



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1041



51 st State "Seconde Edition"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

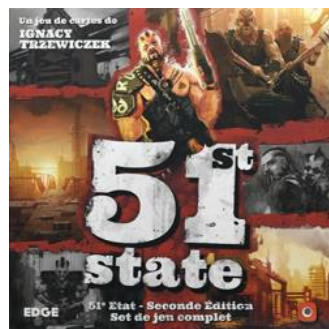
Le monde tel que vous le connaissiez n'existe plus. Il n'y a plus de gouvernement. Plus d'armée. Plus de civilisation. Les États-Unis se sont effondrés, et 30 ans après le début de la guerre, de nouveaux acteurs tentent de prendre le contrôle du pays en ruine, d'établir un nouvel ordre, d'imposer leurs lois et de bâtir un nouveau pays, un nouvel État : le 51e État.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	120 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Edge Entertainment
Auteur:	Ignacy Trzewiczek



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 985



6 qui prend! Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

LE SIX QUI PREND maisPOUR LES ENFANTS !!!!!!! Où le but est de collecter le plus de cartes Vache!

🐄 COMMENT ON Y JOUE? Chacun son tour, les joueurs piochent une carte Vache pouvant comporter 1, 2 ou 3 animaux. Ils doivent alors choisir une rangée où poser la carte en ajoutant toujours au moins une nouvelle sorte de vache à la rangée

🐄 ON EMPOCHE LA LIGNE DE CARTES quand le joueur vient y poser la 6eme vache différente de la rangée.

🐄 PLUS ON A EMPOCHE DE CARTES, PLUS ON GAGNE DE POINTS ! Une carte = 1 point.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	<= 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 096



Aramini circus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

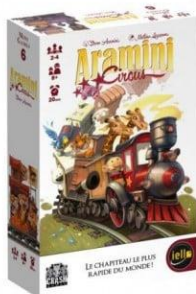
Il est temps de déménager votre cirque vers une nouvelle ville et, cette fois, vous serez le premier arrivé. Rassemblez vos tigres féroces, vos poissons savants, vos ours polaires, et trouvez-leur une place dans vos wagons. À vous de composer le train le plus incroyable jamais vu pour devenir le plus grand Monsieur Loyal !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Steven Aramini



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 583



Archaeologia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

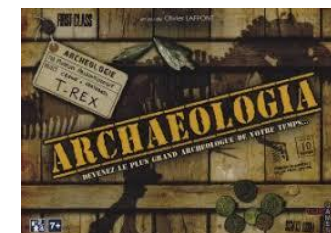
Plongez au coeur de l'univers archéologique des années 30. Creusez dans plusieurs niveaux de strates et découvrez les différentes périodes : âge de bronze, préhistoire, crétaçé et jurassique. Utilisez vos outils et autres moyens pour devenir le plus grand archéologue. Mais attention !!! Le marché noir et les voleurs sont monnaies courantes sur les lieux de prospection.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 479



Avé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous lancez les dés un à un et arrêtez quand vous voulez. Vous marquez alors le nombre obtenu dans une des sept cases de votre colonne en respectant un ordre croissant. Il ne faut donc pas forcément amener de très grands nombres mais des nombres qui peuvent être inscrits dans une case !

Chaque joueur dispose de six cartes pouvoir qui permettent de se sortir des situations difficiles. Mais chaque carte non utilisée en fin de partie rapportera cinq points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 049



Banana matcho

Commentaires sur le jeu

Points: 1

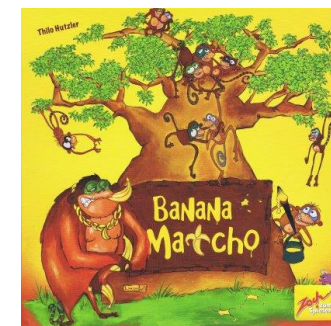
Les singes foncent à travers la forêt! Chacun veut cueillir les plus beaux fruits. Mais Matcho, le chef des singes, les rappelle à l'ordre avec la banane la plus bruyante de toute la jungle! Peux-tu te mesurer à lui? Alors, sors les crocs et montre-lui qui va décrocher le cocotier!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Zoch zum Spielen
 Auteur: Thilo Hutzler





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 275



Bizoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Bizoo, le but du jeu est simple : former un maximum de couples d'animaux pour gagner un maximum de points ! Mais attention, tous les couples n'ont pas la même valeur... et surtout les animaux n'ont pas les mêmes pouvoirs ! Retournements de situation, bluff, pièges, coups-bas... tout est permis (ou presque) pour empêcher vos adversaires de trouver l'âme sœur ! Telle est la dure loi de la jungle !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1589



Candy Lab

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Funnyfox
 Auteur: Thomas Danede





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 616



Catham City

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui deviendra le nouveau Boss de Catham City ? Une ville célèbre mais rongée par les complots et les tromperies : fonctionnaires corrompus, policiers soudoyés, journalistes fabulateurs... il faut avoir la fourrure épaisse et les griffes acérées pour espérer prospérer ici... Tous les coups sont permis. Le système de jeu est très simple : à chaque tour, vous aurez le choix entre jouer les cartes de votre main et appliquer leurs effets, ou prendre une pile de cartes dans votre main depuis la zone de marché. A vous d'étendre votre influence pour devenir le nouveau patron underground de Catham ! Détenteur droits : cosmodrome Games (Russie) Adaptation et distributin française : Gigamic

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Yuriy Zhuravlev



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 732



Chantilly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur fait les parts de gâteaux .

Les autres joueurs , à tour de rôle, se partagent les parts et le "distribueur" prend les parts restantes.

Durant la partie, les joueurs peuvent manger leurs parts de gâteaux afin de se garantir des PV.

A chacun de savoir quand manger et quand se servir...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1559



Codex Naturalis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Assemblez les pages du Codex Naturalis, le manuscrit secret qui recense les espèces des quatre règnes vivant dans les forêts primaires. Placez vos cartes en fonction des ressources qu'elles vous apportent pour remplir les objectifs et élaborer le plus riche des manuscrits. Serez-vous prêt à recouvrir et perdre une espèce pour développer votre manuscrit ? Le premier arrivé à 20 points déclenche la fin de partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: Thomas Dupont



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 737



Colocs (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Colocs n'est pas un jeu sur la Télé-réalité mais l'adaptation française du jeu Chez Geek, jeu bien connu des amateurs de la maison d'édition de Steve Jackson. Le but du jeu est d'être le plus grand glandeur de votre coloc ! Pour cela vous devez cumuler des "points de glandouille". Si vous acceptez cette mission, binouzes, séries télés, potos squatteurs et obèses matinales seront vos meilleurs armes... Le système de jeu est assez proche de la série Munchkin, déjà initiée par Steve Jackson.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Ubik
 Auteur: Jon Darbro





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 019



Coloretto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

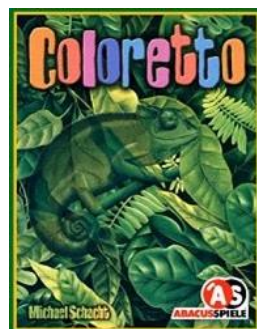
Les joueurs prennent des cartes placées sur la table. Tout au long de la partie, chacun essaie de se spécialiser dans quelques couleurs, puisqu'à la fin de la partie seules trois couleurs lui feront gagner des points, les autres lui en faisant perdre. Chacun essaie donc d'accumuler les cartes dans trois couleurs, et d'éviter d'en prendre dans les autres - mais ce n'est pas si simple. Matériel 63 cartes couleur; 10 cartes "2", 1 carte "dernière manche", 3 jokers, 5 cartes "rangée", 5 cartes d'aide de jeu et 13 cartes vierges

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur: Michael Schacht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 345



Cot cot collec

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites des collections de trucs de poules...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 208



Crazy circus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sortie presque en Catimini (à moins que ça ne soit Makinini), le dernier jeu de l'éditeur Suisse reste fidèle à son catalogue de jeux malins, astucieux mais accessibles au plus grand nombre. Les amateurs se réjouiront de revoir un jeu qu'on pourrait juger encore injustement peu célèbre : de . faisait parti des jeux recommandés au Jeu de l'Année 2003. C'est en effet en 2002 que paraît pour la première...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	Nc
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Game Works
Auteur:	Dominique Ehrhard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 615



CuBirds

Commentaires sur le jeu

Points: 1

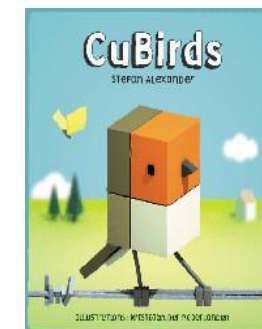
Chaque jour, des dizaines d'oiseaux s'arrêtent sur les clôtures de nos campagnes. Quand il est temps de partir, tous ces oiseaux se mélangent, incapables de s'organiser pour rentrer chez eux ensemble. Aidez-les à retrouver leur chemin vers leur nid.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Catch up games
Auteur:	Stefan Alexander





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 796



Dicycle Race

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Allez, hop ! Il fait beau, on sort les vélos ! 1 - choisissez 6 dés parmi les 18 disponibles, 2 - lancez-les 3 fois pour réussir les combinaisons demandées sur le parcours, 3 - avancez votre petit cycliste ! C'est partiiiiii ! Dicycle Race est un jeu de course extrêmement simple, rapide et complètement addictif ! Avec ses 4 modes de jeu, ses 5 variantes et ses 3 modes de comptage des points, il est complètement modulable et pour toute la famille !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Banana smile
 Auteur: Pascal Hugonie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 011



Elixir

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

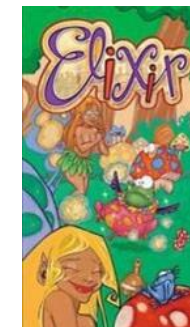
Vous devez récolter des ingrédients pour réaliser les sortilèges. De gages humoristiques et des avantages pour la parties, vous devez écouler tous vos sortilèges pour gagner. Jeu très drôle

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: J. Rodriguez, S. Barc





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 114



Elixir - La compil'

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les trois extensions pour Elixir.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Sylvie Barc



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1461



Fantasy n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

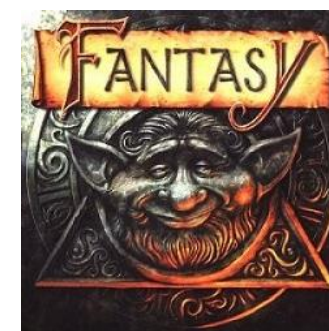
Chacun s'efforce de réunir sous sa houlette le plus grand nombre d'individus du Petit Peuple de la Forêt. Mais Elfes, Korrigans, Fées, Gnomes, Farfadets, Dryades et Lutins ont chacun un pouvoir particulier qui crée un chambardement permanent. Chaque joueur a cinq cartes en main. A son tour, chacun tire une carte, en pose une et applique le pouvoir qui y est indiqué. C'est incroyable la vitesse à laquelle les cartes changent de main...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Sylvie Barc





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 529



Fantasy n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il est encore quelques forêts inconnues des humains. Il y avait celle de la Dent Creuse (où sévit un certain Oscar), il y a maintenant celle de Fantasy, encore plus petite et plus secrète. On y trouve toute une fanfare bruyante de créatures magiques. Des farfadets, elfes, korrigans et autres dryades, et même des fées toutes chétives ou des gnomes tout barbus.

Fantasy est un petit jeu de cartes rapide et simple ce qui ne l'empêchera pas de mettre à l'épreuve votre sens tactique et votre mémoire !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1488



Flip hop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Flip Hop, soyez le plus rapide à replacer vos tuiles escargots danseurs en reproduisant les figures imposées. Flip Hop est un petit jeu aux règles simples dans lequel vous devrez, à l'aide de vos 9 tuiles escargots, être le plus rapide à reproduire les positionnements indiqués par les cartes objectif.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Azao Games
 Auteur: Jean-Claude Pellin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 837



Gasha

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gasha est un jeu de collection dans lequel vous ne savez jamais sur quoi vous allez tomber ! Collectionnez des Gasha, en espérant avoir les bons pour les échanger contre des cartes Collections et gagner des bonus. À la fin de la partie, la plus belle collection remportera la partie ! Vous mettez une pièce dans la machine, vous tournez la poignée, mais impossible de savoir exactement quel Gasha vous allez avoir !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Ebulobo
 Auteur: Jason Levine



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1135



Gizmos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous, les plus brillants esprits de cette génération, rivalisez d'ingéniosité pour bricoler, dans votre labo artisanal, le bidule le plus original et le plus puissant ! Saurez-vous maîtriser les quatre énergies et échafauder les combos qui vous feront gagner le premier prix de cette compétition scientifique ?

Gizmos est un jeu de combinaisons et de logique où vous devrez faire preuve d'astuce pour construire les machines les plus saugrenues : vous piocherez de l'énergie dans le distributeur pour alimenter des inventions de tous types et vous affronterez vos adversaires dans une course aux points

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 700



Gosu "1re édition"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Gosu", ce sont 100 gobelins répartis en cinq clans et en trois niveaux. En les recrutant, vous allez chercher à créer la meilleure armée possible, celle qui va pouvoir aller poutrer tranquillement ses adversaires. Le but du jeu va être de remporter trois batailles, afin de devenir le super seigneur de guerre qui se la ramène. La forme que prend l'armée d'un joueur est celle de trois lignes de bataille. Dans chacune d'elles, cinq guerriers maximum, tous d'un niveau donné. Au plus, un joueur peut donc avoir trois lignes de cinq gobelins, soit 15 cartes. La première est dévolue aux troupiers, les niveaux 1 puis, au dessus d'eux, les niveaux 2 et, logiquement, les niveaux 3 au sommet. La particularité de cette structure c'est qu'il ne peut pas y avoir

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Moonster games
 Auteur: Kim Satô



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 314



Hanafuda

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est de former des combinaisons, appelées Yaku (il est de bon ton d'employer des mots japonais pour devenir de vrais joueurs de Hanafuda - Koï-Koï).

Si le Koi-Koi ressemble un peu au Rami occidental, il s'en écarte par de nombreux aspects. Plusieurs règles optionnelles et variantes permettent de complexifier les parties si les deux adversaires le désirent.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 283



Hawaiki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

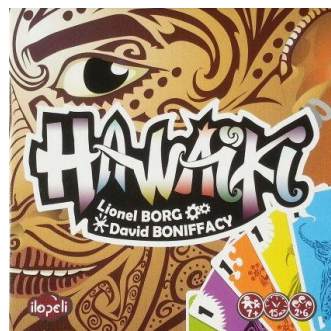
Le jeu de défausse et de combinaison malin qui va vous apprendre la politesse ! Les joueurs reçoivent 6 cartes en début de manche dont ils vont devoir s'en débarrasser. Pour cela, ils doivent chacun leur tour les poser sur 3 piles de cartes en essayant de faire des combinaisons avec les cartes du sommet de ces 3 piles. Des règles simples pour un jeu amusant et accessible à tous dont l'aspect combinaison et enchaînement contentera les joueurs plus stratèges.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: Lionel Borg



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1407



Hilo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu idéal pour jouer en famille ou entre amis ! HiLo est facile à expliquer et addictif ! Essayez de remplacer le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles, ou de supprimer des rangées entières... Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la partie ! Mais dès que l'un des joueurs a retourné toutes ses cartes, la manche se termine.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Eilif Svensson, Knut Strom





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1902



Hop la bille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les cartes sont sur la table, nos billes judicieusement disposées dans la cour de récré. L'œil est vif et les doigts bien dégourdis... La partie peut commencer !

Le but du jeu ? Avoir dans notre camp les billes nécessaires pour valider les combinaisons de nos cartes. Comment ? En faisant des pichenettes ! Il va falloir être à la fois stratégique et habile pour gagner les bonnes billes des adversaires en les touchant, tout en surveillant leurs jeux pour les empêcher de l'emporter...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1060



Il était une Forêt

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jamais un jeu ne vous aura donné un aussi beau pouvoir : devenez l'architecte d'une forêt primaire. Pour gagner la partie, soyez le meilleur stratège : votre forêt devra être la plus grande et la moins dégradée par l'homme. Et surtout, n'oubliez pas que la faune et la flore doivent toujours être en équilibre... Il était une forêt©, c'est avant tout un film. Un vrai long métrage de cinéma, réalisé qui plus est par un cinéaste de talent, Luc Jacquet, à qui l'on doit La marche de l'empereur et Le renard et l'enfant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Jeux Opla
 Auteur: Elbrent Toscano





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1869



Lucky Jack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Récoltez un maximum de points en abattant 3 (ou 4) cartes identiques ! Retrouvez toute l'intensité des machines à sous concentrée dans un jeu de cartes. Un mélange subtil de tactique, de chance et de prise de risque. But du jeu : Défausser rapidement ses cartes pour être le premier à poser ses 3 (ou 4) dernières cartes affichant le même symbole.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Laboludic
 Auteur: Richard Brault, Pascal Tho



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 826



Monster Crunch

Commentaires sur le jeu

Points: 1

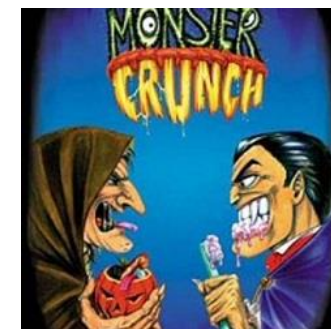
Vous aimez la guimauve et le réglisse? Les vampires et les démons ne vous font pas peur? Armez-vous d'une brosse à dents à poils durs et serrez vos chicots! Ça va Cruncher!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Atomix
 Auteur: Sébastien Dubois





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 534



Mow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs posent sur la table des vaches, et doivent éviter de ramasser des mouches. Les vaches portent des numéros, et ne peuvent être posées qu'en début ou en fin de file. Quelques cartes spéciales mettent un peu d'ambiance.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Hurrican
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 850



Pergamon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

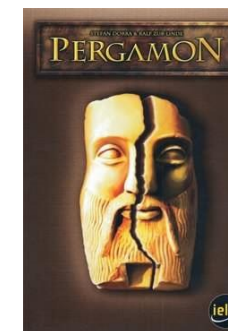
En 1878, le Musée Royal de Berlin organisa des fouilles dans l'antique ville de Pergamon située sur le territoire de l'actuelle Turquie. La ville connu son heure de gloire aux alentours de 200 avant J.C. lorsqu'elle était le port le plus important de la province romaine d'Asie. En tant qu'archéologue, vous tentez d'obtenir le meilleur budget de recherche possible de façon à financer les fouilles dans l'antique Pergamon.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Ralf zur Linde, Stefan Dor





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 492



Pirates!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de stratégie demande aux joueurs d'accumuler le plus de pépites d'or pour gagner la partie. Sur un plateau de jeu, chacun doit tenter de poser des éléments selon les cartes qu'il a tirées. Des montagnes, des palmiers, des maisons et des coquillages s'agencent sur les cases de l'île. Les combinaisons sont multiples et aiguisent le sens de l'observation. Les plus grands peuvent jouer sur plusieurs tours pour réaliser les meilleures combinaisons et récupérer un maximum de pépites. Certaines cases pimentent le jeu et permettent aux plus chanceux de remplir leur coffre. Nous apprécions particulièrement ces cases qui rompent le tour de jeu et autorisent tous les joueurs à s'amuser ensemble.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 177



Pocket Rockets

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pocket Rockets est un petit jeu qui ne paie pas de mine, mais qui plaît beaucoup. Les joueurs se lancent dans une course aux étoiles, et cherchent à construire les meilleures fusées en vue d'être les premiers à atteindre la lune. Pour cela, à leur tour de jeu, ils bénéficient chacun de quatre points d'action.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Hazgaard Editions
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1171



Ratayo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Ratayo, découvrez l'incroyable diversité qui se cache dans les mares, les rivières ou les tourbières. Cumulez des espèces, des plus rares aux plus ordinaires, et reconstruisez leur milieu de vie. Mais pour gagner, il vous faudra déjouer les menaces qui pèsent sur eux !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur: Pascal Dubech



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1201



Salade de points n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Molly Johnson, Robert Mel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1200



Salade de points n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

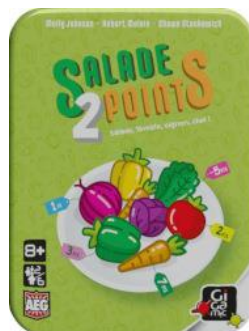
Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Molly Johnson, Robert Mel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 110



Salade de points n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Molly Johnson, Robert Mel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 746



Sandwich

Commentaires sur le jeu

Points: 1

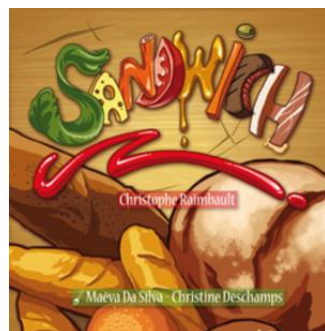
Un petit jeu tout simple qui tient dans une petite boîte format Kangourou. Composé uniquement de cartes (56), vous allez vous retrouver à fabriquer les meilleurs sandwiches pour vos amis (enfin, amis, il faut le dire vite). Enfin, vous allez essayer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Millennium
 Auteur: Christophe Raimbault



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1532



Sea Salt Paper

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelques papiers délicatement pliés et tout un univers marin prend vie. Constituez votre main, posez des cartes pour appliquer leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir: stopper immédiatement la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: B. Cathala, T. Rivière





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 050



Skip bo n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Skip-Bo, présenté comme étant « de la famille de Uno », ressemble en fait beaucoup à la crapette. Il est intéressant à ce titre, mais guère plus que la crapette. Skip-Bo n'en est pas moins un divertissement apprécié en famille, bien plus riche et profond que Uno.

Le but est de se débarrasser des cartes que l'on a reçues en début de partie, en les posant dans l'ordre, sur les piles du centre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1451



Skip-Bo n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Skip Bo est un jeu simple et original, proche de la crapette. Le but ? Se défausser de ses cartes en les empilant par ordre croissant de numéros sur des piles communes à tous les joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 669



Skyjo n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

Un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif !

Au début de la partie les joueurs disposent 12 cartes faces cachées devant eux et en retournent 2 faces visibles. A son tour de jeu le joueur doit piocher une carte dans la pioche ou dans la défausse. S'il se décide pour la carte visible de la défausse il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible. S'il se décide pour

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Magilano
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2113



Skyjo n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

Un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif !

Au début de la partie les joueurs disposent 12 cartes faces cachées devant eux et en retournent 2 faces visibles. A son tour de jeu le joueur doit piocher une carte dans la pioche ou dans la défausse. S'il se décide pour la carte visible de la défausse il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible. S'il se décide pour

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Magilano
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 806



Skyjo n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Majilano
 Auteur: Alexander Bernhardt



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1403



Skyjo n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Majilano
 Auteur: Alexander Bernhardt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1527



Splito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

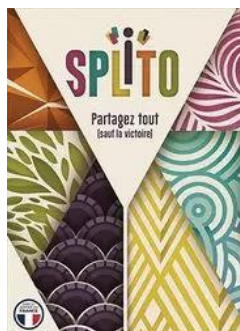
Basé sur un principe de draft, dans le jeu Splito, à chaque tour, vous posez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blam!
Auteur:	Luc Rémond, Romaric Gal



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1163



Spring Meadow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les premières fleurs délicates font surface après un hiver rude. Le soleil brille un peu plus chaque jour et efface les dernières traces de neige. De vertes prairies apparaissent et des petites marmottes curieuses sortent doucement d'hibernation. Le printemps est enfin là, dans les montagnes, et le temps est parfait pour une petite randonnée. Placez vos tuiles prairie de manière intelligente sur votre plateau montagne, afin de recevoir des tuiles bonus lors que vous créez ou agrandissez des groupes de trous. Trouvez votre chemin autour des terriers de marmottes, car ils peuvent vous gêner lors du placement des tuiles. Le décompte des points dépend du choix de tuiles par les joueurs. Celui qui a la plus grande prairie durant une phase de

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Act in Games
Auteur:	Uwe Rosenberg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1203



Ta bouche " le jeu des répliques qui piquent !" n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre le plaisir de combiner des phrases inattendues et.. très marrantes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Le droit de perdre
Auteur:	Yves Hirschfeld, Sylvain D



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1204



Ta bouche " le jeu des répliques qui piquent !" n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre le plaisir de combiner des phrases inattendues et.. très marrantes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Le droit de perdre
Auteur:	Yves Hirschfeld, Sylvain D





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1202



Ta bouche " le jeu des répliques qui piquent !" n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre le plaisir de combiner des phrases inattendues et.. très marrantes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Le droit de perdre
Auteur:	Yves Hirschfeld, Sylvain D



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1119



Tarasque

Commentaires sur le jeu

Points: 1

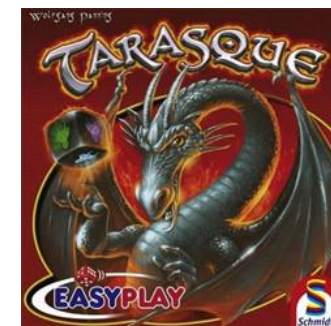
Pour commencer : Chaque joueur prend une base et un œuf de dragon.
Déroulement : Au début du tour, 3 tuiles dragons sont placées au centre de la table. Le joueur lance les 6 dés et doit sélectionner au moins un dé de la couleur des dragons qui sont disponibles. Il peut ensuite relancer les dés restants. Lorsque aucun dé ne peut être mis de côté, son tour est terminé. Il capture alors les dragons pour lesquels il a au moins 2 dés. Il peut également capturer un dragon de la base d'un autre joueur. Mais pour cela, il doit avoir au moins un dé de plus que lors de la capture du dragon. Les dragons capturés sont placés autour de la base (les côtés indiquent le nombre de dés utilisés lors de la capture). Lorsqu'un joueur se fait voler un

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Wolfgang Panning





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1117



Tournay

Commentaires sur le jeu

Points: 1

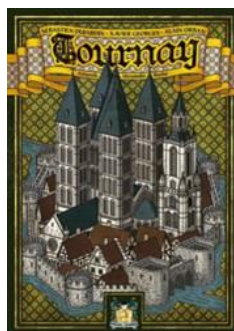
L'idée est que chaque joueur construit un quartier de « Tournay » devant lui. En déposant des cartes « bâtiment », par exemple, qu'il aura récupérées dans le carré central. Cette zone est composée de 3 cartes sur 3, soit 9 cartes. Les joueurs peuvent y déposer des cartes « personnage » qui vous apportent des effets spécifiques, etc. (Jeu dans la même lignée que Troyes)

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Pearl Games
Auteur:	A. Orban, X. Georges, S.



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1640



Trésor de la momie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec de la chance aux dés et un peu de tactique, qui remplira en premier son site de fouilles des trésors de la momie ? Un jeu de dés et d'observation.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1251



Trolland

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Trolland on cultive l'hideuseté nationale. On dit donc expulser par chariot tous ceux qui ont des valeurs de beauté.... Le but est donc de faire du zèle et de remplir le maximum de chariots d'expulsés.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Ludocortex
Auteur:	Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 967



Valdora

Commentaires sur le jeu

Points: 1

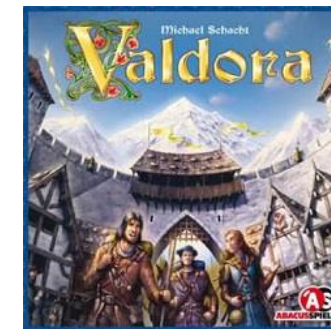
A vous d'extraire des pierres précieuses des mines et de les vendre le plus cher possible en ville. Les joueurs iront extraire de l'or avec lequel ils pourront acheter des cartes équipement en ville pour retourner extraire toutes sortes de diamants. Ils iront vendre ensuite ces diamants ou essaieront d'honorer une commande précise.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Combinaison
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 - 75 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Abacusspiele
Auteur:	Michael Schacht





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1485



Venise

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nous partons en voyage en Italie. Après avoir visité Rome, la capitale, nous faisons escale à Venise. C'est la période du carnaval. Cette ville, riche en art et en histoire, est fascinante par son architecture. Les bâtiments et les rues s'entremêlent avec les canaux maritimes. Nous nous promenons le long de ces canaux, nous les traversons sur des petits ponts. Soudain une dame masquée nous interpelle : Bonjour, désirez-vous participer à la course aux pierres précieuses qui se joue sur ces pilotis, au milieu du canal ? Nous acceptons sa proposition.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 35 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: eggame
 Auteur: Cyprien Grès



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 810



Yamy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Du Yams, du rami, du bluff et du poker réuni dans le même jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Max Gerchambeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 496



Zéro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre objectif est simple: marquer le moins de points possible. La combinaison suprême, c'est le zéro, que tous les joueurs cherchent à atteindre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Combinaison

Age préconisé : 7 +

Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 5

Difficulté: Vert

Marque du jeu: Atalia

Auteur:

