



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 054



Africana

Commentaires sur le jeu

Points: 1

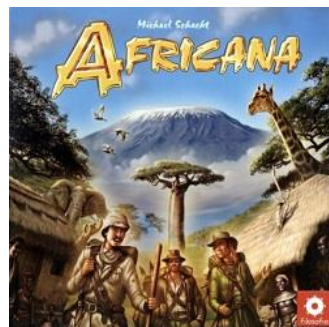
Un jeu de déplacement opportuniste sur un parcours Africain où la chance est quand même très présente.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 042



Allez les escargots! n°1

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

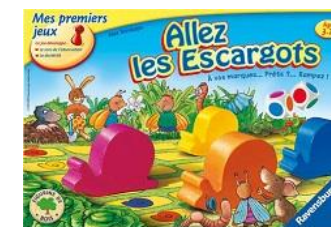
Six escargots participent à une drôle de course... Et comme ils se déplacent lentement, ils ont décidé d'une règle du jeu assez particulière. En effet, le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne, mais le dernier peut gagner aussi ! « Allez les escargots ! » est un jeu pour les tout-petits qui ne peuvent pas encore lire les dés traditionnels. Les points sont ici des couleurs. Les enfants n'ont pas de choix réel à effectuer, ils doivent seulement respecter les couleurs des tirages des dés. Si vous êtes un parent joueur ou si vos petits ont grandi, testez cette variante qui allonge un peu le temps de partie : - On jette toujours 2 dés, mais on doit en choisir un seul pour avancer, l'autre ne compte pas.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Alex Randolph





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1545



Allez les escargots! n°2

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Six escargots participent à une drôle de course... Et comme ils se déplacent lentement, ils ont décidé d'une règle du jeu assez particulière. En effet, le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne, mais le dernier peut gagner aussi ! « Allez les escargots ! » est un jeu pour les tout-petits qui ne peuvent pas encore lire les dés traditionnels. Les points sont ici des couleurs. Les enfants n'ont pas de choix réel à effectuer, ils doivent seulement respecter les couleurs des tirages des dés. Si vous êtes un parent joueur ou si vos petits ont grandi, testez cette variante qui allonge un peu le temps de partie : - On jette toujours 2 dés, mais on doit en choisir un seul pour avancer, l'autre ne compte pas.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Alex Randolph



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1226



Animo-Express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

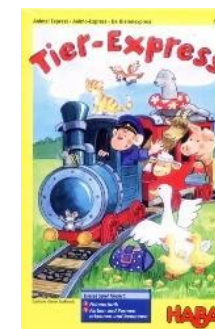
Les animaux sont pressés de partir ! Ils ont décidé de partir en vacances tous ensemble. Le train des animaux à destination d'Animal-Ville est déjà en gare et tous se précipitent pour y monter avec leurs bagages. Mais il n'y a pas assez de place et les premiers sont déjà expulsés du wagon. Il va donc falloir se serrer !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Günter Burkhardt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1649



Au pays des petits dragons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

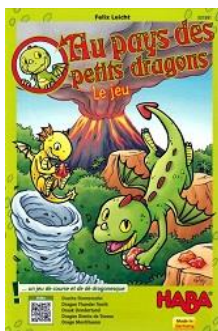
Le dragon Croc-Tonnerre et ses trois amis Pluie-Détincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience : la course de la vallée des dragons va commencer. Mais il n'est pas facile de voler jusqu'au grand volcan. Un vent violent tourbillonne sans cesse dans la vallée et les dragons doivent alors changer de direction. En plus, ils doivent récolter des pierres volcaniques en chemin. Pour gagner, il ne faut pas être le dragon qui vole le plus vite mais celui qui récupère le plus de pierres volcaniques !
Contenu: 1 plateau de jeu, 1 dragon vert «Croc-Tonnerre», 1 dragon jaune «Pluie-Détincelle», 1 dragon orange «Feu-follet», 1 dragon turquoise «Foudre-Argentée», 4 tuiles de tourbillon, 1 dé à tourbillons, 60 pierres

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Felix Leicht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1631



Ballons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

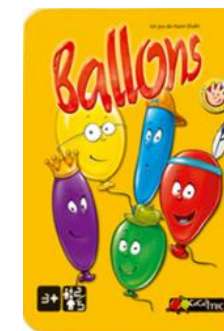
Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif: en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	3 - 6
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 041



Bande des porcelets (la)

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

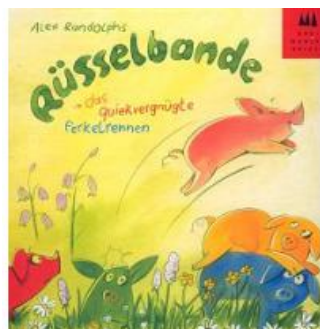
Quand on joue avec des cochons de course ; ils font la course. Si en plus se sont des cochons de cirque ; attendez-vous à les voir faire des pirouettes, des galipettes et autres pitreries ! Mon beau plateau ! Assemblez les différents éléments pour former la piste de course à la forme que vous désirez. Le parcours est marqué de petits ronds qui représentent les cases. C'est parti ! Chaque joueur choisit un cochon d'une couleur (ou 2 suivant le nombre de participants). Chacun prend également un jeton de la même couleur que son cochon. Chaque joueur à son tour lance le dé et avance son cochon du nombre de cases équivalent. Le dé est spécial, si on tire un 1 ou un 3 noir (les autres chiffres sont

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 7
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Drei Magier Spiele
Auteur:	Alex Randolph



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1832



Bata-Waf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

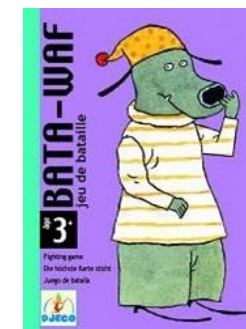
C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	3 - 7
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 651



Bolides (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

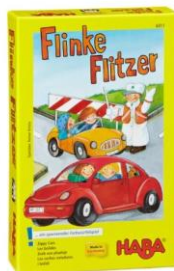
C'est la couleur du dé qui va déterminer quelle voiture quittera le carrefour et ira filer sur le bon parking. Mais attention, si une voiture de la couleur lancée se trouve déjà sur le parking du joueur, cette voiture va alors filer sur un autre parking. Qui va réussir en premier à garer 6 voitures de couleurs différentes sur son propre parking ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 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: 1038



Bonhomme de neige

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bonhommes de Neige est un jeu de parcours pour les enfants. Les joueurs doivent apporter les 3 éléments de leur bonhomme de neige jusqu'à la fin de parcours afin de les assembler. Matériel : - 1 plateau - 4 bonhommes de neige (12 morceaux) - 1 dé

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Nicole Schöpe





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 517



Boom boom ballon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une règle du jeu simple et efficace : le plus jeune joueur commence et lance le dé. Il doit enclencher les pics selon le chiffre indiqué sur le dé, jusqu'au bruit du clic, puis c'est au tour du second joueur et ainsi de suite. Mais attention à ne pas faire exploser le ballon, sinon c'est perdu !

Tu pourras jouer avec de simples ballons de baudruche et ainsi utiliser ton jeu Boom Boom Balloon à l'infini !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1276



Bubble Stories n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Matthew Dunstan





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1277



Bubble Stories n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

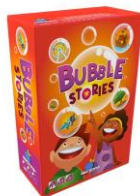
Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Matthew Dunstan



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 348



Cacofolie!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

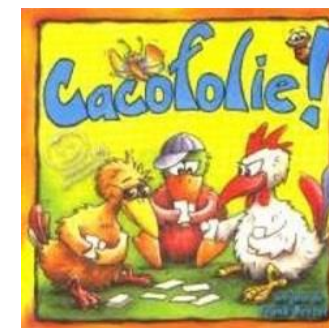
Ce jeu de mémoire va obliger les joueurs à surveiller les animaux et à faire très attention aux crottes de poule. Chaque joueur retourne une carte de son paquet et doit retrouver la carte identique parmi celles qui sont au centre de la table : 15 animaux, 2 crottes de poule (à éviter !) et 2 pelles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Frank Nestel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 564



Chenille de course Rosalie (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chenille de course est un jeu de course très simple pour les tout petits. Les chenilles avancent en fonction de jets de dés à couleurs. Les pions chenilles sont en bois.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1169



Chenilles Arc-en-ciel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cric, crac - mais qui rampe donc là ? Ce sont les jolies chenilles colorées qui, petit à petit sortent des feuilles sous lesquelles elles étaient cachées ! Le premier joueur qui, avec un peu de chance au dé, réussit à former entièrement sa chenille, gagne le jeu

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 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: 1758



Cochon qui Rit (Le) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus grands !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1428



Cochon qui Rit (le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus grands !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 923



Cochon qui Rit (le) n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus grands !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1594



Cochon qui rit encore plus! (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Reconstitue les drôles de cochons avec plein d'accessoires... Mais attention au boucher!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Dujardin
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1852



Crazy Leon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les caméléons ne retrouvent plus leur chemin dans la jungle ! Pour les aider, débarrasse-toi de toutes tes cartes pour les faire avancer de liane en liane. Mais attention, les caméléons sont devenus fous et changent de couleurs et de direction sans prévenir ! Reste vigilant pour ne pas sortir des limites du jeu et utilise les trois joker pour piéger les autres joueurs !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1166



Cui-Cui !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ? Jette les dés pour donner à manger à ton oisillon et le voir grandir jusqu'à ce qu'il puisse s'envoler.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Tim Rogasch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 274



Défi nature des tous petits

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Défis Nature des Petits – Ferme permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la ferme. Pariez et comparez le poids ou le nombre de bébés à la naissance pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. La collection « Défis Nature des Petits » est la version adaptée, aux enfants de 4 ans et , des Défis Nature.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 300



Défis nature : Sur la piste des Carnivores

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Défis Nature Carnivores, pariez sur les points forts des carnivores et retournez la situation à l'aide de vos espèces menacées. Le joueur qui, au final, présente la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 791



Dés express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 969



El Ocho

Commentaires sur le jeu

Points: 1

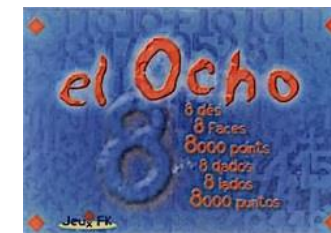
Sachez vous arrêter à temps pour marquer les points. A chaque lancer, mettez de côté un ou plusieurs dés, puis relancez les dés restants si vous le souhaitez. Si vos lancers contiennent un 1, un 5 ou un brelan vous marquez des points. Quant au 8 il vous sauve, mais attention, tout piètre lancer annule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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 605



Escargots go!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

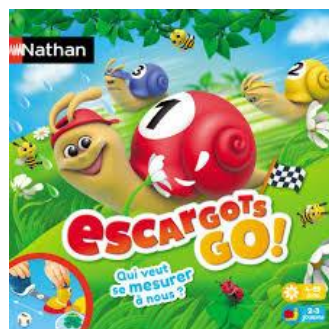
Dans ce jeu où stratégie et chance se rencontrent, hors de question d'avancer comme un escargot ! A chaque joueur le sien. Les 6 fleurs, composées d'un pétale de chaque couleur, sont réparties partout ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 3
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Nathan
Auteur:	Guillaume Darnajou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 551



Escargots... Prêts? Partez!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les escargots Esteban, Gloria et Cie se lancent dans une amusante course d'escargots dans le potager de Wilfried et Marie. Même s'ils se déplacent à vitesse d'escargot, ils peuvent parfois se dépasser en rampant les uns sur les autres ou se doubler en glissant. Avec de la chance aux dés et un peu de tactique pour déplacer les escargots, avancez les jusqu'au podium des vainqueurs pour obtenir le plus de points et remporter la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 797



Exploding Kittens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Exploding Kittens revisite la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chatons côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles dans un cocktail détonant ! À tour de rôle, les joueurs piochent des cartes du paquet jusqu'à ce qu'un joueur révèle un chaton explosif, provoquant sa mort et sa défaite pour la partie en cours.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Exploding Kittens
Auteur:	Elan Lee, Shane Small, M



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1298



Fête de lutins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une play-box : tout y est ! Prêt à jouer ! C'est la fête de l'été, dans la forêt des lutins ! Pour les animaux de la forêt, rien de plus formidables, car les lutins organisent plein de jeux : une course endiablée jusqu'à la place des festivités une parade d'équilibristes un amusant jeu de recherche un jeu de memory avec des fleurs Qui a envie de faire la fête avec les lutins et les animaux de la forêt ? Une play box remplie de jeux et de divertissements, pour s'amuser et faire toutes sortes d'expériences, avec 3 histoires à raconter, 4 idées de jeu et 5 puzzles. Le jeu dure entre 5 et 10 minutes Peut se jouer de 1 à 4 personnes. 3 histoires divertissantes o lire et à raconter 4 jeux distrayants 5 puzzles avec de tendres motifs, en carton

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	0 - 3
Durée de jeu prévue:	30 - 40 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Miriam Koser





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 708



Forêt envoutée (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

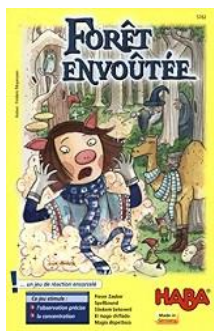
Six compagnons courageux sont partis à la recherche de la pierre philosophale. Mais pour cela, ils doivent traverser une mystérieuse forêt envoutée où se cache un magicien un peu fou aux forces magiques plutôt bizarres. Sournoisement, il les ensorçèle et les transforme en chameau, œuf ou même en poulet rôti ! Aidez les compagnons à reprendre leur forme naturelle et poursuivre leur chemin ! Les dés magiques vous indiquent ce qu'il vous faut pour les libérer de leur mauvais sort. Vous devez réagir très vite afin d'attraper les bons objets. Celui qui sera le meilleur pourra désensorceler ses six personnages en premier et trouver la pierre philosophale.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Frédéric Moyersoen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1396



Fortune

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les trois rouleaux de la machine à sous tournent, la tension monte... Allez-vous obtenir une combinaison gagnante ? Allez-vous toucher le jackpot ?

Certes, il ne s'agit pas ici d'un jeu d'argent, mais plutôt d'essayer de marquer plus de points que tous les autres joueurs. Toutefois, dans ce nouveau jeu, les chiffres élevés ne suffisent pas à faire votre Fortune, car tout dépend des règles en cours...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Edge
Auteur:	Friedemann Frieze





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 801



Gigi Longcou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

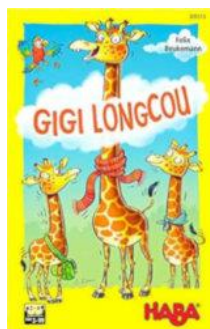
Les amies girafes sont affamées, mais les feuilles les plus savoureuses sont accrochées à la cime de l'arbre. A tour de rôle, les joueurs retournent des tuiles (qui n'ont pas toutes le même nombre de taches) et les posent pour allonger le cou de leur girafe. La girafe au plus long cou remportera la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Elix Beukemann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 802



Herissons Tourbillons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aujourd'hui, les enfants hérissons se déguisent : avec de grandes feuilles piquantes de leur couleur préférée ! Pourrez-vous les y aider en tirant les feuilles de la bonne couleur du sac ? Mais attention : le nuage de vent peut faire tourbillonner toutes les feuilles, et emporter celles qu'on avait déjà réunies ! Le premier joueur à avoir déguiser son hérisson avec des feuilles de sa couleur remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Elix Beukemann





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1364



Hippo Gloutons n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

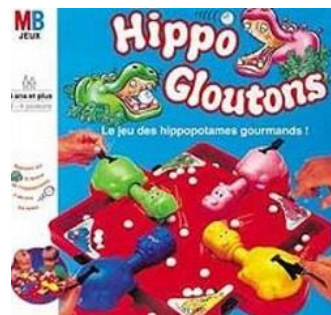
Le but du jeu est d'être le joueur ayant englouti dans la gueule de son Hippopotame un maximum de petites boules blanches dans un rythme effréné puisque tous les joueurs jouent en même temps. La difficulté réside dans l'actionnement répété de l'hippo pour qu'il étende son cou vers le centre du jeu. Dès qu'il n'y a plus de boules blanches dans l'arène du jeu, est déclaré vainqueur le joueur ayant l'Hippo le plus glouton, c'est-à-dire ayant avalé le plus de boules blanches !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1473



Hippo Gloutons n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le joueur ayant englouti dans la gueule de son Hippopotame un maximum de petites boules blanches dans un rythme effréné puisque tous les joueurs jouent en même temps. La difficulté réside dans l'actionnement répété de l'hippo pour qu'il étende son cou vers le centre du jeu. Dès qu'il n'y a plus de boules blanches dans l'arène du jeu, est déclaré vainqueur le joueur ayant l'Hippo le plus glouton, c'est-à-dire ayant avalé le plus de boules blanches !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 778



Hop ! Hop ! Lapin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

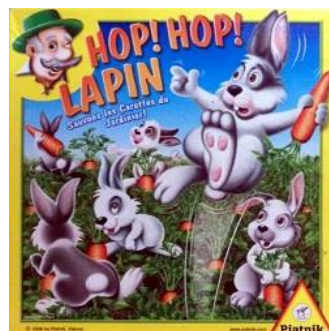
Chaque joueur est un jardinier qui défend ses carottes contre les lapins trop gourmands. Le vainqueur est le premier à capturer 4 lapins de couleur différente. Pour capturer un lapin, on appuie sur le lapin choisi puis sur celle de son jardinier. Grâce à un mécanisme sur le plateau et sur les pions lapin, 3 lapins par couleur sautent et 2 non. Si le lapin saute, il est capturé, sinon, rien ne se passe. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 549



Hop! Hop! Galopons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

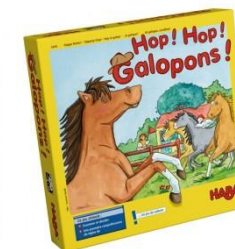
Les chevaux ont passé une belle journée dans le pré, mais ils doivent vite rentrer à la ferme. Dans leur box, il leur faut différentes choses, comme une botte de carottes ou le sac d'avoine. C'est à vous de les récupérer sur votre chemin menant à la ferme des chevaux. Celui qui choisira les bons dés en route et aura un peu de chance emmènera en premier son cheval au box.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 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: 798



Jean le Chanceux "Hans im Gluck"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

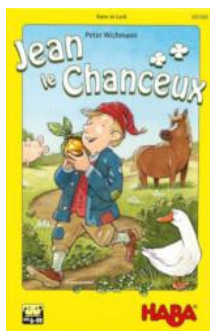
Jeu inspiré de l'histoire de Jean le Chanceux, le célèbre conte des frères Grimm. Après avoir travaillé dur pendant sept années, Jean reçoit des pépites d'or en récompense de son travail. Mais la richesse peut être source de nombreux soucis et ne fait pas toujours le bonheur. Grâce à d'astucieux échanges, aidez Jean à alléger son fardeau. Qui d'entre vous trouvera le trèfle à quatre feuilles qui lui portera chance ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	5 - 10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Peter Wichmann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 807



Jeannot Lapin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

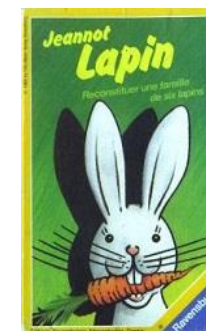
Reconstituer une famille de lapins en trouvant six cartes numérotées de 1 à 6. Un peu de tactique et beaucoup de mémoire permettent de gagner, mais Jeannot Lapin vient tout perturber en volant des cartes aux participants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Johann Rüttinger





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1794



Jeux de dés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeux de dés: Yam's, 421, Zanzi

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Play box
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1465



Lama, le jeu de dés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1847



Les jeux de la ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

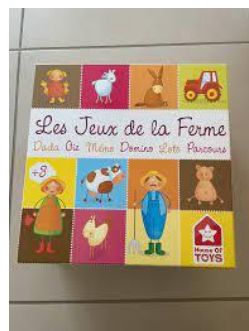
20 jeux a partir de 3 ans: dada, Oie, Mémo, Domino, Loto, Parcours, Morpion, ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: House of toys
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 914



Loto Petit ours brun

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu pour apprendre à l'enfant à observer et à associer

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 188



Margot l'escargot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des petits escargots doivent manger des petites billes (3 couleurs) posées sur les différents chemins qui mènent à l'étang.
A chacun son escargot, il faut être le premier à lui faire manger dix billes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 912



Mille Bornes n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1761



Mille Bornes n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

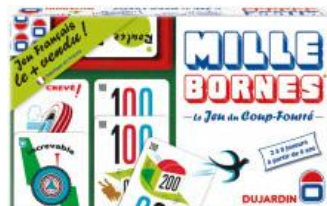
Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1753



Mille Bornes n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2126



Mistigri

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : Ne pas finir la partie avec le Mistigri en main. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si il peut former une paire avec cette nouvelle carte il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la garde. Puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri, il n'y a pas de gagnant mais un perdant, alors gare à ne pas la garder dans son jeu...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 040



Monza

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Monza pourrait être le formule dé des petits. Le matériel : - Des tites voitures - Des dés à face colorée (6). - Un circuit dont les cases reprennent la couleurs des dés. Le but : Arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée. Comment ? : Chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 637



Nimbali

Commentaires sur le jeu

Points: 1

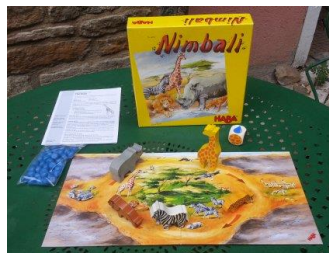
Dans Nimbali, il faut être le premier à utiliser toutes ses gouttes d'eau pour donner à boire aux animaux. Pour cela, il faut qu'il y ait des animaux devant votre point d'eau et que le dé indique la pluie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 5 +
 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: 1039



Nino Conillo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

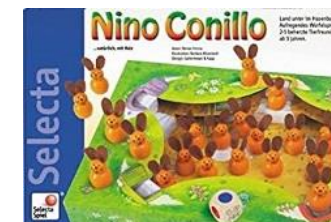
les giboulées de mars ont inondé le terrier du petit lapin Nino Conillo et de ses amis. Veux tu les aider à se mettre au sec ? Lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver les petits lapins.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 366



Nox

Commentaires sur le jeu

Points: 1

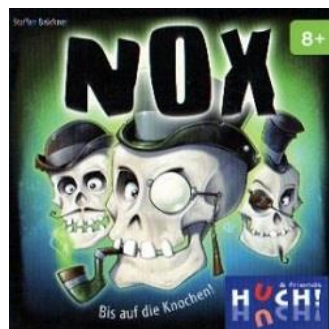
L'éternité, c'est long ! Alors pour se divertir un peu, les morts sortent de leur tombeau pour se livrer à une partie de Nox. Serez vous le joueur avec le plus de points en fin de partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 174



Panic au poulailler mini jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est la panique dans le poulailler, le méchant coq s'est installé tout en haut, dans le nid, et ne veut pas bouger. Attention, le voilà qui jette des œufs maintenant !

Quelle courageuse poule arrivera la première en haut et chassera le coq ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1484



Pas vu pas pris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

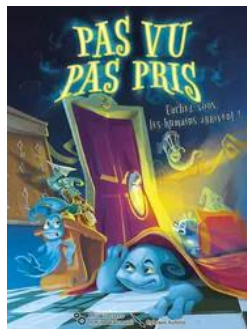
Incarnez une bande de fantômes espiègles et tentez de vous sauver d'un hôtel... sans être vus par les humains qui vous lorgnent par le trou de la serrure ! Vous vous êtes introduits dans un hôtel, de nuit, et vous avez réveillé les humains qui y dorment. Vite, échappez-vous discrètement avant d'avoir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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1026



Plan Social

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dégraissez l'entreprise pour délocaliser en Chine.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Chance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Marwany Corporation
Auteur:	John-Harvey Marwany





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 315



[Play me](#)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 693



[Rallye des Vers de Terre \(Le\)](#)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

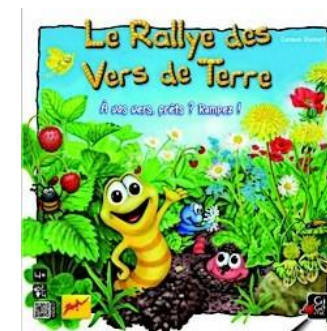
Participez à une course sous-terrainne trépidante ! Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer la tête hors du tunnel gagne la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Carmen Kleinert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1693



Rapelli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

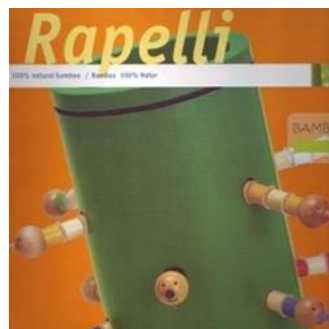
Oh non ! Les chenilles se cachent dans les bambous. Essaye de les faire sortir et d'en capturer autant que possible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Hape
 Auteur: Aniwat Rerkrai



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 458



Réveille pas papa!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Papa est couché dans son lit et ronfle à tue-tête.

Les enfants pourront-ils atteindre le gâteau au chocolat dans le réfrigérateur sans réveiller papa ?

SCCHUUUTTTT marchez sur la pointe des pieds car si papa se réveille, gare au cauchemar.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1155



Roule Cocotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sous les cocottes, des petits habitacles abritent les œufs pondus par les poules. Après avoir jeté le dé, on soulève une cocotte et on peut prendre au-dessous autant d'œufs qu'indiqué par le dé... s'il y en a assez.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Tilsit
 Auteur: Helmut Marx



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 085



Strike n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

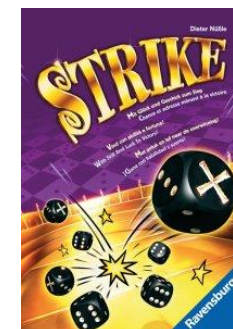
Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette.? Qui possédera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 893



Strike n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1154



Toc Toc Toc!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« Toc Toc Toc » est un jeu pour compter et un jeu de rapidité.

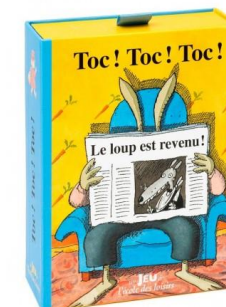
Sur chaque carte « Toc » figurent des ronds jaunes, rouges ou bleus, dans lesquels peut être écrit « Toc ». Ces cartes sont distribuées entre les joueurs, qui, à leur tour, les retournent et les posent sur un des 4 emplacements du plateau, en recouvrant éventuellement les cartes posées précédemment. Ensuite, il faut simplement dire « qui est là ? » avant les autres joueurs, à chaque fois que 3 « Toc » de couleur identique apparaissent en additionnant les « Toc » des 4 cartes du plateau. 3 exactement, pas 4, pas 5... Pas si simple ! On récolte ainsi une carte

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1886



Toucan Do It

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Toucan do it, soyez celui qui aura récupéré le plus de points à la fin de la partie !

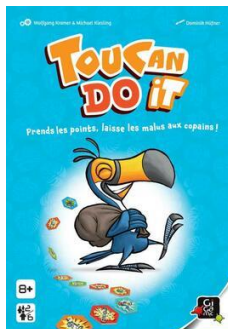
Lancez les dés et déplacez vos pions le long du parcours en essayant de ramasser les tuiles Positives et les tuiles Chance, qui vous rapporteront des points à la fin de la partie. Laissez donc les tuiles Négatives à vos adversaires ! Si, par malheur, vous deviez en récupérer une, utilisez une tuile Chance pour la transformer en tuile Positive. Le joueur qui a amassé le plus de points à l'issue du parcours remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 795



Trésor de glace - l'œuf du dragon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zut, alors ! Le nid contenant l'œuf de dragon et les pierres étincelantes est piégé dans une colonne glacée ! Les joueurs aident la maman dragon à éliminer l'épaisse couche de glace, mais sans faire tomber l'œuf ! Une fois ramassées et placées sur les amulettes des joueurs, les pierres étincelantes tombées du nid rapportent des points. Le vainqueur sera le joueur qui en aura le plus.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1244



Troll et Dragon n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une légende parle d'une salle pleine de Pépites d'Or, gardée par un Dragon. Mais pour accéder à cette Salle du Trésor, il faut d'abord passer par la Grotte de Diamants, où a élu domicile un grand Troll. Aventurier ! Brave le Troll et le Dragon pour rapporter le plus beau trésor à ton Roi !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Alexandre Emerit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1245



Troll et Dragon n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une légende parle d'une salle pleine de Pépites d'Or, gardée par un Dragon. Mais pour accéder à cette Salle du Trésor, il faut d'abord passer par la Grotte de Diamants, où a élu domicile un grand Troll. Aventurier ! Brave le Troll et le Dragon pour rapporter le plus beau trésor à ton Roi !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Alexandre Emerit





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 484



Trouv'tout

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte et révèlent ainsi une illustration et un élément à trouver (forme ou couleur). Il s'agit d'être le plus rapide à trouver l'élément correspondant sur l'illustration : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour. Le premier qui cumule 5 cartes gagne !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 707



Turbo team

Commentaires sur le jeu

Points: 1

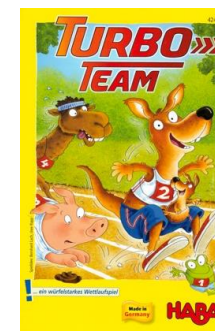
L'entraînement bat son plein! Les chameaux marathoniens se mettent en condition, les kangourous sauteurs gambadent dans tous les sens, un groupe de grenouilles s'échauffe et chez les cochons, on entend des grognements d'impatience car le départ est imminent. Tous veulent gagner le légendaire tournoi Turbo Team, le plus amusant qui existe au monde. Mais là où il y a beaucoup d'animaux, il peut y avoir des traces de leur passage : les animaux peuvent laisser par mégarde un "petit tas de crottes" au beau milieu du chemin! Il faut alors vite freiner, car si l'on marche dedans, on perd beaucoup de temps!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1035



Uno

Commentaires sur le jeu

Points: 1

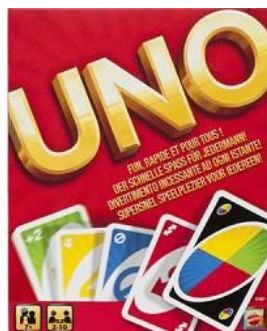
Le but? Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes Action... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Inspiré du 8 américain

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur: Merle Robbins



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1778



Uno Deluxe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Version de luxe du célèbre jeux de carte Uno

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur: Merle Robbins





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 586



Vroum vroum

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'herbe est encore fraîche de la rosée du matin et les escargots sont sur la ligne de départ de la grande course des escargots.

Les concurrents s'observent, chacun prêt à s'élancer. 3,2,1 et c'est parti...!
Les concurrents s'élancent à une vitesse impressionnante (pour des escargots), se dépassant, se mettant en travers du chemin.

Mais qui remportera cette course ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: <= 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Bleu
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1286



Wazabi extension piment

Commentaires sur le jeu

Points: 1

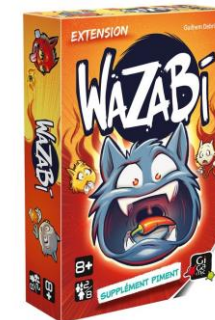
Dans cette extension, de nouveaux dés et des nouvelles cartes vont venir épicer un peu plus votre jeu. Découvrez de nouveaux effet et soyez bien attentif durant le tour des autres joueurs. Partagez encore plus le plaisir de déguster Wazabi : grâce à cette extension il est dorénavant possible de jouer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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1283



Wazabi n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 195



Wazabi n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu qui arrache..!
 Wazabi est un jeu de dés aux règles simples mais aux multiples rebondissements et retournements de situations !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 023



Wazabi n°3

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1282



Wazabi n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 241



Wazabi n°5

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

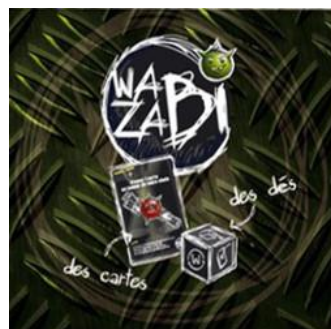
Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes [...] sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés,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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1759



Zombie dice/dados zombie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, on prend trois dés de façon aléatoire depuis le gobelet. Les dés rouges sont les plus dangereux (ils ont plus de faces "fusil"), les verts les plus faciles (plus de faces "cerveau"), et les jaunes entre les deux. Les dés ont trois symboles : - Cerveau : ? vous avez mangé le cerveau de votre victime. Mettez le dé Cerveau de côté. Si vous n'êtes pas tué ce tour-ci, chacun d'eux vous donnera un point. - Fusil ? : la victime se défend ! Mettez le dé Fusil de côté. Si vous en cumulez trois, votre tour s'arrête et vous ne marquez aucun point. - Empreintes : ? votre victime s'est échappée. Gardez les dés Empreintes devant vous. Si vous décidez de lancer à nouveau des dés, vous

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

