car c'est comme ça que ça se passe à Ciao, Ciao..., on lance le dé (bien caché dans la petite boîte noire), puis on regarde à travers le couvercle transparent et on annonce fièrement un 1, un 2, un 3 ou un 4. Evidemment, on peut mentir pour aller plus vite (ou parce qu'on a eu le malheur de faire X), mais c'est au risque de se faire accuser. Ensuite, on avance son petit pion d'autant que le dé (ou c'est l'accusateur qui le fait s'il avait raison). Fort heureusement, chaque joueur dispose de plusieurs petits pions. Pourquoi

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 15 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Drei Magier Spiele  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2130



### Complots

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

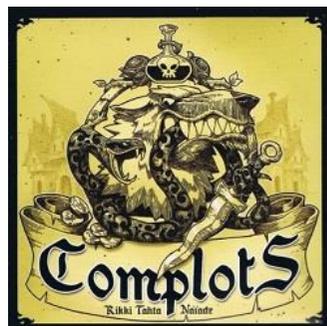
Une ville corrompue, soumise aux vices et avarices, est sous le contrôle de vils personnages. Le pouvoir est vacant, à vous de vous en emparer. Vous disposez en secret de l'aide de deux personnages et par la ruse et le bluff, vous n'aurez qu'une obsession: éliminer tous les autres de votre chemin. À votre tour, vous pourrez user du pouvoir d'un des 6 personnages pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l'argent et assassiner vos adversaires ... Si personne ne remet en doute votre parole, vous pouvez effectuer librement votre action, sinon un duel de bluff s'engagera et un seul en sortira vivant ! Serez vous le dernier ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 15 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 8  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Ferti  
 Auteur: Rikki Tahta



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 781



### Condottière (édition 2007)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Condottiere est un curieux jeu de conquête territoriale à l'aide de cartes spéciales. Les joueurs s'affrontent sur une carte représentant l'Italie et ses multiples royaumes et républiques. Chacun s'efforce de conquérir un certain nombre de ces états, en présentant des cartes tirées de son jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 12 +  
 Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 6  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Asyncron Games  
 Auteur: D.Ehrhard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 514



Dard-dard

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Dard-Dard, il va falloir faire preuve de discrétion pour tricher et même voler vos adversaires ! Débarrassez-vous au plus vite de vos cartes en les jouant au centre de la table ou en les jetant par dessus votre épaule ou sous la table. Tant que le ver vigilant ne vous repère pas, tout est permis. Volez les sauterelles des autres pour leur offrir des cartes supplémentaires; Une Abeille débarque ? Attention, tous au abris, si le joueur qui l'a piochée vous touche avec la carte vous allez devoir piocher... et attention à ne pas mettre la main sur le dard d'une guêpe !

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1075



Deal gentleman cambrioleurs

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous incarnez de très riches collectionneurs d'artefacts mystérieux en provenance des quatre coins du monde.

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 3  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu:  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 007



Dice Town

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

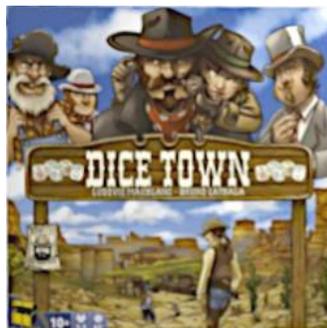
Dice Town est une petite ville pleine de ressources qu'un cow-boy avisé pourra prendre sous son contrôle, mais la concurrence s'annonce rude : les plus fines gâchettes de l'ouest sont dans la ville et il n'y aura pas de place pour les pieds-tendres... Attention, Dice Town est aussi et surtout un jeu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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 760



Filou

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 364



### Fish fish

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

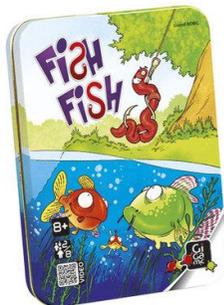
Dans ce jeu de bluff et de pari, vous serez alternativement Pêcheur ou Poisson. A chaque manche le pêcheur lance cinq lignes. Seules deux d'entre elles capturent les Poissons, mais lesquelles ? Les Poissons devront être calculateurs pour gagner des points sans se faire pêcher et le Pêcheur assez rusé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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 467



### Galérapagos

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse

car un ouragan pointe à l'horizon...  
 A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau.  
 Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 12  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 104



### Héros à louer

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Héros à louer est un jeu de bluff simple et tactique dans lequel vous devez tendre des pièges à vos adversaires et déjouer leurs plans.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Iello  
 Auteur: Kuro



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



### Hypocrisie

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1901



Inside Job

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de plis « presque » coopératif, tout le monde a un rôle secret. Vous êtes, pour la plupart, des agents loyaux, mais un espion se cache bel et bien parmi vous et sabote vos efforts... Parviendrez vous à découvrir son identité ?

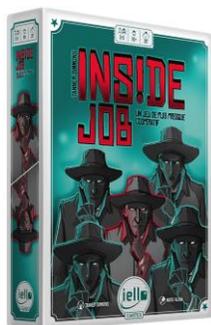
À chacun de vos plis, effectuez une mission et faites en sorte que l'espion, qui qu'il soit, ne rassemble pas trop de mallettes (elles contiennent des informations sensibles !).

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Iello  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1539



Loup-Garou pour un Crépuscule

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

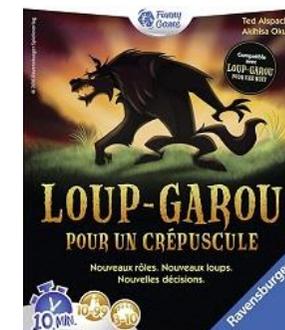
Les Loups-Garous sont de retour pour des parties encore plus mordantes ! Tout le monde est suspect : qui est un redoutable loup ? Telle est la question ! Après le succès du jeu de base Loup garou pour une Nuit, 13 nouveaux personnages et des scénarios palpitants vous attendent. Des renversements de situation inattendus et de cruels dilemmes en perspective ! Variez encore les plaisirs en combinant Crépuscule avec le jeu de base !

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 10  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Ravensburger  
 Auteur: Ted Alspach, Akihisa Okui





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1304



### Loups garous de Thiercelieux n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

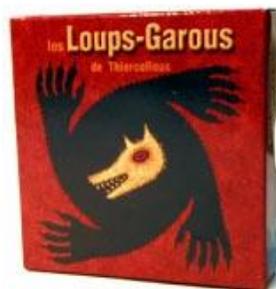
Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 8 - 18  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Lui-même  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 173



### Loups garous de Thiercelieux n°3

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

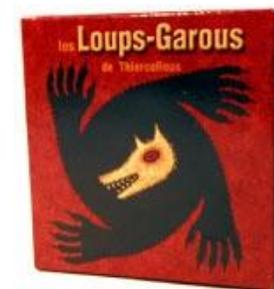
Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 8 - 18  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Lui-même  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 026



### Loups-Garous de Thiercelieux n°2

#### Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

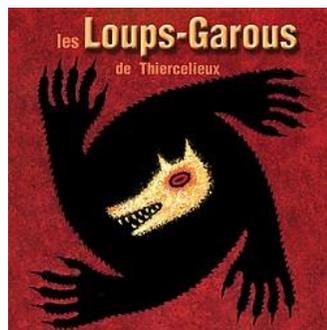
Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 8 - 18  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Lui-même  
 Auteur: Philippe des Pallières, Her



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1440



### Love Letter

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 100



### Mafia de Cuba n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur incarne le Parrain et confie sa boîte de cigares au premier joueur. Elle passe de main en main autour de la table. Chaque joueur profite de l'occasion pour voler les diamants qu'elle contient OU prendre un jeton personnage. Le Parrain interroge ensuite les joueurs pour identifier les voleurs et retrouver ses diamants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 6 - 12  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Lui-même  
 Auteur: Loïc Lamy, Philippe des P



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1462



### Mafia de Cuba n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur incarne le Parrain et confie sa boîte de cigares au premier joueur. Elle passe de main en main autour de la table. Chaque joueur profite de l'occasion pour voler les diamants qu'elle contient OU prendre un jeton personnage. Le Parrain interroge ensuite les joueurs pour identifier les voleurs et retrouver ses diamants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 6 - 12  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Lui-même  
 Auteur: Loïc Lamy, Philippe des P





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1454



### Mafia de Cuba n°3

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur incarne le Parrain et confie sa boîte de cigares au premier joueur. Elle passe de main en main autour de la table. Chaque joueur profite de l'occasion pour voler les diamants qu'elle contient OU prendre un jeton personnage. Le Parrain interroge ensuite les joueurs pour identifier les voleurs et retrouver ses diamants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 6 - 12  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Lui-même  
 Auteur: Loïc Lamy, Philippe des P



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 482



### Menteur (le)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Toute la famille est rassemblée... mais personne n'a invité Tante Carabosse.

Essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes de famille. Si vous n'avez pas la bonne carte, bluffez. Mais ne vous faites pas prendre sinon garre à l'amande...

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 6  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Mb  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 365



### Mito! n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

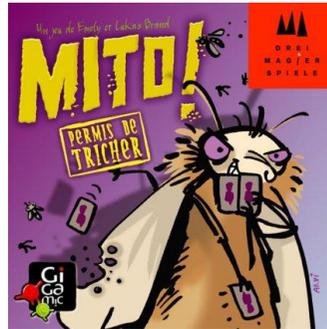
Imaginez un peu, c'est un jeu où la triche est autorisée ! En gros, "Mito !" est un jeu de défausse, il faut donc se débarrasser des cartes que l'on a en main, et essayer d'être le premier à ne plus en avoir. Il y a une pioche, un talon et à son tour on joue une carte de sa main en respectant quelques règles de poses simples. Les cartes ont des valeurs et on doit poser une carte juste au-dessus ou juste au-dessous de la valeur visible au talon, et donc jouer par le joueur précédent. Simple.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 977



### Mito! n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

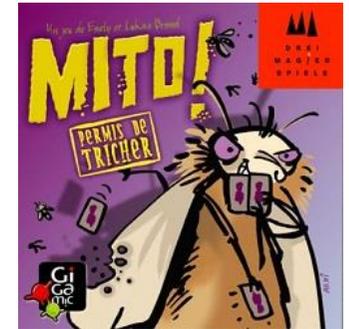
Pour une fois il est permis de tricher ! Chacun son tour vous jouerez le rôle de la Gardienne Punaise et surveillerez vos camarades. L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! Pour ce faire mettez des cartes dans votre manche et faites-les glisser discrètement sous la table... C'est permis à condition de ne pas être découvert !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur: Emely Brand, Lukas Brand





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1270



### Mito! n°3

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour une fois il est permis de tricher ! Chacun son tour vous jouerez le rôle de la Gardienne Punaise et surveillerez vos camarades. L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! Pour ce faire mettez des cartes dans votre manche et faites-les glisser discrètement sous la table... C'est permis à condition de ne pas être découvert !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 7 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur: Emely Brand, Lukas Brand



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 156



### Nosferatu

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un Vampire se réveille pour étancher sa soif de sang. Des femmes et des hommes courageux s'allient pour l'anéantir. Ils doivent déjouer les manigances de Renfield, son fidèle serviteur. Comment ça fonctionne ? Deux camps s'opposent : Vampire et Renfield contre Chasseurs de vampire....

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 5 - 8  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Grosso Modo  
 Auteur: Pierre Yves Lebeau





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 699



Not Alone

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il s'agit d'un jeu asymétrique opposant un joueur (la Créature) aux autres joueurs (les Naufragés). Si vous incarnez l'un des Naufragés, vous explorerez Artemia au moyen de cartes Lieux. Aidés de vos cartes Survie, vous tenterez de résister à la traque de la Créature jusqu'à l'arrivée des secours. Si vous incarnez La Créature, vous traquerez les Naufragés de l'espace afin de les assimiler à la biomasse de la planète. Aidée de vos cartes Traque et des manifestations d'Artemia, vos assauts répétés annihilent progressivement la volonté des Naufragés, ce qui les liera inéluctablement à la planète. "Description éditeur"

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 7  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Geek Attitude Games  
 Auteur: Ghislain Masson



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1118



Oh Capitaine!

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 840



Oriflamme

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'or 2020 catégorie Jeu de l'année" Le Roi est mort ! Vive le Roi ! Oui, mais lequel ? Entrez dans la course au trône laissé vacant après le décès du roi. Mais attention, car vous n'êtes pas le seul à être avide de pouvoir. Vous incarnez le chef d'une famille voulant accéder au trône. Pour y arriver, vous devrez jouer vos cartes face cachée pour préparer vos plans machiavéliques, protégez vos intérêts ou mettez en place un combo d'actions. Si vous révélez vos plans au bon moment pour un maximum de résultat et accéder au trône. "Nominé As d'or 2020 (Enfants)"

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 5 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 3  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Studio H  
 Auteur: Adrien Hesling, Axel Hesli



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 276



Panik

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1467



### Pigeon Pigeon

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Pigeon Pigeon est un jeu de bluff hilarant, simple et stratégique ! Faites croire n'importe quoi aux autres joueurs ! Inventez des mensonges hilarants ! Découvrez des histoires incroyables mais vraies ! L'ambiance est à son comble, les 2 équipes se font face pour ce qui s'annonce un combat de bluff mythique ! "Comment s'appelle le petit de l'orque ?" "Comment est mort François II ?" "Que signifie le verbe télémater ?"

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 14 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 10  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Editions Napoleon  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1831



### Pipolo

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

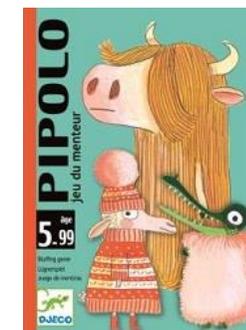
Les joueurs posent une de leurs carte face visible et annoncent le type de la carte : "poilu", "tout nu", "à plumes" ou "vêtu". Mais ils sont libres de dire la vérité ou de mentir... Et bien évidemment les autres joueurs peuvent dénoncer un joueur dont ils pensent qu'il ment en annonçant "pipolo"!

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 5 +  
 Durée de jeu prévue: 10 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Djeco  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 573



### Plouf party

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 171



### Poker des cafards (le)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

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

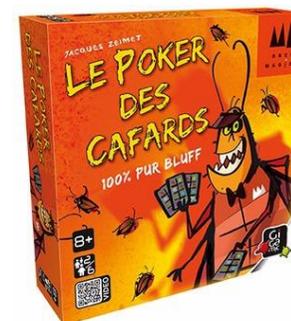
Avec des parties rapides, et un thème propice à la rigolade, "Le Poker des Cafards" est un petit jeu d'apéro basé sur le bluff.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 15 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 6  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Gigamic  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1131



### Rattus Cartus

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

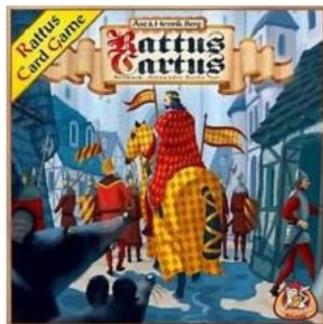
1347 Europe. La Peste Noire ravage le vieux continent. Le seigneur de votre royaume a succombé à l'épidémie, et ce sont vous, ses héritiers, qui allez vous affronter pour prendre sa succession. Pour cela, vous allez devoir voyager à travers tout le royaume, tentant de trouver des soutiens au sein des différentes classes de la population du Moyen-Age.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 5  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: White Goblin Games  
 Auteur: Henrik Berg, Åse Berg



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 891



### Roadkill

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1114



### Rumble in the House n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 838



### Spring Fever n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 904



### Spring Fever n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1191



### Super Cats n°1

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1192



### Super Cats n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

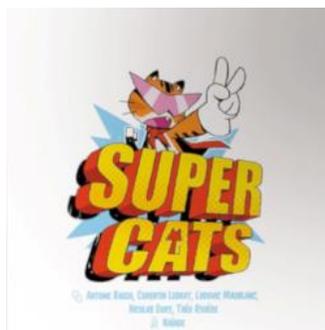
Une menace plane sur les usines de croquettes du monde entier... Le terrible RoboDog ! Vous seul pouvez agir ! Vous incarnez un groupe de 5 chats. Dans l'épisode 1, vous vous mesurez aux autres joueurs pour devenir le Héros des Super Cats est tenter de vaincre le RoboDog, dévoreur de croquettes ! Dans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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 555



### Taggle

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Taggle est un générateur de répliques qui fera de vous et vos amis les rois de la répartie.

Pour jouer, il suffit qu'une personne lise une carte "réflexion" (les cocottes)... et qu'un autre réponde du tac au tac avec une carte "réplique" (les haches) !

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 14 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 5  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Le droit de perdre  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 951



### Taj mahal

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

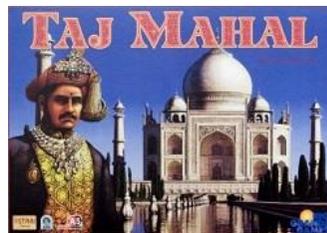
Construisez des palais aux Indes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 12 +  
 Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 5  
 Difficulté: Rouge  
 Marque du jeu: Ystari  
 Auteur: Reiner Knizia



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 090



### The Boss n°1

#### Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

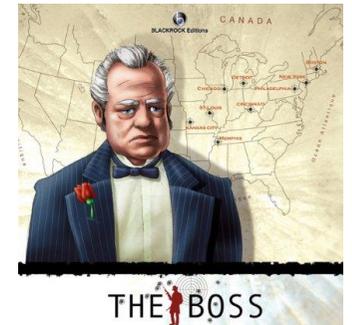
Qui saura faire régner la peur au sein des différentes villes pour y glaner le plus d'argent sans trop de pertes ? Parfois, le métier de "parrain" n'est pas de tout repos..

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 45 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Blackrock  
 Auteur: Alain Ollier





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 712



### The Boss n°2

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

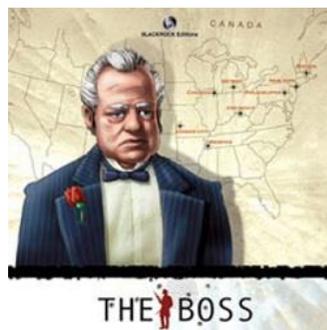
Qui saura faire régner la peur au sein des différentes villes pour y glaner le plus d'argent sans trop de pertes ? Parfois, le métier de "parrain" n'est pas de tout repos..

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: Jaune  
 Marque du jeu: Blackrock Editions  
 Auteur: Alain Ollier



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 272



### Tiki topple

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 571



### Traitres à Bord !

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans l'univers tendu de ce jeu d'ambiance où la communication, le bluff et la stratégie sont les clés de la victoire. Les participants doivent user de discussions animées, poser des questions pertinentes, et partager des informations, qu'elles soient véridiques ou fausses. Ces éléments sont cruciaux pour coordonner des actions avec les alliés ou les trahir au moment opportun. La perspicacité est nécessaire pour identifier les membres de son équipe, utiliser les objets à bord du navire de manière tactique, et ainsi s'assurer la victoire. .

Emplacement:

Nb pièces: 1



#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 8  
 Difficulté: Vert  
 Marque du jeu: Savana  
 Auteur: Jean-Xia Chou



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1453



### Trut

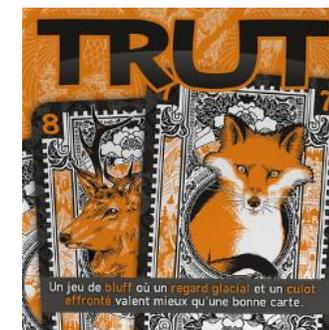
#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1



#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1082



Vache amoureuse (La)

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 748



Win

### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 135



### Xénopus

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie

Age préconisé : 8 +

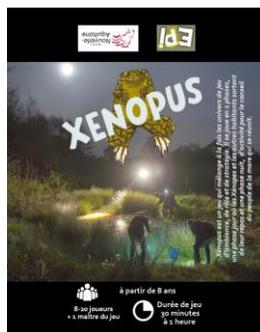
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn

Nombre de joueurs: 8 - 20

Difficulté: Vert

Marque du jeu:

Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1008



### Yuzu

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff, Diplomatie

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn

Nombre de joueurs: 2 - 10

Difficulté: Vert

Marque du jeu: Dédijeu

Auteur:

Christophe Duveau





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 1669



### Zombie tsunami

#### **Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Zombie Tsunami est un jeu d'ambiance loufoque basé sur le jeu mobile du même nom. Votre objectif est de former la plus grande horde de zombies à l'issue des trois tours de jeu. Vous devrez gérer au mieux les obstacles rencontrés par les zombies afin d'en perdre le moins possible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Bluff, Diplomatie  
Age préconisé : 3 - 6  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs: 14+  
Difficulté: Rouge  
Marque du jeu: Lucky Duck Games  
Auteur:

