



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1595



4x4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à aligner 4 pions ou à former un carré de 4 pièces ayant un caractère commun.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1596



Achef

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention de ne pas être bloqué et de ne pas vous faire prendre vos pions

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1633



Allez les escargots- médiéval

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Serez-vous le premier à passer la ligne d'arrivée avec l'un des escargots disponible?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1597



Arbre de Newton

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plantez 9 arbres de telle sorte qu'ils forment 10 rangées de 3 arbres chacune en ligne droite.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1091



Assaut

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prix location : 10€

L'assaut de la forteresse est l'un des nombreux jeux dérivés du jeu du renard et des poules. À partir du XIXe siècle apparaissent des jeux de chasse qui relatent divers événements militaires. Certains spécialistes pensent que le jeu de l'assaut de la forteresse pourrait bien relater la prise de Sébastopol en 1855. Il est apparu en France puis a été diffusé dans d'autres pays européens. Les Anglais le baptisèrent « Asalto ».

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1098



Atride

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prix location : 10€

Inventé et édité par Gauthier Fourcade en 1994, Atride est un jeu singulier en raison d'un système de prises circulaires pouvant induire des contradictions. Les Renards ont intérêt à prendre les poules mais en même temps, ils attaquent leurs meilleurs alliés qui les protègent contre l'attaque des vipères: comment faire ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 3
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1600



Atrium

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à aligner 3 boules de la même couleur en horizontal, vertical ou diagonal.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1100



Awalé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'awalé appartient à la grande famille des jeux de semailles africains (dits aussi mancala ; « déplacer » en arabe). C'est un jeu au mécanisme très particulier et sans hasard.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Domaine public
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1601



Awalé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

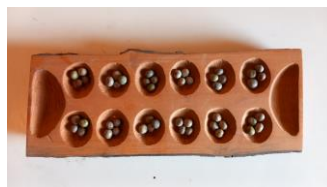
L'awalé appartient à la grande famille des jeux de semailles africains (dits aussi mancala ; « déplacer » en arabe). C'est un jeu au mécanisme très particulier et sans hasard.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Domaine public
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1603



Awithlaknannai

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stratégie par affrontement, réussir à prendre tous les pions de l'adversaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1097



Bagh Chal

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prix location : 10€

Bagh Chal (Tactique du tigre) est un jeu népalaise faisant partie de la famille des jeux dits « de chasse », qui ont la particularité de proposer aux joueurs des forces et des objectifs de jeu différents.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Domaine public
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1605



Blocs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réussir à bloquer son adversaire

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1607



Caméléon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventé par Henri FLEURY, le tablier est formé d'un octogone étoile portant 9 cases. Les 8 cases des sommets sont identifiées par les lettres du mot CAMELEON. La 9ème est au centre.
Réussir à placer les lettres à leur place.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1608



Carrés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réussir à placer toutes ses pièces de jeu sur le plateau en évitant de composer un carré.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1621



Chat et souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour les souris : occuper les 9 points de refuge
Pour les chats : éliminer les souris

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1606



Corde à sauter

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le meilleur des jeux de corde à sauter.
Plusieurs règles de jeux

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1634



Criquets

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à amener son criquet au point d'arrivée.
Sur un principe de courte paille!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 - 7

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1609



Dao

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placer ses 4 pièces sur un alignement horizontal ou vertical, en carré ou sur chacun des 4 coins du plateau.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1619



Felli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Capturer les pions de son adversaire

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1622



Force 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aligner ses 3 pièces verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1610



Furet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faire traverser le plateau de jeu à votre furet. Le 1er à y parvenir remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1617



Gare d'eau (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faire croiser les 2 convois de 3 péniches

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1611



Hat divian Keliya

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour le tigre : capturer les léopards (même méthode de prise qu'au jeu de dames) Pour les 7 léopards : bloquer le tigre

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1090



Incognito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prix location : 5€

Votre espion doit pénétrer dans le château adverse, il est aidé en cela par 4 soldats qui sont également chargés de protéger votre propre château.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1614



L

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placer son pion L de façon à bloquer l'adversaire

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1615



Lam-turki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de solitaire indien.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1618



Macadam

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Amener un de ses pions dans l'une des cases de but adverse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1101



Nyout

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prix location : 10€

A l'origine, c'est-à-dire bien avant notre ère, ce jeu devait être un instrument de divination. L'intérêt qu'il continue de susciter de nos jours, en particulier en Asie, tient à la simplicité de son tracé et à ce qu'il est le type même des jeux de parcours en cercle et en croix.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1616



Pachisi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour chaque joueur ou équipe il s'agit de réaliser un tour complet avec ses 4 pions à partir du centre et de les ramener au centre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1612



Pagaie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prendre les pions de l'adversaire en sautant par-dessus. Mais subtilité, on peut aussi sauter ses propres pions afin d'enchaîner une série de prises.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1604



Palet Suisse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lancer sur un plateau cible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1092



Puluc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur dispose de 5 pions (5 guerriers) et traverse le plateau de jeu en sens inverse de son adversaire. Les pions essayent de tomber pile sur l'adversaire pour le faire prisonnier. S'il réussit à finir son parcours sans se faire reprendre, il pourra sortir définitivement du jeu les pions prisonniers dans sa pile. Le premier qui ne peut plus bouger a perdu la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Les Zibrides
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1602



Seega

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il s'agit de subtiliser le maximum de pions de son adversaire de jeu par une technique de prise originale

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1599



Tigre et éléphants

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour les éléphants : bloquer le tigre.
 Pour le tigre : Capturer un des éléphants

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1099



Toc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prix location : 5€

Le jeu de Toc (ou jeu de Tock, jeu de Tok) est un jeu de plateau québécois alliant stratégie et esprit d'équipe, où rien n'est gagné d'avance.

Il se joue à 4 joueurs, en équipe. Le but du jeu est d'être le premier, ou la première équipe, à rentrer ses billes au bout du circuit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 4 +
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1620



Triball

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à aligner 3 boules de la même couleur sur un ou plusieurs niveaux.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1598



Verso

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à créer un alignement de 5 pions de sa forme.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

