



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 670



Attrape Rêves n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rien de pire qu'un mauvais rêve pour gâcher une bonne nuit de sommeil ! Dans Attrape Rêves, utilisez votre sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui recouvrira parfaitement le cauchemar chahuteur.

Attrape Rêves est un jeu de société à partir de 4 ans. Plongez dans vos rêves et chacun votre tour, choisissez le bon doudou pour recouvrir toute la forme des cauchemars. Mais observez bien car plus votre doudou est petit plus il vous rapportera des jetons rêve pour remplir votre nuage !

Le ou les premiers joueurs à remplir leurs nuages gagnent la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2043



Autour des îles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes courageux et avez le goût de l'aventure ? Prêts pour un vol à l'aveugle autour de ces 13 îles ? Mais attention, il faudra piloter intelligemment le dirigeable pour éviter les falaises et les volcans et pour traverser les épais nuages... La mission : collecter des objets rares et mystérieux sur les îles pour obtenir des indices sur le fabuleux trésor. Mais le temps presse ! D'autres pilotes sont eux aussi en quête du trésor... Qui décryptera le premier le secret des 13 îles et mettra la main sur le fabuleux trésor ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 027



Bazar Bizarre n°1

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 251



Bazar Bizarre n°3

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1133



Booo !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

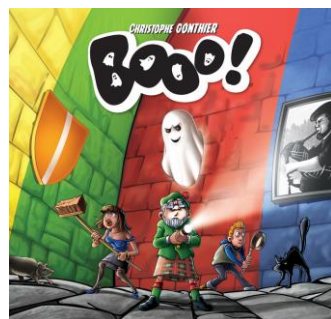
Vous devrez effrayer le plus grand nombre de visiteurs afin d'obtenir le titre très convoité de « Ghost Master ». Allez-vous être le plus rapide des fantômes ? Prenez les couloirs, les passages secrets, traversez les murs et changez de couleur pour trouver le bon chemin et effrayer les visiteurs du « Blackrock Castle ».

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: Christophe Gonthier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 451



Clowns Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité, qui stimule en s'amusant l'apprentissage et de l'alphabet et des chiffres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 018



Colori

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque tour, 2 planches illustrées présentent 12 objets différents. Un et un seul objet est commun aux 2 planches : le premier qui le trouve et le nomme gagne l'un des 2 tableaux. Puis on retourne un autre tableau... Le gagnant est celui qui en aura le plus en fin de la partie. Colori: un jeu vraiment très malin, qui développe rapidement l'attention et la logique.
Contenu du jeu : - 15 planches illustrées - règle du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Reinhard Staupe



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1057



Crazy time

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs vont compter les heures qui passent, tout en dévoilant les cartes de leur pioche personnelle. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais le Temps a ses Lois et celui qui les oubliera tombera dans une « faille temporelle » ! Il devra alors ramasser des cartes qui le retarderont pour gagner !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 4 - 7
Difficulté: Jaune
Marque du jeu: In Ludo Veritas
Auteur: Alex et sa guitare





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1709



Différence junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation basé sur le principe du jeu "des erreurs". Chaque joueur a devant lui une pile de cartes d'une même illustration. Une carte est placée au centre de la table. Tout le monde joue en même temps et doit retrouver le plus vite possible les 2 différences existant entre la 1ère carte de sa pile et la carte au centre de la table...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Christophe Boelinger



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1625



Dive

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans l'eau et progressez de plus en plus profondément en évitant de déranger les requins pour être le premier à s'emparer d'un beau bijou jeté au fond de la mer. Faites attention à votre oxygène, vous devez l'utiliser avec précaution. Gardez les yeux ouverts, de gentils animaux pourraient vous aider à plonger plus profondément. Dive est un jeu utilisant la transparence des cartes pour faire vivre une expérience unique. Votre sens de l'observation sera au cœur du jeu mais la stratégie peut faire la différence. Les joueurs regardent tous ensemble, d'en haut, la pile de grandes cartes transparentes, essayant de discerner, par transparence, les dangers et les objets à collectionner. Ce satané requin est-il sur la

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Sit Down!
 Auteur: Romain Caterdjan, Antho





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 861



Du balai!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

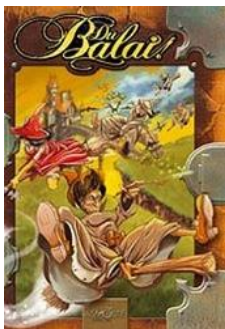
Les sorcières font des courses sur leurs balais !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|---------------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 8 + |
| Durée de jeu prévue: | 20 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 6 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Asmodée |
| Auteur: | Serge Laget, Bruno Cathal |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 808



Fantôme des MacGregor (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'ancêtre des MacGregor fut condamné à hanter le chateau familial jusqu'à la nuit des temps... À moins que de jeunes imprudents... Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours. Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé jouée, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur. Pour piocher une nouvelle clé, il faut, soit passer son tour, soit finir son déplacement dans une pièce dont le blason correspond à celui sur le dessus de la pioche. Une fois que les joueurs se sont déplacés, le fantôme dévoile ses cartes (dans l'ordre) et passe... à travers les murs ! S'il rattrape un joueur, il prend sa place et le

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|-------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 8 + |
| Durée de jeu prévue: | 15 - 30 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 4 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Nathan |
| Auteur: | Dominique Ehrhard |





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 130



Fast Fouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soit tu te grouilles, Soit t'es bredouille ! Un jeu d'ambiance dynamique avec de la déduction, du délire... et un peu de chance !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Jack Degnan



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1845



Fishing day

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ohé Petits Pêcheurs ! Prenez vos fils de pêche « attrape-tout » et direction l'étang ! Lancez-vous dans une folle partie de Pêche !
 Le premier joueur qui réalise 5 objectifs de Pêche gagne la partie et devient le champion de l'étang !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1048



Formissimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au signal, chacun retourne sa carte qui constitue son début de pile. Il essaye ensuite d'y empiler d'autres cartes, en respectant le principe que chaque nouvelle carte doit présenter 0 ou 1 différence avec la précédente.

Plus on parvient à ramasser de cartes, mieux c'est.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1556



Grrrignettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur une table ou accroché au mur, en famille ou entre amis, en compétition ou en coopération, vous n'avez qu'un seul objectif : trouver les GRRRignettes !

Il s'agit d'une bannière en tissu de 84 x 60 cm avec un ourlet permettant sa suspension au mur via une tringle à rideau (non fournie). La bannière peut également être installée sur une table.

64 petites bêtes différentes se sont glissées dans l'illustration.
 1- installez gratuitement l'application sur votre mobile.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Grrre Games
 Auteur: Florian Grenier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1874



IQ Puzzler Pro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

120 défis. Trois manières de jouer. Le jeu aux plusieurs niveaux de réflexion! Le nouveau jeu SmartGames IQ Puzzler Pro propose désormais 120 défis déclinés sous trois modes de jeu, proposant aussi bien des défis en 2D qu'en 3D! Deux grilles, rectangulaire à l'intérieur du coffret et diagonale à l'extérieur, proposent des défis en 2D alors que la grille ajourée au centre du rectangle propose des défis de forme pyramidale en 3D uniques.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 203



Kaléidos junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kaleidos est un jeu d'observation où le but est de réussir à trouver sur une illustration le plus grand nombre d'éléments - de mots ayant comme initiale la lettre sélectionnée au hasard.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2138



Kang-A-Roo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

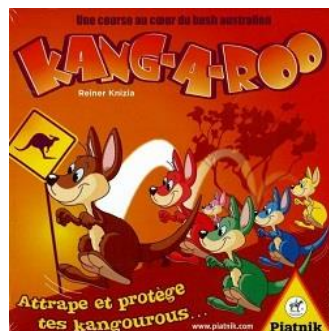
Jeu de cartes et de collecte de kangourous mouvementé. On place les kangourous au milieu de la table et chaque joueur reçoit 5 cartes. Chaque joueur à son tour pose une carte au milieu de la table, annonce la couleur et prend le kangourou de cette couleur. S'il n'y a plus de kangourou de cette couleur disponible, il en prend un chez un autre joueur. Ce dernier peut garder son kangourou en se défaussant d'une carte de la couleur du kangourou convoité. Dès qu'un joueur jette une carte il en prend une nouvelle. La partie s'arrête dès qu'un joueur joue sa dernière carte. Les parties sont rapides et pleines de suspens, la mémoire et la stratégie sont utiles pour gagner!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Piatnik
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1723



Kat'bouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avoir le sens de l'observation même dans la précipitation...Un atout pour être le premier à obtenir 4 cartes identiques.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1316



Kezao

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Avec du bleu ! Mais sans jaune,,," soyez le plus rapide à poser une carte qui respecte la combinaison de couleurs affichée par les deux dés. Mais attention à ne pas vous emmêler les pinceaux.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Laboludic
 Auteur: Pierre Bellet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 216



Kitty Pow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kitty Paw est un jeu d'ambiance qui, sous ses airs tout mignon tout doux par son design, cache un jeu de réflexion et de rapidité.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1121



Loony Quest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur la planète d' Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise un championnat afin d'offrir son trône au plus grand aventurier du royaume. Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP pour remporter la couronne !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur: Laurent Escoffier, David F



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 849



Loto cars

Commentaires sur le jeu

Points: 1

un jeu qui aide l'enfant à développer ses capacités d'observation et d'association

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2139



Lynx (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le plus rapide à trouver l'élément que tout le monde cherche

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1019



Minimi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les papillons volent d'un jardin à l'autre au fil du jeu. Le gagnant est le joueur qui réunit les 4 papillons de la bonne couleur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Amandine Piu





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 804



Mission Spatiale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le système de navigation du vaisseau spatial est tombé en panne au beau milieu de la mission spatiale. Qui parviendra néanmoins à rentrer chez lui ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|----------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 6 + |
| Durée de jeu prévue: | 20 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 4 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Haba |
| Auteur: | Manfred Ludwig |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1016



Pêche aux mots (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lecture, d'attention et de rapidité. On pose sur la table les 2 cartes pêcheurs. Les 2 premiers joueurs retournent une carte. S'il y a un mot en commun entre les 2 cartes, le premier joueur qui l'annonce gagne la carte. S'il n'y a pas de mot en commun il faut taper sur la carte pêcheur. S'il y a le mot poisson ou le mot pêche, il faut taper sur la carte pêcheur avec un poisson. Jeu créé par une orthophoniste pour s'améliorer en lecture tout en s'amusant!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|-----------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 6 + |
| Durée de jeu prévue: | 10 - 15 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 4 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | |
| Auteur: | Charlotte Nicod |





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 294



Pick a polar bear

Commentaires sur le jeu

Points: 1

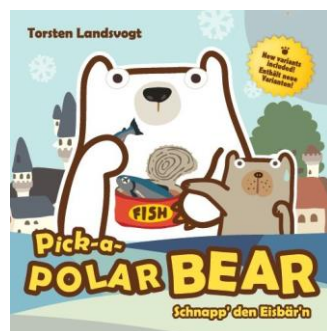
Jeu d'observation et de rapidité

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|-------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 8 + |
| Durée de jeu prévue: | 15 mn |
| Nombre de joueurs: | 1 - 5 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Schmidt |
| Auteur: | Torsten Landsvogt |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1727



Poule Poule

Commentaires sur le jeu

Points: 1

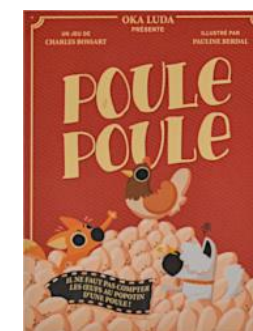
Poule Poule? Mais c'est quoi ce jeu? C'est le Festival de Cannes et l'avant-première du film Poule Poule est en train de virer au drame. En effet, un peu moins d'une heure avant la projection, ce maladroit de Waf a mélangé l'ensemble des pellicules ! Pour aider Cocotte, qui n'a pas une minute à perdre, et pour éviter que Crack ne craque pour de bon, il faut reconstituer le film au plus vite ! Et n'oubliez pas, l'histoire prend fin au cinquième œuf !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|-------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 8 + |
| Durée de jeu prévue: | 20 - 60 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 8 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Oka Luda Editions |
| Auteur: | Charles Bossart |





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 083



Promptoyo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu es une petite grenouille qui tente d'échapper aux sorcières. Le but du jeu est donc d'arriver le premier au puits pour s'y cacher et ne pas finir dans la potion magique...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|-----------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 7 + |
| Durée de jeu prévue: | 15 - 30 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 5 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Zoé Yateka |
| Auteur: | Jean-Luc Renaud |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 324



Salade de cafard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chou promis, chou dû ! Dans ce jeu de défausse effréné, la tomate s'appelle parfois poivron, salade chou-fleur ou ... effectivement tomate ! Un mot de travers, une hésitation, un bégaiement et vous risquez de rater la mâche !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|----------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 6 + |
| Durée de jeu prévue: | 15 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 6 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Gigamic |
| Auteur: | Jacques Zeimet |





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1707



Spécific

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Connaissez-vous un animal omnivore qui a 2 pattes et qui vole ? Dans le jeu Specific, lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge. Specific est un jeu éducatif, drôle et dynamique !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|----------------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 5 + |
| Durée de jeu prévue: | 20 - 30 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 10 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Gigamic |
| Auteur: | Jean-Claude Pellin, C. Kru |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1882



Tic Tac Rainette

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Perchée sur son caillou qui tourne, Rainette guette les insectes cachés dans la mare... Grâce à un ingénieux plateau transparent et tournant, l'enfant part à la recherche des insectes. 2 modes de jeu sont proposés :

- Vite vite, chacun attrape le plus d'insectes possible avec sa langue de grenouille.
- Tous ensemble, les joueurs cherchent les insectes à l'aide des lampes torches. Un jeu "cherche et trouve" et de mémoire, de 2 à 4 joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1875



Trouve le ! Autour du monde

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre les cultures des 4 coins de la terre en voyageant sur les 6 continents. D'où vient la tomate? Où se cachent les Astèques? Y a-t-il vraiment des extra-terrestres

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 4 + |
| Durée de jeu prévue: | 25 - 30 mn |
| Nombre de joueurs: | 2 - 12 |
| Difficulté: | Bleu |
| Marque du jeu: | Amix Edition |
| Auteur: | Sébastien Dubois |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1218



What's missing purple version

Commentaires sur le jeu

Points: 1

WHAT'S MISSING? revient dans sa nouvelle édition violette. 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: | Observation |
| Age préconisé : | 7 + |
| Durée de jeu prévue: | 20 - 30 mn |
| Nombre de joueurs: | 3 - 6 |
| Difficulté: | |
| Marque du jeu: | Ludonaute |
| Auteur: | Florian SIRIEUX |





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 686



Zack et Pack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

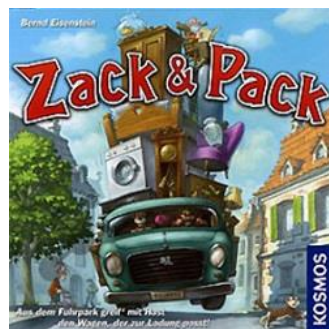
Le jeu consiste en plusieurs manches de transport. Chaque manche consiste à recevoir des meubles à déménager, prendre un camion, le charger et rendre des points. Celui qui en a encore le plus, remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 10 + |
| Durée de jeu prévue: | 30 mn |
| Nombre de joueurs: | 3 - 6 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Kosmos |
| Auteur: | Bernd Eisenstein |



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 094



ZigZag

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Arriverez-vous à rassembler vos personnages en fonction de leurs caractéristiques plus vite que vos adversaires ? Et arriverez-vous à le faire savoir à votre coéquipier sans vous faire démasquer ? Un jeu addictif et délirant...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

| | |
|----------------------|--------------------------|
| Type de jeu: | Observation |
| Age préconisé : | 8 + |
| Durée de jeu prévue: | 30 - 60 mn |
| Nombre de joueurs: | 4 - 6 |
| Difficulté: | Vert |
| Marque du jeu: | Elements Editions |
| Auteur: | Cédric Duwelz , Franck M |

