



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 847



10 minutes to Kill

Commentaires sur le jeu

Points: 1

10 minutes to kill est un jeu de guessing pour 2 à 4 joueurs qui se joue en... 10 minutes. Vous incarnez un assassin qui doit éliminer ses contrats sans se faire repérer ou arrêter par la police.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: La Boite de Jeu
 Auteur: Benoit Banner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 353



7 blasons (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bien qu'annoncé pour trois à sept joueurs, je vous conseille fortement de ne pas jouer aux 7 Blasons à plus de cinq joueurs. En effet, à six ou sept, le jeu devient carrément chaotique, et il est pratiquement impossible d'élaborer la moindre tactique.

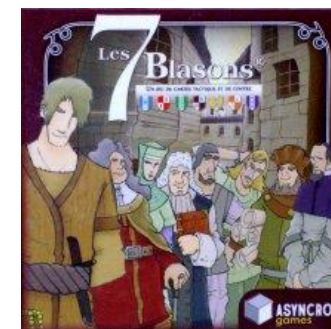
Mais à trois, quatre ou cinq joueurs, le jeu est tout à fait intéressant, pour peu qu'on décide d'en faire quelques parties entre copains, pour s'imprégner des caractéristiques des cartes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur: Michel Pinon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 263



A la Vôtre !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

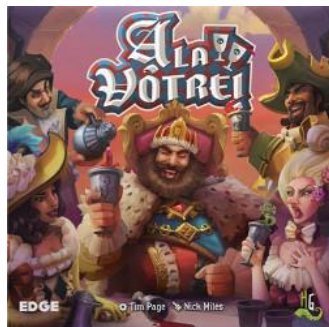
Dans notre grand Royaume d'Otravia, nous avons abandonné la monarchie héréditaire il y a de nombreuses générations. Notre brillante conception du gouvernement n'y est pour rien, quelle idée ?! Nous sommes simplement un peuple très, très, pragmatique. Puisque personne n'a souvenir d'un Roi mourant tranquillement dans son lit à un âge avancé, et que le pourcentage de morts par empoisonnement au sein de notre aristocratie est suspicieusement proche des 100%, cela semblait juste être la chose à faire. Malgré tout, on aimerait tous être Roi... Euh, je veux dire, on aime tous notre Roi, bien sûr. Même si l'ordre de succession peut être si aisément changé... Il suffit d'une goutte de poison dans le bon Gobelet...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Edge Entertainment
 Auteur: Tim Page



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1231



Abra Kazam ! n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue Apprentis Sorciers, à vos baguettes ! Vous allez devoir lancer, reconnaître et parfois subir les sortilèges les plus délirants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Buzzy Games
 Auteur: Antonin Boccara





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1232



Abra Kazam ! n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue Apprentis Sorciers, à vos baguettes ! Vous allez devoir lancer, reconnaître et parfois subir les sortilèges les plus délirants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Buzzy Games
 Auteur: Antonin Boccara



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1663



Attrape Rêves n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

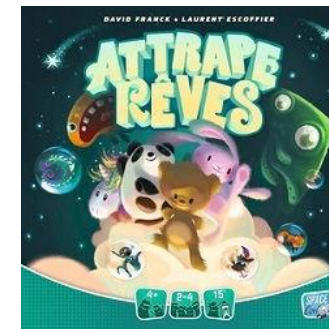
"As d'Or 2020 catégorie Enfants" Attrape Rêves est un jeu dans lequel chaque joueur choisit le doudou le plus adéquat pour recouvrir complètement la carte cauchemar de la nuit en cours. Plus le doudou choisi est petit, plus le gain de jetons Rêve est important ! La première ou le premier à remporter 12 jetons Rêve gagne la partie. Nominé As d'Or 2020 (Tout public)

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Space Cow
 Auteur: Laurent Escoffier, David F





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 785



Buteur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le plateau de jeu est un terrain de football. Néanmoins dans ce jeu on joue au football avec des cartes, et il faut bien sûr marquer plus de buts que l'adversaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 726



Chou y es-tu ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chou y es-tu ? est un jeu de cache-cache asymétrique à partir de 6 ans. Deux équipes s'affrontent : les lapins qui mangent les choux et se cachent et les jardiniers qui tentent de les débusquer ! Si les lapins parviennent à manger neuf choux avant d'être attrapés par les jardiniers, ils gagnent la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Space Cow
 Auteur: Xavier Violeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 862



Cigale et la Fourmi (La)

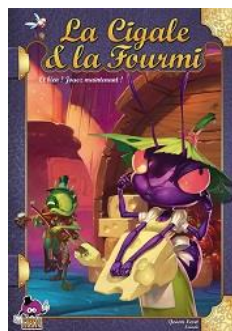
Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Cigale, ayant déchanté après l'été, se trouva fort déçue par cette fourmi ô combien têtue. Passablement revancharde, un plan germa chez l'insecte flémard : suivre la Fourmi par divers chemins pour s'accaparer son précieux butin. Afin de passer l'hiver sans déboire, jouez tour à tour la Cigale ou la Fourmi et accumulez des provisions qui vous mèneront vers la victoire !

Emplacement:

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Purple Brain Creations
 Auteur: Yoann Levat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 649



clé cachée (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au bonheur des chevaux n'est pas un jeu de mémoire comme les autres. Chaque carte représente un cheval parmi quatre possibles et les deux faces des cartes sont différentes.

Les joueurs déplacent le poney qui provoque le retournement de cartes. L'idée est d'avoir le plus de chevaux de sa couleur lorsque la dernière carotte est prise.

Emplacement:

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 897



Club des Moustaches (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs tentent de faire tomber le masque des invités en jouant astucieusement leurs cartes « chat », en tirant les bonnes conclusions, et en dévoilant un minimum d'information sur eux. Celui qui réunit le plus grand nombre de points remportera la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Connor Reid



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1729



Cluedo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur: Anthony Pratt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 037



Compatibility n°1

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Craig Browne



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 696



Compatibility n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Craig Browne





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1833



Contrast

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Diriez-vous d'un escargot qu'il est plutôt rond ou petit ? D'un cerf-volant qu'il est plutôt carré ou léger ? D'une girafe qu'elle est plutôt grande ou fine ? Dans ce jeu, il n'y a pas de bonne réponse... Seulement des réponses qui rapportent des points. Celles désignées à la majorité !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Pink Monkey Games
Auteur:	Julien Percot



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 246



Coyote

Commentaires sur le jeu

Points: 1

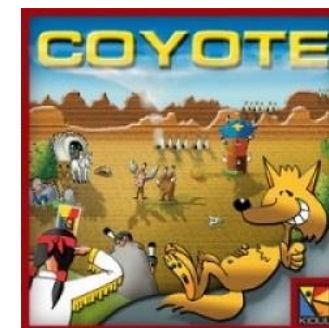
Chaque tour, vous placez une carte sur votre front, de sorte que vous voyez la carte de tout de le monde, sauf la votre. Sur chaque carte se trouve une valeur. Chaque joueur doit miser sur la valeur totale des cartes présentes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 759



Crimebox Investigation

Commentaires sur le jeu

Points: 1

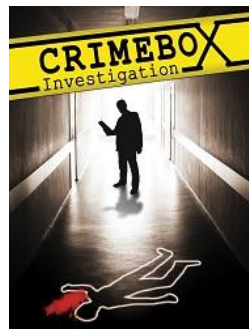
Une sombre affaire criminelle secoue une ville anonyme des États-Unis d'Amérique. Le mystère plane encore sur le responsable du crime. Pour gagner, il faudra être le premier à résoudre l'affaire, c'est-à-dire à désigner un coupable parmi les trois suspects, à expliquer le mobile de son crime ainsi que les circonstances du meurtre. - Un jeu original qui plonge les joueurs dans l'univers des séries policières américaines. - Des règles très simples à comprendre et faciles à expliquer. - Chaque partie est une nouvelle histoire. - Deux modes de jeu : enquête ou procès.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Cymon Kraft



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1173



Cryptide

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous avez étudié les images, connecté les points et rassemblé les maigres preuves que vous pouviez. Vous êtes proche - le monde entier saura bientôt la vérité derrière le Cryptid. Un groupe de cryptozoologistes partageant les mêmes idées se sont réunis pour finalement découvrir la créature insaisissable, mais la gloire de la découverte est trop riche pour être partagée. Sans donner une partie de ce que vous savez, vous ne réussirez jamais à localiser la bête, mais révélez trop et votre nom sera oublié depuis longtemps!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 50 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Osprey Games
Auteur:	Hal Duncan, Ruth Veevers





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 574



Dany

Commentaires sur le jeu

Points: 1

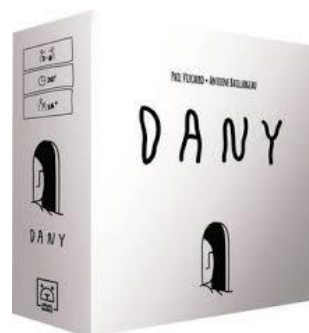
DANY est un jeu de cartes qui fait appel à l'imagination, la déduction et la malice des joueurs. Chaque joueur évolue dans le jeu en tenant secrètement un rôle qui lui est propre et dont l'objectif est opposé. Composez avec les Souvenirs de DANY, communiquez pour exister dans sa tête, mais attention, DANY fera tout pour vous faire échouer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 16 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 509



Décrypto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Communiquez en toute sécurité !

Rejoignez les plus grandes équipes d'encrypteurs de la planète. Votre mission : transmettre des codes secrets à vos coéquipiers sans que vos adversaires ne puissent les intercepter.

Pour ce faire, vous formulerez 3 indices qui s'appuient sur vos 4 mots secrets. Si vos mots secrets sont : 1- Noir, 2- Libellule, 3- Cocktail, 4- Sombrero et que vous devez faire deviner le code 4-3-2, vous pourriez donner les indices « Mexique », « Soirée entre amis » et « Insecte ». Trop

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2008



Déguisement chapeau penté-rose

Commentaires sur le jeu

Points: 1

petit chapeau rose

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1793



Destinations secrètes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« Destinations secrètes » est un jeu éducatif qui propose aux joueurs de devenir des globe-trotters, en parcourant le monde à la recherche de sites à découvrir.

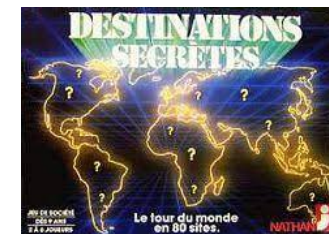
Il leur faudra pour cela traverser le monde en bateau, train, avion ou même à pied à la recherche d'indices, et être le premier à identifier cinq destinations grâce à 3 indices mystérieux ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1780



Detective Club

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Detective Club, à chaque tour, un des joueurs fait secrètement équipe avec un autre - le Conspirateur - et essaie de lui faire deviner un mot secret en utilisant seulement deux cartes illustrées. D'autres joueurs sont des détectives, qui connaissent aussi le mot, mais ne connaissent pas les identités des uns et des autres. Les détectives doivent découvrir qui est le conspirateur, en s'assurant qu'ils ne sont pas accusés par les autres joueurs !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Igames
 Auteur: Oleksandr Nevskiy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 814



Divinare

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Participez à une concours de divination...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Brett J. Gilbert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1384



Dixit "Odyssey"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

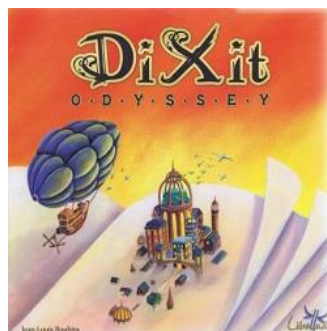
Faites trouver votre carte à vos adversaires....mais pas à tous !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 12
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Jean-Louis Roubira



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 476



Dixit "Origins"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Extension Dixit 4. Explorez des territoires fantastiques et partez pour un voyage plein de merveilleuses découvertes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Jean-Louis Roubira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 270



Dixit extension n°5

Commentaires sur le jeu

Points: 1

84 nouvelles illustrations afin d'enrichir vos parties de Dixit. Elles vous entraîneront vers des univers chatoyants, étranges et merveilleux! N'attendez plus et partez vers de nouveaux horizons déconcertants et empreints de poésie!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur: Jean-Louis Roubira



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 552



Dixit Extension n°9

Commentaires sur le jeu

Points: 1

10ème anniversaire de Dixit.
 Dixit, le jeu aux multiples récompenses qui vous invite pour un voyage au coeur de votre imagination, en famille ou entre amis, revient avec une nouvelle extension !
 Découvrez 84 cartes originales pour renouveler et enrichir vos parties de Dixit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1079



Dixit harmonies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une extension recharge de 84 cartes pour Dixit. Vous pouvez utiliser ces nouvelles cartes avec n'importe laquelle des versions de base de Dixit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 006



Dixit n°1

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

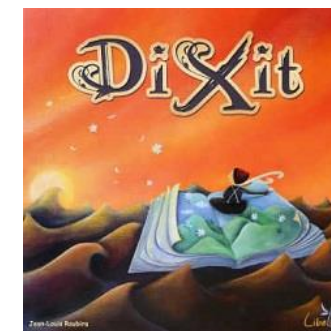
Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit : un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur: Jean-Louis Roubira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 542



Dixit n°2

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

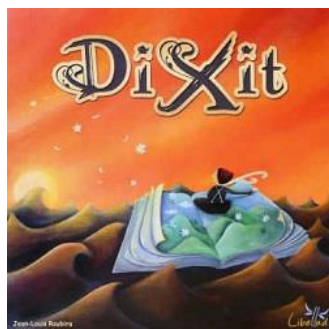
Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit : un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Jean-Louis Roubira



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1080



Dixit révélations

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une extension recharge de 84 cartes pour Dixit. Vous pouvez utiliser ces nouvelles cartes avec n'importe laquelle des versions de base de Dixit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	Nc
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2046



Emojito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Préparez vous à un incroyable mélange d'émotions !
Soyez expressif avec votre visage et votre voix et essayez de marquer plus de points que les autres dans cette course aux émotions !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 475



Esquissé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

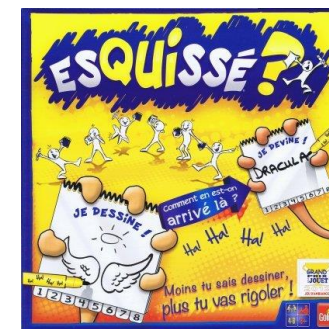
Esquissé ?, c'est tout simplement le téléphone arabe adapté en jeu de société, où les dessins viennent remplacer la parole. L'idéal est de jouer à huit, mais si l'on est seize, on peut utiliser deux boîtes ! Chaque joueur commence par inscrire un mot tiré au sort sur son bloc, puis il le dessine en page deux. Les carnets passent ensuite au joueur de gauche, huit fois de suite. Un joueur qui reçoit un dessin doit écrire sa signification sur la page suivante, et s'il reçoit une signification, il doit la dessiner, toujours à la page suivante. Ainsi, le mot ou la phrase aura été transformé huit fois, d'écriture en dessin et inversement.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Goliath
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 236



Esquissé n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

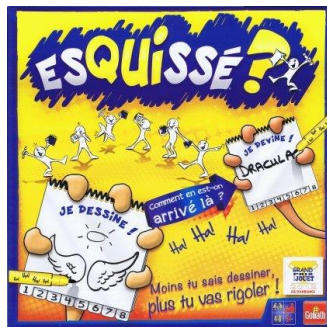
Esquissé ?, c'est tout simplement le téléphone arabe adapté en jeu de société, où les dessins viennent remplacer la parole. L'idéal est de jouer à huit, mais si l'on est seize, on peut utiliser deux boîtes ! Chaque joueur commence par inscrire un mot tiré au sort sur son bloc, puis il le dessine en page deux. Les carnets passent ensuite au joueur de gauche, huit fois de suite. Un joueur qui reçoit un dessin doit écrire sa signification sur la page suivante, et s'il reçoit une signification, il doit la dessiner, toujours à la page suivante. Ainsi, le mot ou la phrase aura été transformé huit fois, d'écriture en dessin et inversement.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 352



Fais pas l'âne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu familial et convivial vous ravira par sa simplicité et sa diversité. Il est pour tout public et n'a qu'une idée, vous faire passer de bons moments. Les âneries sont permises, mais attention l'âne est malicieux... Avec le jeu, vous pourrez lire une histoire pour les enfants où la curiosité de l'âne est une qualité. Vous découvrirez également la véridique histoire de l'Académie des ânes, ou Louis XIV, très joueur... de toute façon, on est toujours l'âne de quelqu'un.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Yves Renou





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 747



Focus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À chaque tour, un joueur pioche secrètement une carte Cible lui indiquant pour quel autre joueur il va devoir répondre à des questions personnelles. Grâce aux indices obtenus, les autres joueurs vont essayer d'être les premiers à deviner qui est la cible du tour. Le joueur qui connaît le mieux ses amis aura le plus de chance de remporter la victoire !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 18
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Mathilde Spriet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1549



Fort Boyard: La boîte à énigmes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouve dans cette boîte l'univers de Fort Boyard et déjoue les pièges de Passe-Partout, Félintra, Passe-Muraille, M. Tchan, Passe-Temps sans oublier les mystérieuses énigmes du Père Fouras ! Résous ces 78 énigmes et Fort Boyard n'aura plus de secret pour toi !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Deux coqs d'or
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1737



Funny Lines

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Achetez, observez, devinez... Funny Lines est un jeu d'ambiance et de déduction pour 3 joueurs et .

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	MJ fun
Auteur:	Carlo Emanuele Lanzavec



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1156



Guardians of Legends

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Depuis la nuit des temps, des Gardiens veillent sur les légendes et les mythes de notre monde. Ils dissimulent des indices à travers les âges afin de faire vivre ces légendes dans l'esprit des êtres humains. Aujourd'hui, vous voilà arrivés sur les archipels des Gardiens, là où se trouvent les origines de ce monde, là où naissent les légendes. Partez à l'aventure et tentez de découvrir les trésors des Gardiens de Légendes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Lubee Edition
Auteur:	Edward Preston, Vincent





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1238



Imagicien

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le grand grimoire de l'imaginaire recèle des formules magiques mystérieuses. Faut-il encore pouvoir les décrypter car vous n'êtes qu'un Apprenti-imagicien. Serez-vous capable de comprendre ce qui prend forme sous vos yeux ? Dans le jeu Imagicien, reliez les symboles et soyez le premier à deviner ce que vous dessinez. L'imagicien reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine. À chaque tour on révèle une formule imagique mystérieuse constituée de plusieurs ingrédients. Simultanément, les joueurs relient ces ingrédients sur leur plateau leur permettant de tracer une forme. Le premier joueur à deviner ce qu'il dessine (même s'il n'a pas fini la forme),

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blam!
Auteur:	Olivier Mahy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1217



Intrigues à Venise

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu voit la lutte de deux équipes d'agents secrets. Lord Fiddlebottom et le Colonel Bubble contre l'Agent X et Madame Zsa Zsa. Vous, vous incarnerez un de ces quatre personnages et aurez à votre disposition un des quatre déguisements possibles (grand, maigre, gros ou petit - eh oui c'est comme ça !) et aurez une carte mission spécifique (alpha, bravo, charlie ou delta).

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Alex Randolph, Leo Colovi





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 545



Just one n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères.

Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Repos Prod
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 321



Kakuzu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De très (trop) nombreux jeux ont été imaginés à partir du sudoku. La plupart ne sont que de piètres solitaires à plusieurs. Kakuzu sort très nettement du lot, à la fois par la qualité de son matériel et par celle de sa règle.

Une grille aléatoire de sudoku est cachée par des pastilles. À tour de rôle, les joueurs vont tirer du sac un nombre au hasard et devront trouver une case comportant ce nombre. S'ils trouvent, ils gardent le jeton et rejouent. S'ils perdent, ils donnent le jeton au joueur suivant et terminent leur tour.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur: Bruno Stefanini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1185



Kontour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1 concept, 15 traits, 30 Secondes. Les joueurs vont tenter de faire deviner aux autres un mot, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir ! Faites preuve d'imagination et d'un esprit de simplification pour remporter la victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Ignacio Sánchez Usera



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 720



Korsar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Korsar, vous allez faire partir vos navires marchands en espérant les faire revenir au port, et en même temps vous allez capturer ceux de vos adversaires en envoyant vos propres corsaires.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Tilsit
Auteur:	Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 786



Linq

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au début d'une manche, vous recevez une carte pour savoir si vous êtes espion ou contre-espion. Si vous êtes espion, vous devez retrouver votre collègue grâce à des associations d'idées autour des mots. En tant que contre-espion, vous devez les faire échouer, voir les démasquer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Andrea Meyer, Erik Nielse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1679



Mimons Ensemble n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mime adapté aux plus jeunes grâce aux cartes illustrées. Mime le mot ou le dessin sur la carte pour le faire deviner aux autres joueurs avant que le sablier soit écoulé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 762



Mimons Ensemble n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mime adapté aux plus jeunes grâce aux cartes illustrées. Mime le mot ou le dessin sur la carte pour le faire deviner aux autres joueurs avant que le sablier soit écoulé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 630



Mimtoo famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Formez 2 équipes et préparez-vous à un délire collectif en famille. Pourrez-vous mimer et bruiteer un indien qui danse la valse ou une girafe qui fait du rodéo ? Devinez et faites deviner plein de situations déjantées. Nombreuses variantes incluses !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 10
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1076



Mirogolo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Equipés de lunettes aux verres déformants, les petits et grands auront bien des difficultés à faire découvrir leur dessin. Des énigmes farfelues et des parties de rigolades en perspectives

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 16
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 816



Monster Propre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'animation alliant observation, rapidité et habileté. On place une pince dorée et les monstres en vrac sur la table et on glisse l'élastique autour de la taille des joueurs. Au top départ chaque joueur essaie de trouver ses 8 monstres et de les accrocher avec les pinces sur le fil. Pendant le 1er cycle on prend les monstres de la couleur de ses pinces à linge. Pendant le 2ème cycle on prend d'autres couleurs que celle de ses pinces. Dans les 2 cas on doit accrocher les monstres avec des étoiles à sa gauche et des monstres avec des tâches à sa droite. Le premier joueur qui a accroché correctement sa lessive gagne une pince dorée. Le jeu est joyeux et facile à mettre en place.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Rémy Delivorias





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 266



Mutant meeples

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mutant Meeples reprend avec succès le concept développé par Alex Randolph dans Die verbotene Stadt puis Rasende Roboter : des pions qui avancent jusqu'à rencontrer un obstacle, pour ensuite repartir dans une nouvelle direction. Ici, ce ne sont plus quatre robots qui courent dans tous les sens, mais huit ou dix meeples ! Malgré les apparences, ce n'est pas plus facile, car le plan de jeu contient peu d'obstacles. Et c'est encore plus dur si l'on joue avec la face verte du tablier.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur: Ted Alspach



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 724



Objets Trouvés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

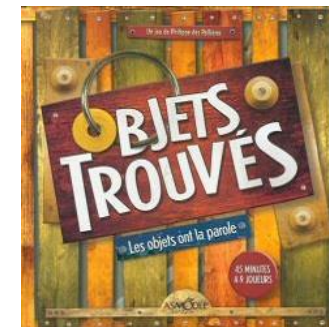
Faites comprendre aux autres joueurs une phrase, un mot, une idée parmi six possibilités en utilisant seulement les objets à votre disposition

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 9
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Philippe des Pallières





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1137



Paranormal Detectives

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Paranormal Detectives, un des joueurs est un Fantôme qui vient de fortement décédé. Les autres joueurs sont des détectives de paranormal. Le but du jeu pour le Fantôme est de faire comprendre toutes les circonstances de sa mort (Qui? Ou? Comment? Pourquoi? Avec quel arme?) aux autres joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Lucky Duck Games
 Auteur: Adrian Orzachowski, Marc



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2111



Perudo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

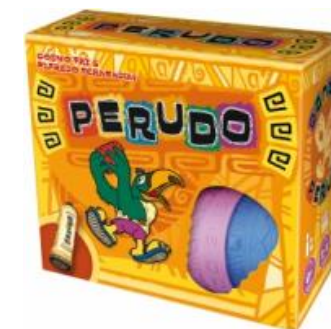
Perudo est un jeu de dés et de bluff dans lequel les joueurs doivent tenter de deviner les combinaisons cachées sous les gobelets de leurs adversaires en fonction de leurs annonces.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Asmodee
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 325



Petits meurtres et faits divers

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Chaque joueur joue un rôle : l'inspecteur doit démasquer le vrai coupable, les innocents ont pour but de se faire passer pour coupable auprès de l'inspecteur, le coupable doit naturellement apparaître innocent aux yeux de l'inspecteur, le greffier, a pour rôle très important de contrôler la validité des interrogatoires. L'inspecteur va interroger à 2 reprises les suspects, qui ont chacun des mots imposés à introduire dans leur alibi. Ces mots sont les mêmes pour tous les innocents, mais sont différents pour le coupable..

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 7
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Hervé Marly



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 569



Pict it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faîtes deviner des films, chansons, personnages ... en associant plusieurs images ensemble !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 14
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 950



Pictionary

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez une carte et dessinez un mot que votre équipe doit deviner.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 16
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Rob Angel



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1820



Pictionary Man

Commentaires sur le jeu

Points: 1

e fameux Pictionary change de support. Dans Pictionary Man, au lieu de dessiner sur une feuille ou un tableau, vous dessiner sur trois objets : un bonhomme, une boîte ronde et une boîte rectangulaire. Vous pourrez ainsi transformer chaque objet selon vos désirs : véhicule, outil, mobilier... Vous n'êtes limité que par votre imagination.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 424



Piratissimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel bateau pirate sera le premier à rapporter 9 trésors en lieu sûr dans le port ?

Toujours en quête d'aventure et de trésors, les pirates sillonnent le vaste océan. « Ohé ! Au trésor ! », crie le capitaine avec enthousiasme, les yeux rivés à sa longue-vue. Car il s'agit bien d'un coffre qu'il voit au loin, brillant sur le sable d'une plage. « Parez à mouiller ! Nous allons toucher terre ! ». Le navire pirate se dirige alors vers l'île où se trouve le trésor.

Mais mille sabords ! Voilà qu'une tempête se dessine à l'horizon ! Il faut

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 159



Premières énigmes animaux (Mes) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 240



Premières énigmes animaux (Mes) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

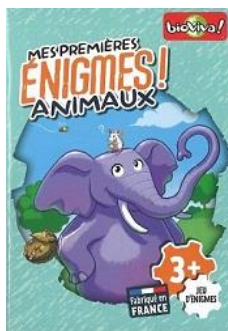
Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252



Premières énigmes animaux (mes) n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 262



Premières énigmes animaux (mes) n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

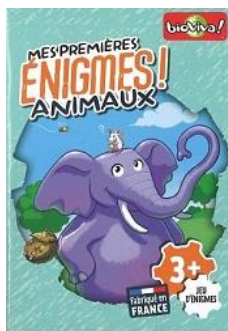
Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 679



Premières énigmes objets (Mes)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de devinettes pour les enfants non-lecteurs sur le thème des objets.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 066



P'tites locos (les)

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

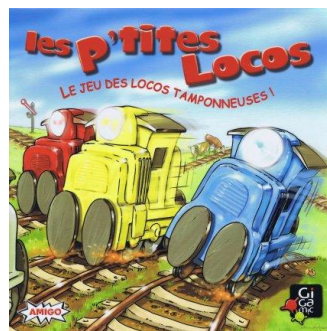
Vous devez être le premier à amener 3 de vos 4 "p'tites locos" d'une case "départ" vers une case "arrivée". Mais attention, les plates-formes peuvent bouger, et les locos qui sont dessus les accompagnent ! Pire, si vous rentrez dans une loco devant vous, vous êtes arrêté et c'est l'autre loco qui avance ! Sur une base de "p'tits chevaux", un jeu original où vous devrez avancervos locos en vous méfiant de vos adversaires mais aussi du plateau de jeu !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Bob Lindner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 178



Rapidcroco

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rapidcroco : Le petit jeu de rapidité et d'observation où il vous faudra retrouver le crocodile coupable.

Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse une liste de critères quiva vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable idéal....

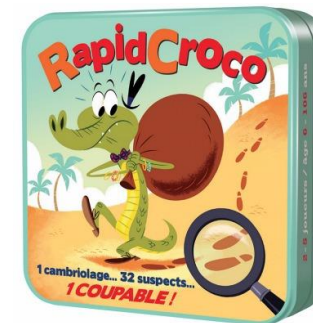
Mais attention... Car il va non seulement falloir suivre la directionpointée par les bras des crocodiles mais également tenir compte despancartes « Ils mentent tous » brandies par les 4 hippos...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 163



Rumble in the House n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Flatlined Games
 Auteur: Olivier Saffre



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1798



Scotland Yard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le centre de Londres il n'est pas difficile de disparaître dans la cohue et la circulation. Lorsque quelqu'un cherche à se rendre invisible, la perspicacité des célèbres détectives de Scotland Yard est nécessaire pour le dépister. Un des joueurs est "Mister X" et se cache dans sa fuite dans tous les quartiers de Londres. Il joue en restant invisible et il ne se montre qu'à intervalles déterminés. Tous les autres joueurs sont les détectives de Scotland Yard et sont à sa poursuite pour le débusquer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Michael Schacht





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 822



Shadow Hunters

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etes vous une créature des ténèbres. Un Shadow? Ou plutôt un chasseur de démons. Un Hunter? A moins que vous ne soyez qu'un simple civil. Happé malgré lui au cœur de la lutte éternelle entre le bien et le mal? Gardez votre nature secrète... Vous la dévoilerez bien assez tôt en déployant vos pouvoirs personnels! En attendant restez sur vos gardes et évitez que les visions de l'ermite ou vos propres actions ne trahissent votre camp...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur: Yasutaka Ikeda



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 550



Shadows Amsterdam

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Amsterdam, de nos jours.
 Une infraction a été commise. Au cours des derniers jours, l'enquête policière a languie.
 Votre agence de détective est tenue de l'accélérer, mais vos principaux rivaux sont également envoyés sur l'affaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1746



Stella Dixit Universe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Stella - Dixit Universe est une nouvelle approche de l'univers Dixit. En tant que chasseurs d'étoiles, explorez le ciel et rapportez de la lumière dans votre monde ! Stella est un jeu compétitif d'interprétation d'images dans l'univers Dixit. À partir d'un mot, choisissez les mêmes images que les autres joueurs pour remporter la victoire. Prenez des risques, mais gare à la chute ! Il s'agit d'un jeu autonome, mais totalement compatible avec les autres extensions de cartes Dixit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	erald Cattiaux, Jean-Louis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 459



Super Cluedo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Super Cluedo reprend le même principe que Cluedo : il faut essayer de deviner qui est le meurtrier, avec quelle arme il a frappé, et à quel endroit. Cette combinaison est composée de 3 cartes que l'on retire au hasard du jeu, le reste des cartes étant distribué aux joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 - 120 mn
Nombre de joueurs:	3 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Parker
Auteur:	Anthony Pratt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1410



Ta mère en slip

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Essayez de deviner la combinaison que vous avez sur vos lunettes ! Tous les joueurs vont découvrir leurs personnages en même temps. Ça commence déjà avec un fou rire général !

Il y a des centaines de combinaisons loufoques, c'est parfait pour jouer entre amis chez vous ou dehors.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 165



Team pics

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Teampics est un party game hybride ! Rivalisez d'ingéniosité dans ce jeu d'équipe déjanté !

Utilisez l'application Team Pics pour prendre des photos loufoques avec vos coéquipiers et devinez ce qui se cache derrière celles des autres joueurs. Deux lettres pour trouver un mot, une pose et clic ! Une photo pour le faire deviner. Une prise en main intuitive, des parties rythmées.

Bonne ambiance et photos souvenirs à la clef !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 4+
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Leitheia
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2061



The Key "Casses en série au casino royal"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

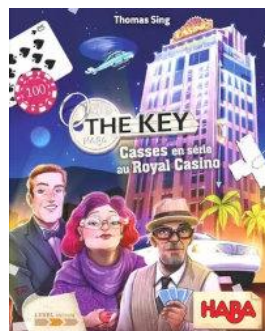
Une série de casses ébranle le Royal Casino. Comment les trois malfaiteurs ont-ils pu mettre la main sur le butin des coffres ? Les joueurs mènent l'enquête et combinent tous les indices sur les numéros de coffre, les malfaiteurs, les heures des casses et les codes saisis. Seule la bonne combinaison de chiffres permettra de mettre les coupables derrière les barreaux. Attention : ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Thomas Sing



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 799



The Key "Meurtre au golf d'Oakdale"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De terribles meurtres en série ébranlent le club de golf d'Oakdale. Trois personnes ont été assassinées ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du meurtre, l'arme du crime, la scène du crime et le véhicule ayant servi à prendre la fuite. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Thomas Sing





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 643



The Key "Vols à la villa Cliffrock"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

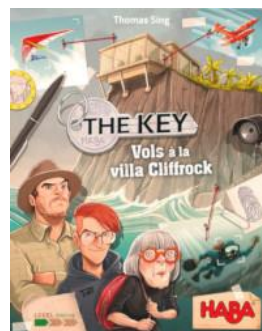
Une spectaculaire série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et de précieux objets ont été dérobés ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du délit, le butin et la fuite des voleurs. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Thomas Sing



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 986



The Resistance

Commentaires sur le jeu

Points: 1

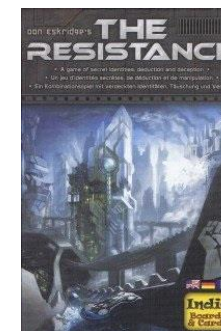
Un jeu de la famille des "loups garous de Thiercellieux" mais pouvant se jouer dès 5 joueurs, ne durant que 30 minutes, n'ayant pas besoin de conteur et se jouant sans système d'élimination des joueurs... Nous sommes dans le futur et un groupe de Résistance tente de faire tomber un gouvernement corrompu. Les joueurs représentent l'un des camps. Mais qui va l'emporter

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	13 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	5 - 10
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Indie Boards and Cards
Auteur:	Don Eskridge





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 766



Time Bomb "Evolution"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Coupez vite. Coupez encore. Coupez mieux. Une fois encore, Moriarty a piégé plusieurs monuments de la ville de Londres. Sherlock n'a pas le choix: elle doit désamorcer toutes les bombes avant minuit, sans quoi la capitale et le pays sombreront dans le chaos. Mais cette fois ci, Moriarty a mis tout son génie dans l'élaboration de nouvelles bombes aux effets surprenants ! Time Bomb revient dans une version "Evolution" ! Redécouvrez l'exceptionnel Time Bomb dans une version "Évolution" qui s'adresse aussi bien aux apprentis Sherlock qu'aux Moriarty confirmés. Bluff et déduction sont indispensables et nécessaires pour localiser les nouvelles bombes, aux effets aussi variés que spectaculaires ! 6 types de

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Yusuke sato



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 869



Tokyo Train

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs forment des équipes de deux : les touristes se placent d'un côté de la table et leurs camarades japonais leur font face. Chaque touriste reçoit 6 cartes touristes qu'il place devant lui. Puis les joueurs piochent une carte « Compartiment 6 places » qui détermine le placement de départ des cartes touristes des joueurs. Une nouvelle carte « Compartiment 6 places » indiquant la position finale des touristes dans les wagons est ensuite tirée. Seuls les Japonais en ont connaissance. Les Japonais donnent ensuite de concert des directives à leurs partenaires afin qu'ils échangent leurs cartes touristes entre elles et les placent dans la position finale. Les Japonais disposent de trois ordres différents. Pour faire échanger à leurs

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Walter Obert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1071



Top Face

Commentaires sur le jeu

Points: 1

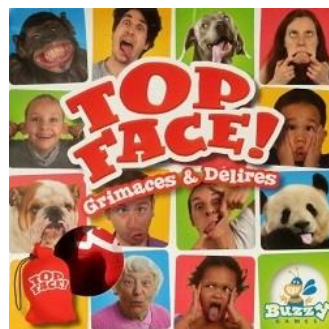
3 jeux en 1 tout basés sur les grimaces et l'observation. Petits et grands se retrouvent autour de la table pour effectuer leurs plus belles grimaces et marquer le plus de points. Rapidité et observation sont de mises.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Buzzy Games
Auteur:	Wlad



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1650



Trésor de Glace n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les jeunes dragons ont découvert un trésor de glace extraordinaire : une colonne glacée contenant des pierres étincelantes. Bien sûr, ils meurent tous d'envie de les prendre. Avec l'aide de papa dragon, les joueurs retirent les anneaux gelés les uns après les autres et font fondre la colonne glacée. Voilà que les pierres étincelantes dégringolent ! Mais attention : ils ne peuvent pas tout ramasser. Qui aura le plus de pierres étincelantes à la fin de la partie ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 548



Trésor de glace n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les jeunes dragons ont découvert un trésor de glace extraordinaire : une colonne glacée contenant des pierres étincelantes. Bien sûr, ils meurent tous d'envie de les prendre.

Avec l'aide de papa dragon, les joueurs retirent les anneaux gelés les uns après les autres et font fondre la colonne glacée. Voilà que les pierres étincelantes dégringolent ! Mais attention : ils ne peuvent pas tout ramasser. Qui aura le plus de pierres étincelantes à la fin de la partie ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 705



Trésors d'Aladin (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

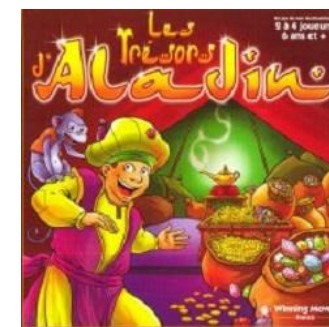
Les trésors d'Aladin est un jeu d'observation, de mémoire, de déduction et de tactique. Chaque joueur se voit attribuer une carte objectif indiquant trois trésors parmi les sept du jeu dont un trésor en commun avec un ou plusieurs autres joueurs. Celui qui réunit les trésors de sa carte objectif gagne la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Max Gerchambeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1742



What's Missing ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

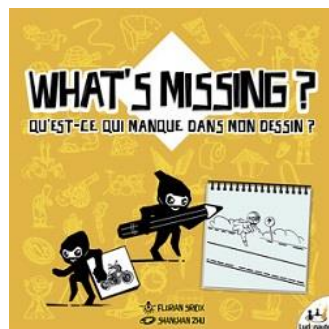
Ce jeu d'imagination malin dans lequel vous allez devoir dessiner pour faire deviner une image s'enrichit de 240 nouvelles cartes et d'un niveau de difficulté supplémentaire. Le principe reste le même : au lieu de représenter l'image piochée, il vous faudra dessiner tout autour des éléments qui la replacent dans un environnement, un contexte. Les autres joueurs devront ainsi retrouver ce que vous n'avez pas dessiné ! Pour gagner, l'astuce l'emportera sur le talent artistique...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Ludonaute
 Auteur: Florian Sirix



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 162



Zik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec l'aide des onomatopées, faites deviner près de 400 chansons. De "Frère Jacques" à Papaoutai... Vous n'avez pas fini de vous remémorer les grands classiques et chanter les nouveaux tubes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Blackrock Editions
 Auteur: Cyril Blondel



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