



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1420



1, 2, 3 Glisse!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mémoire et de pichenette. Il fait chaud ! Tous les animaux de la jungle se sont donnés rendez-vous au lac... Mais la tortue est en retard, comme toujours. Une seule solution pour rejoindre ses amis au plus vite : glisser le long de la rivière. D'une pichenette, les joueurs propulsent la tortue dans le lac, puis retournent les tuiles Animal afin d'avancer sur leur plateau personnel. Qui sera le premier à retrouver tous les animaux ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Joel et Rafael Escalante



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 841



4 jeux Winnie the pooh

Commentaires sur le jeu

Points: 1

4 jeux en 1
 Scnipp-schnapp
 pouilleux
 jeu des familles
 mémoire

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1395



Au bonheur des chevaux n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est de retrouver le plus grand nombre possible de ses chevaux parmi les 36 cartes avant que les carottes ne soient croquées...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 648



Au bonheur des chevaux n°2

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 853



Baccade

Commentaires sur le jeu

Points: 1

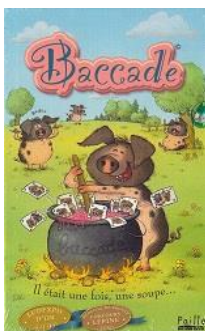
Un jeu pour toute la famille, qui vous étonnera par le dynamisme de ses parties. Les cochons en sont les vedettes, surtout le célèbre « Cul Noir du Limousin », et chacun à votre tour, vous serez le cochon de la partie ! Et puisque ce jeu, inventé sur un tracteur un jour de labours, a lui-même une drôle d'histoire... Vous découvrirez également une histoire pour les enfants, et dans un autre récit la fabuleuse et véridique aventure du cochon « Cul Noir »

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Yves Renou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 217



Bal des princesses (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les six princesses du château Bellami sont dans tous leurs états ! Elles ont appris que le ravissant prince Charms cherchait une épouse et qu'il venait d'annoncer sa visite pour aujourd'hui ! Elles décident donc d'organiser un magnifique bal en son honneur. Evidemment, chacune des six soeurs aimerait bien être l'élue du prince. Pourras-tu aider le prince Belle Boucle à trouver la bonne épouse parmi les six princesses ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Basler, Alix-kis B





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1698



Bermuda Pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Naviguez votre bateau sur les eaux périlleuses pour récupérer des trésors!
Faites appel à votre dextérité et à votre mémoire pour contourner les tourbillons marins qui envoient vos trésors par dessus bord!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: FoxMind
Auteur: Jeppe Norsker



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1711



Bogoss

Commentaires sur le jeu

Points: 1

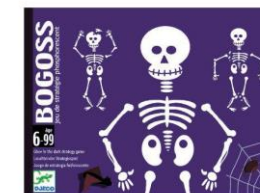
Un jeu d'échange avec des cartes phosphorescentes pour jouer aussi dans le noir !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 299



Bois des Couadsous (le) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

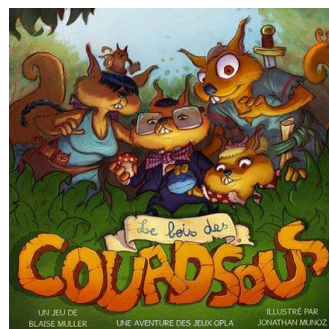
Il n'y a que neuf cartes à mémoriser, chacune présentant deux faces. Et pourtant, la tâche s'avère insurmontable pour de nombreux adultes. Fous rires assurés, surtout chez les enfants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Jeux Opla
 Auteur: Blaise Müller



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 572



Bois des Couadsous (le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

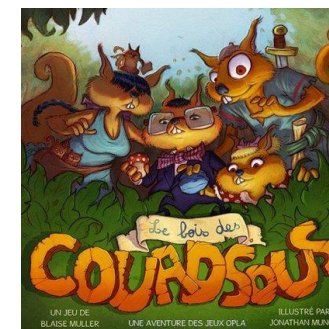
Il n'y a que neuf cartes à mémoriser, chacune présentant deux faces. Et pourtant, la tâche s'avère insurmontable pour de nombreux adultes. Fous rires assurés, surtout chez les enfants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux Opla
 Auteur: Blaise Müller





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1115



Bonbons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

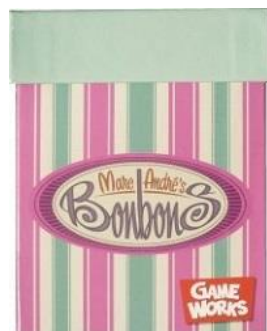
A son tour, un joueur retourne une de ses cartes rondes et une carte carrée du centre de la table. Si les deux bonbons représentés sont identiques, il les laisse face visible. Le premier joueur dont toutes les cartes sont retournées l'emporte.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: GameWorks
 Auteur: Marc André



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1333



Brainbox Des Tout Petits

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A tour de rôle, un joueur prend une carte et retourne le sablier. Il dispose alors de 10 secondes pour mémoriser les images. Puis il jette le dé pour déterminer le numéro de la question à poser. Le truc, c'est que la réponse à la question se trouve toujours sur les images au recto de la carte !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 8
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Green Board Team





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 346



Cache Tomate! n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 525



Cache Tomate! n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 647



Cache-toi vite

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour gagner, il faut être le premier à sauver sept chevreaux avant que le loup, qui s'est introduit dans la maison, ne les croque (il a raison, c'est bon le chevreau).

Après avoir jeté le dé, il s'agit d'annoncer combien de chevreaux se trouvent sous la cachette de la couleur du dé. C'est juste : tu gagnes un chevreau. C'est faux : tu prends le loup et il ne faut plus te tromper sinon, tu dois donner un chevreau au loup

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 645



Catherinette Caquète

Commentaires sur le jeu

Points: 1

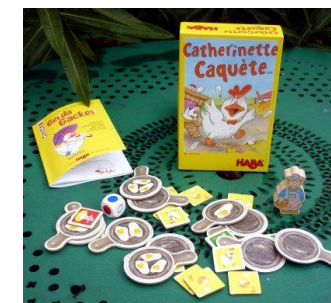
Catherinette Caquète est donc une agréable surprise. Le jeu mêle intelligemment mémoire et (petite) prise de risque. Les seize cartes disposées face cachée au centre de la table représentent quatre fois quatre poules de quatre couleurs. Au début, on ne connaît pas les couleurs, mais plus la partie avance, plus le hasard disparaît.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 132



Chasse aux Gigamons (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenu à l'académie des Elemages ! Il te reste une dernière leçon à maîtriser pour obtenir ton diplôme : l'invocation des Gigamons. Seras tu assez perspicace pour attraper plus de Gigamons que tes adversaires et ainsi devenir un puissant Elenage ? Pour cela tu devras trouver 3 Elemons identiques. Mais les Elemons ne se capturent que par paires et disposent chacun d'un pouvoirmagique spécial...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Elemon Games
Auteur:	Karim Aouidad, Johann R



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 728



Chat Alors

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 règles de jeux différentes selon l'âge des joueurs :
3 classiques : Memory, Miss Tigri, Kem's.
3 inédites : Réunion de famille, Rayons de soleil et Madame Chinchu.

Chat et Chien s'assemblent par paire et l'enfant est invité à dessiner ses propres compères sur les 4 cartes blanches. Elles seront alors intégrées au jeu de cartes qui devient un exemplaire unique !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 172



Copié collé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retour sur les banc de l'école avec ses copieurs et ses cafteurs : un petit jeu simple pour grand enfant.
Copié Collé est un petit jeu de mémoire et de bluff très simple et amusant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 3 - 6
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Atalia
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 780



Danse des Sorcières (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites sortir vos sorcières de la forêt sans prendre celles de vos adversaires

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Björn Hölle





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 447



Drôles de mamans

Commentaires sur le jeu

Points: 1

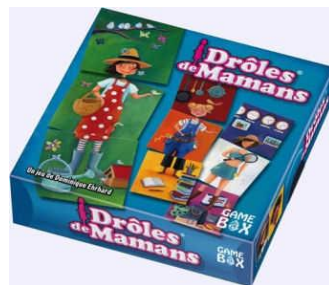
Maman écolo, ou maman boulot ? Assemblez vos mamans préférées ou amusez-vous à créer des mamans complètement farfelues !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Game Box
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1830



Duos de fantômes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

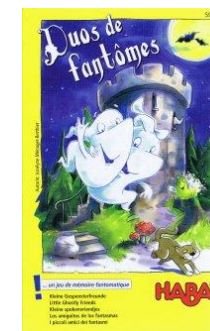
Duos de fantômes est un jeu de mémoire Haba pour les tout-petits dans lequel vous devez trouver le plus de paire de fantômes. Quand le duo sera reformé, les deux fantômes pourront pénétrer dans le vieux château et un ver luisant apparaîtra ! Le joueur avec le plus grand nombre de vers luisants en fin de partie a gagné.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1752



Dweebies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

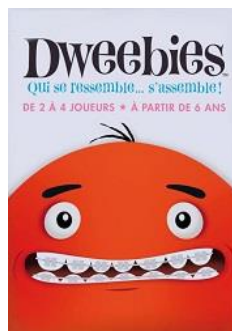
Chaque joueur, à son tour, va poser une carte sur la table, construisant peu à peu une aire de jeu. Quand un joueur pose une carte identique à une autre déjà placée et qui se trouve sur une même ligne ou une même colonne; il capture les cartes situées entre chaque. Il arrive donc que des "lots" de cartes soient ainsi coupés les uns des autres. Quand ceci arrive (suite à une capture), les joueurs ne pourront plus tenter de nouvelles captures tant que toutes les cartes du jeu ne sont pas à nouveau connectées. Sur chaque carte Dweebies, se trouve indiqué sa fréquence en jeu. La partie se termine quand les joueurs ne peuvent plus placer de nouvelles cartes. Le joueur ayant capturé le plus de cartes remporte la

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	Tim Roediger



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1272



El Capitan

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs ont devant eux une série d'images dont ils doivent mémoriser l'emplacement, puis ces images sont retournées, face cachées. A chaque tour, on dévoile une carte de la pioche : chacun doit alors vite poser son bateau sur la carte de sa série qui correspond à l'image révélée ! Seuls les plus rapides auront le droit de ramasser des pièces d'or. Et attention car le vieux capitaine a glissé quelques pièges pour tester votre réactivité. Le pirate le plus riche à la fin de la partie remporte le titre de capitaine !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Charlotte Fillonneau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 779



Emotions monstres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

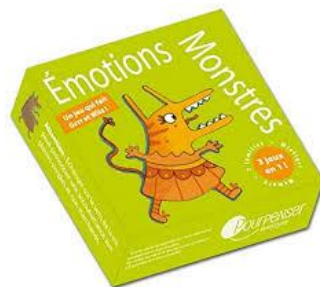
55 cartes pour explorer les liens entre nos émotions et nos actions.
A jouer seul, avec ses amis ou en famille.
Lorsque je ressens de l' inquitétude .
Peut-être ai-je besoin de tendresse ?
Et que se passerait-il si je me mettais à chanter ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Bleu
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 358



Face de bouc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition :
Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un
personnage revient, souvenez-vous rapidement de son nom et criez-le en
premier ! .

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1672



Fée toibelle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

4 jolies fées sont invitées au grand bal du château. Mais avant de filer en carrosse danser sous les étoiles, chacune doit récupérer sa couronne, son collier, son éventail et son sac à main

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 - 8
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1765



Foldingos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

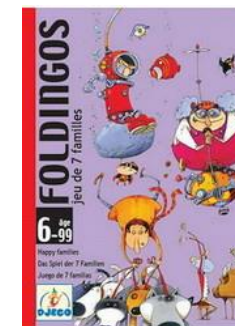
7 familles un peu « dingos » : artistes, savants fous, explorateurs... Des personnages délirants et attachants à découvrir.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1362



Kinoko

Commentaires sur le jeu

Points: 1

ans Kinoko, chaque joueur tire secrètement une carte de couleur correspondant à une famille de champignons (musiciens, scientifiques...) et obtient une main de 3 cartes champignons. À leur tour, les joueurs lancent les 3 dés et en choisissent un. Le résultat de ce dé (un chiffre ou une icône) détermine leur action : échanger deux cartes, intervertir deux séries de cartes, piocher secrètement dans n'importe quelle carte, etc. Pour gagner le tour, vous devez être le premier joueur à réunir les 3 membres de votre famille à votre tour. La réunion peut se faire dans la main de n'importe quel joueur ou sur la table. Le gagnant marque des points. Le premier joueur qui atteint 4 points gagne.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Helvetiq
 Auteur: Tim Rogasch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 921



Labyrinthe Magique (le) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ. Ambiance garantie ! Contenu : 24 murs en bois, 24 jetons objet magique, 1 sac, 1 dé spécial, 4 magiciens, 4 billes métalliques, règle du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1626



Labyrinthe Magique (Le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Dirk Baumann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1699



Labyrinthe Magique (Le) n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1034



L'Escalier Hanté

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au sommet des marches du vieil escalier du château, somnole un très vieux fantôme. Des enfants très téméraires ont décidés de gravir cet immense escalier pour être le premier à effrayer ce fantôme avec un grand "BOUUUUH!". C'est bien mal le connaître, car le fantôme a ensorcelé le dé qui va permettre aux enfants de monter les marches de l'escalier et va les transformer eux aussi en petits fantômes. Lequel de ces enfants parviendra le premier à l'effrayer ? "Description Ludigaume"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Michelle Schanen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 740



Los Mampfos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

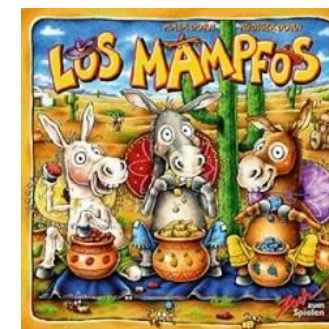
Dans ce jeu de mémoire, il vous faudra miser et avoir le plus de crotte possible sortant des 3 ânes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	25 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1646



Loto des Animaux Familiers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Loto avec nos amis les animaux familiers

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 311



Loto Oui-Oui

Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 façons de jouer : avec des images colorées ou avec les formes et les silhouettes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1566



Mémo 30 pcs Jungle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémo Jungle est un jeu d'association d'images et de mémoire sur le thème de la jungle associé à un jeu de puzzle. Ici, il faut retrouver les 2 cartes qui composent un animal au lieu de retrouver 2 images identiques.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 988



Mémo jungle 32 pièces

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Un jeu d'association d'images et de mémoire.

Emplacement:

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 356



Mémo musiciens 32 pièces

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Un jeu d'association d'images et de mémoire.

Emplacement:

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1910



Mémo XL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémory géant où l'objectif est de retrouver le plus de paires.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: G
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 623



Mémoarr

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Memo... ARRRR! Tu t'es encore trompé de carte!

Pour jouer à Memoarr!, les joueurs ont besoin du pouvoir de la mémoire et de la chance des pirates. Ce n'est qu'alors qu'ils pourront s'échapper de l'île du Capitaine Goldfish, leurs poches remplies de rubis, avant que la lave ne les engloutisse.

À leur tour, les joueurs révèlent des localisations qui doivent être reliées par un animal ou par un paysage commun à la carte précédente. Si quelqu'un révèle un emplacement sans lien, ce joueur est éliminé et le dernier pirate qui reste s'empare d'un des précieux trésors. Ensuite, tous les cartes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Act in Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 022



Memo-Mimes

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Contenu du jeu 56 cartes et 4 supports plastiques. But du jeu Être le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1690



Memory spider man 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette passionnante chasse aux images demande mémoire et concentration.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 - 99
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1469



Mia London et l'affaire des 625 fripouilles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On fait défiler les accessoires des fripouilles. Chacun de ceux-ci apparaît 2 fois, sauf celui de la fripouille que l'on cherche, qui ne défile qu'une seule fois. Chaque joueur doit l'identifier dans son petit carnet. Celui qui identifie le plus grand nombre d'accessoire de la fripouille remporte la partie!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur: Antoine Bauza, Corentin L





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 540



Mon premier memory tout en mousse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un mémoire en mousse pour développer le sens de l'observation de votre enfant tout en douceur et sécurité

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 0 - 3
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1431



Monsieur Carrousel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

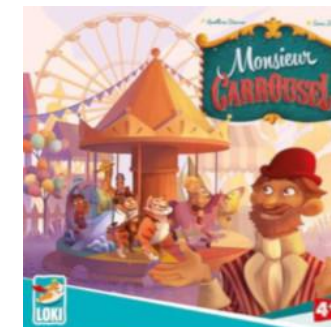
L'heure est venue d'embarquer sur le manège pour un voyage mémorable qui viendra chatouiller votre mémoire... ainsi que votre chance ! Monsieur Carrousel vous accueille au coeur de la Fête Foraine pour un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent trouver une place sur le manège pour chaque enfant. Choisiront-ils le cheval de bois, le dauphin ou le petit avion ? Principe du jeu : Monsieur Carrousel est un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction. Tu vas placer les enfants à l'aide du dé. Il faudra bien retenir sur quels sièges les enfants sont installés : Monsieur Carrousel te le demandera au cours de la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Sara Zarian





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 333



Octave et les grenouilles chantantes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les grenouilles forment une chorale ! Vous allez écouter puis chanter des tonalités basses, moyennes et hautes.
Le dé va décider quelle grenouille les joueurs vont devoir suivre. Dès qu'un joueur découvre 3 grenouilles d'affilée il reçoit une carte de concert.

Un joueur qui possède 3 cartes de concert est déclaré vainqueur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 293



Pat le pirate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

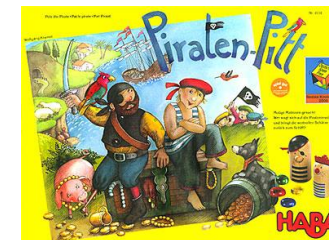
Pat est un dangereux pirate qui a caché ses fabuleux trésors sur une île déserte. Quelques courageux matelots se sont mis en tête d'aller rechercher ces trésors et de braver la colère du terrible Pat le Pirate !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Haba
Auteur: Wolfgang Kramer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1834



Pengoloo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue au pôle sud! Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les oeufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses oeufs sur son iceberg a gagné. De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 121



Pengoloo n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenu au pôle sud! Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les oeufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses oeufs sur son iceberg a gagné. De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Thierry Denoual





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1138



Petits Magiciens n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Et se laisseront-ils déconcentrer par Merlin lorsque tout se mettra tout à coup à tourner... Un jeu de mémoire tourbillonnant !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Basler, Alix Boug



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 898



Petits Magiciens n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

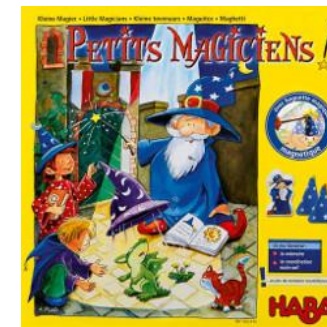
Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Et se laisseront-ils déconcentrer par Merlin lorsque tout se mettra tout à coup à tourner... Un jeu de mémoire tourbillonnant !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Basler, Alix Boug





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1658



Phare Andole

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Architectes chevronnés, retrouvez vos manches et défiez les lois de l'équilibre et du temps dans Phare Andole. Lancez-vous dans la construction de phares plus beaux et colorés les uns que les autres. Alliez rapidité et dextérité pour remporter les premières manches. Allez plus loin et mettez votre mémoire à l'épreuve dans les manches suivantes. Phare Andole se joue seul, à deux. A 3 ou 4 joueurs, vous devrez jouer en équipe et faire preuve de coordination et de rigueur !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Oka Luda
 Auteur: Frédéric Langlois



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1587



Pique plume n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle, car chacun essaye de rattraper les autres pour les déplumer!
 La 1ère poule ou coq qui réussit à plumer tous les autres a gagné.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: <= 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 034



Pique Plume n°2

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

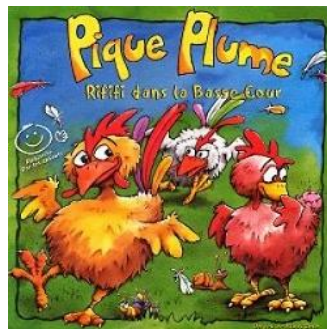
Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 609



Pique Plume n°3

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

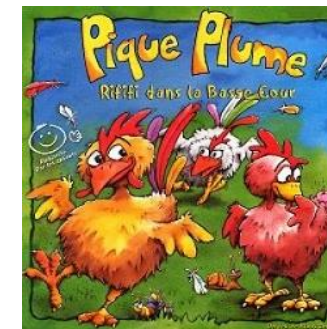
Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1654



Pique Prune

Commentaires sur le jeu

Points: 1

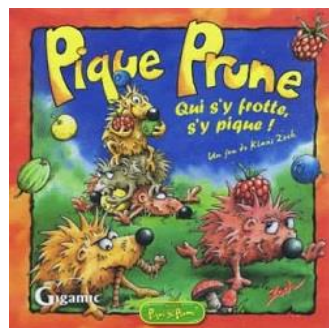
La piste de tuiles en forme d'œuf représente les cases de la course. Pour avancer sur la case suivante vous devez retrouver le même symbole en retournant une tuile hexagone du centre. Si ce n'est pas le cas c'est au tour du joueur suivant, sinon vous avancez et vous pouvez rejouer de nouveau. Le jeu fera donc appel à la mémoire pour parcourir les cases du plateau.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 803



Potion des sorciers (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les apprentis sorciers sont réunis autour du chaudron magique pour préparer, suivant les symboles et couleurs, différents élixirs en retournant les bonnes tuiles « ingrédients ». Le premier à avoir obtenu le bon mélange de potions magiques remportera la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Stefan Kloß





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 506



Ramses II

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le richissime, mais hélas fort distrait pharaon Ramsès II, a accumulé durant sa vie une immense fortune qu'il a cachée sous différentes pyramides. Il en a perdu les plans d'accès et ne sait plus où elle se trouve.

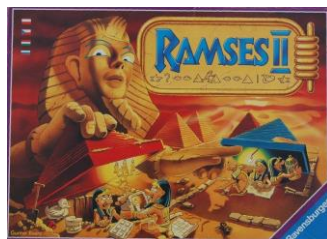
Il compte sur nous tous pour l'aider à la retrouver.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1242



Roi Sommeil (Le) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Dirk Andreas Taube





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1243



Roi Sommeil (Le) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Dirk Andreas Taube



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1383



Roi Sommeil (le) n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Dirk Andreas Taube





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1347



Speed Colors n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémorisez, coloriez, marquez des points ! Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original ! Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lifestyle Boardgames Ltd
 Auteur: Etwan Morin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1389



Speed Colors n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

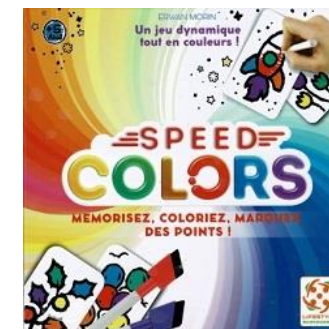
Mémorisez, coloriez, marquez des points ! Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original ! Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lifestyle Boardgames Ltd
 Auteur: Etwan Morin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 881



Speed Colors n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémorisez, coloriez, marquez des points ! Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original ! Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Lifestyle Boardgames Ltd
Auteur:	Eïwan Morin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1560



That's Not a Hat

Commentaires sur le jeu

Points: 1

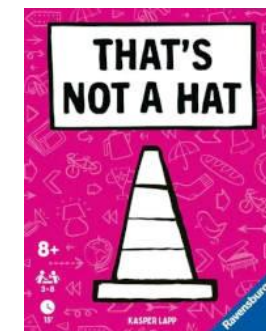
Dans ce jeu de d'ambiance, de bluff et de mémoire, essayez de vous souvenir qui possède quel cadeau devant lui à chaque instant. Si vous n'êtes pas sûrs de l'objet qui se trouve devant vous, à vous de bluffer de manière suffisamment convaincante pour refiler l'objet inconnu aux autres joueurs et éviter de perdre des points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Kasper Lapp





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1668



Tintin jeu de 7 familles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

ce jeu promet des heures d'amusement en famille ou entre amis. Comme dans un jeu de familles traditionnel, il suffit de reconstituer un maximum de familles pour remporter la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Hergé
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 723



Trésor des Dragons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu est constitué de 49 tuiles que l'on dispose faces cachées pour former un carré de 7 cases sur 7. Le but du jeu est de retourner des tuiles de manière à en récupérer le plus possible. Certaines tuiles n'ont besoin d'être présentes qu'en un seul exemplaire pour être récupérées (bagues ou dragons), d'autres en deux (ballons, voitures, poupées), d'autres en trois (chandeliers) et enfin d'autres en quatre (coffres).

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1588



Trio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

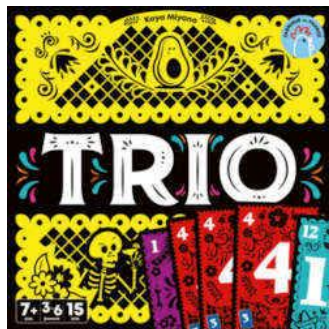
Soyez le plus rusé pour déduire quels numéros sont dans les mains adverses et sur la table. Trouverez-vous les trios de cartes identiques ? Dévoilez 2 cartes Numéro soit sur la table, soit dans la main d'un joueur (les cartes y sont classées du plus petit au plus grand). Attention, seulement le plus petit numéro ou le plus grand. Si les 2 cartes sont identiques, rejouez ! Trouvez les 3 cartes identiques et vous gagnez ce Trio ! Vous remportez la partie si vous avez 2 ou 3 Trios (en fonction du mode de jeu) ou si vous avez le trio de 7 ! Trio propose une variante par équipe très fun, où les équipiers peuvent s'échanger des cartes simultanément mais sans communiquer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Kaya Miyano



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 024



Zigomar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Serez-vous le premier à reconstituer le visage grimaçant du clown Zygomar? Jouez au jeu de rapidité simple ou à l'une de ses 6 variantes. Jouez seul ou en équipe. Observez les cartes, dictez-les ou, plus drôle encore, mimez-les. Il y a des tas de manières de jouer à Zygomar. Présenté dans une magnifique boîte cubique métallique, contenant des grandes cartes en carton épais.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Interlude
 Auteur: Dominique Ehrhard

