



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 242



6 Qui Prend n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

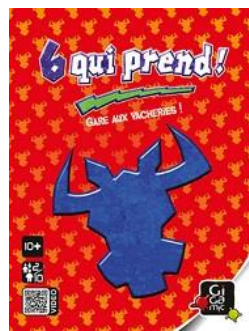
Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1561



Akropolis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

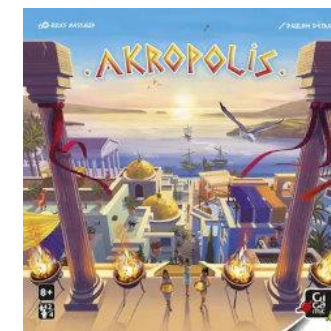
As d'Or 2023 catégorie "Jeu de l'Année" Construisez des logements, des temples, des marchés, des jardins et des casernes, afin de développer votre ville et de la faire triompher des autres. Augmentez son prestige grâce à une planification harmonieuse conforme à des règles spécifiques, et mettez-la en valeur en construisant des places. La pierre est une ressource essentielle, alors veillez à ne pas la négliger.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Illes Messaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1630



Alvéola La Cité des Abeilles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un nouvel essaimage est arrivé.
Prenez votre envol avec votre colonie et participez à la construction d'une nouvelle ruche.

Dans le jeu Alvéola, choisissez judicieusement les tuiles que vous allez placer afin de poser vos ouvrières et de récolter un maximum de miel. Élevez la ruche vers les sommets afin que votre reine en prenne le contrôle. Mais prenez garde aux frelons qui rôdent en quête de nourriture ! Utilisez les fleurs à votre avantage car elles vous permettront de déclencher de puissants pouvoirs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Two Manta
Auteur:	Thomas Favrelière



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 143



Animouv

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gagner des cartes "animaux". Pour cela, les joueurs déplacent les animaux sur le plateau afin de réaliser les alignements d'animaux présent sur ses cartes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Martin Nedergaard Ander





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 154



Armadöra

Commentaires sur le jeu

Points: 1

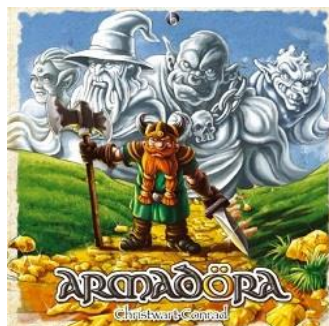
Afin de gagner l'or des terres d'Armadora, délimitez des territoires en posant des palissades et placez vos guerriers pour y devenir majoritaires. A chaque tour de jeu, la question est simple : placer un guerrier ou placer deux palissades ? Mais la réponse, elle, est terriblement complexe, car elle aura des incidences fortes sur l'issue des parties, qui promettent d'être différentes les unes aux autres. Anticipez, mesurez les conséquences et les risques, évaluez la démarche de l'adversaire, bluffez... et peut être alors pourrez-vous l'emporter !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blackrock Editions
Auteur:	Christwart Conrad



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 478



Augustus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Augustus est effectivement un Loto un peu sophistiqué, dans lequel on aurait introduit des mécanismes tactiques. Le hasard reste, qui laisse croire à chacun qu'il pourrait finalement l'emporter.

Le thème, il paraît qu'il en faut un, est la conquête du pouvoir au début de l'empire romain, quand le port de la barbe n'était pas encore discrédité (mais je ne pense pas qu'un sénateur pouvait se présenter en public avec une barbe de trois jours comme illustré sur la boîte).

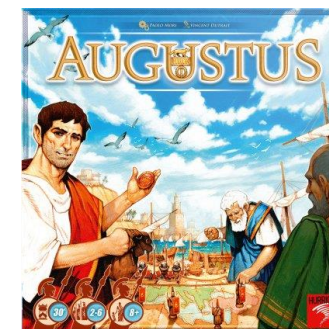
La règle est facile à expliquer même à des joueurs occasionnels. On rentre

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Hurrican
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1239



Aventuriers de la jungle (Les) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Avec un peu de chance, le crocodile pourrait vous réserver une surprise et vous faire gagner du temps ! Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun ! Grâce aux Aventuriers de la Jungle, les petits bambins apprendrons avec plaisir les premières stratégies.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1240



Aventuriers de la jungle (Les) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Avec un peu de chance, le crocodile pourrait vous réserver une surprise et vous faire gagner du temps ! Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun ! Grâce aux Aventuriers de la Jungle, les petits bambins apprendrons avec plaisir les premières stratégies.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1241



Aventuriers de la jungle (Les) n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Avec un peu de chance, le crocodile pourrait vous réserver une surprise et vous faire gagner du temps ! Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun ! Grâce aux Aventuriers de la Jungle, les petits bambins apprendront avec plaisir les premières stratégies.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 282



Aventuriers du Rail "Asia"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

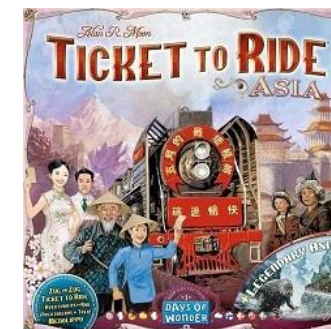
"Les Aventuriers du Rail Asie", comporte d'un coté le plateau de l'Asie par équipes pour 4 à 6 joueurs et de l'autre coté le plateau de "l'Asie Légendaire" pour 2 à 5 joueurs qui tenteront de traverser les redoutables cols de l'Himalaya. La carte de l'Asie a été conçue dans le cadre du concours. Cette extension ne peut être utilisée sans "Les Aventuriers du Rail" ou Les "Aventuriers du Rail Europe".

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Alan R. Moon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1009



Aventuriers du Rail "Europe" (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

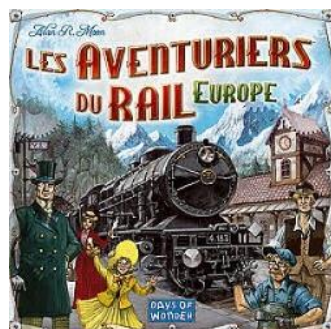
Les aventuriers du rail -EUROPE est sorti un an après son grand frère : on retrouve les mêmes mécanismes, cette fois-ci sur la carte de l'Europe. Mais cette version apporte également son lot d'innovations, avec notamment les tunnels ou les gares....

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Alan R. Moon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 009



Aventuriers du Rail (les)

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

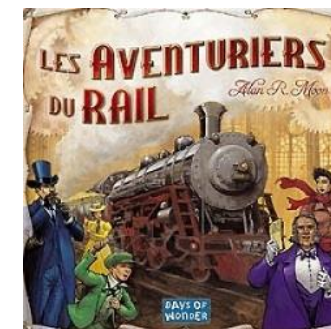
Votre objectif est de connecter certaines villes des USA à l'aide de chemins ferrés. Chaque tour, vous posez des wagons pour atteindre vos destinations (cachées des autres joueurs). Plusieurs extensions existent (autres cartes).

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Alan R. Moon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 448



Aventuriers du rail France

Commentaires sur le jeu

Points: 1

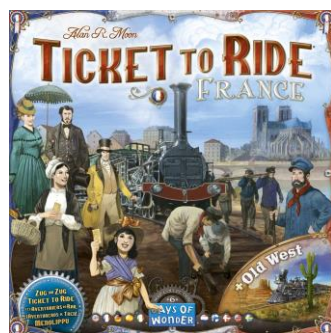
Du déjeuner sur l'herbe à la bête humaine, revivez la construction des premières lignes de chemin de fer françaises sur fond d'impressionnisme et de Révolution Industrielle. Tout est à construire, et avant de pouvoir faire rouler vos trains, il vous faudra poser les rails. Mais attention à ne pas laisser à un adversaire l'opportunité de prendre le contrôle d'une route que vous avez durement construite

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 204



Aventuriers du rail mon 1er voyage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Facile à apprendre et promettant des parties rapides, Les Aventuriers du Rail : Mon Premier Voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur la série des Aventuriers du Rail.

Collectez des cartes Wagon, prenez des routes sur le plateau des États-Unis, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Amérique du Nord !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1051



Azul "Les Vitraux de Sintra"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Azul : Les vitraux de Sintra vous accueille de nouveau dans l'univers d'Azul. Les joueurs ont maintenant pour défi de décorer les fenêtres de la chapelle du palais royal de Sintra, au Portugal. Texte : Philibertnet.com
Azul : Les vitraux de Sintra est un jeu indépendant d'Azul.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Next Move Games
Auteur:	Michaël Kiesling



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 617



Azul n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

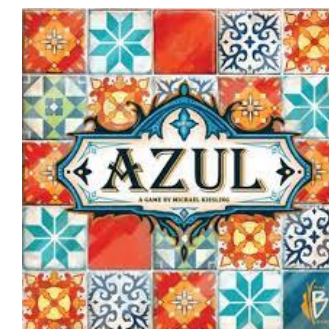
Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien d'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Next Move
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 546



Azul n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

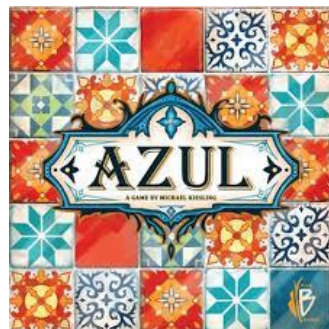
Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien d'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Next Move
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 412



Battle sheep

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le monde des moutons, l'herbe est toujours plus verte dans le pré d'à côté.

Battle Sheep est un jeu de réflexion qui se joue de deux à quatre joueurs. Soyez tactique pour diviser votre troupeau et occuper un maximum de place dans les pâturages !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 031



Blokus n°1

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

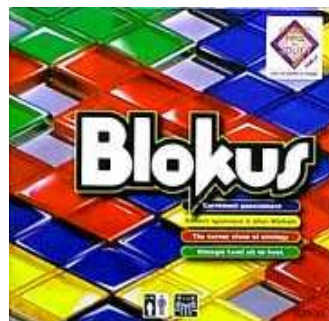
Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1111



Blokus n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Bernard Tavitian





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 091



Bourpif

Commentaires sur le jeu

Points: 1

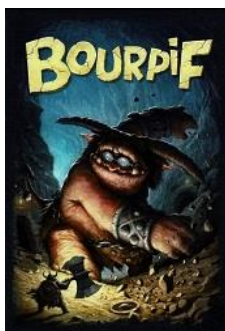
Au fin fond des vastes terres de la Mornifle, se trouve un lieu aussi malfamé que légendaire... Le Donjon de Bourpif ! Mettez à l'épreuve votre sens de l'observation, votre dextérité et votre rapidité pour devenir un aventurier de renommée ! Si vous n'avez aucune de ses compétences alors fuyyyyyeeeezzz !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Florent Wilmart



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 601



Bunny kingdom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Incarnez des seigneurs lapins et partez à la conquête d'un nouveau monde pour le compte du roi des lapins. Installez vos fiefs aux endroits stratégiques, exploitez les Ressources, bâtissez des Cités et préparez vos Missions secrètes pour voler à vos adversaires la victoire à la dernière minute.

Chaque choix peut vous apporter les lauriers de la victoire ou l'ombre de la défaite.
 Bunny Kingdom est un jeu de draft (sélection de cartes) et de placement qui se joue en 4 manches.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Lello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 113



Captain Flip

Commentaires sur le jeu

Points: 1

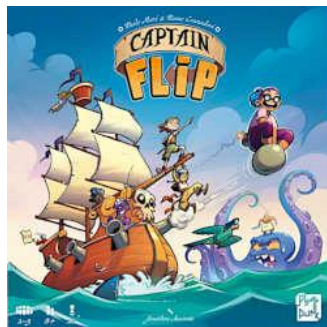
Ohé, Capitaine ! Les joueuses sont des capitaines pirates qui recrutent un équipage pour voguer et accumuler de l'or. La joueuse qui aura le plus de Pièces à la fin de la partie sera victorieuse. A votre tour, tirez une tuile du sac. Elle vous plaît ? Gardez-la ! Vous ne l'aimez pas ? Retournez-la ! Placez-la ensuite sur votre plateau pour former votre équipage. Avec ses neuf personnages et ses quatre plateaux aux tactiques différentes, Captain Flip offre une expérience de jeu immédiate, ludique et subtile.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Playpunk
Auteur:	Remo Conzadori, Paolo M



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 714



Capt'n clever

Commentaires sur le jeu

Points: 1

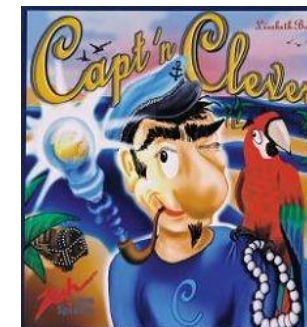
Passez d'île en île pour récupérer vos affaires de pirate. L'île aux trésors. Le petit plateau, représentant 9 petites îles munies de pontons, sera déployé au milieu de la table. Chaque joueur choisira une couleur et prendra le set de 9 cartes, le bateau et le capitaine qui vont avec. Chacun votre tour, vous placerez votre Capt'n sur une île (il ne peut y avoir qu'un pirate matelot par île) et votre navire entre 2 pontons de la même couleur. Une fois la mise en place terminée, vous donnerez votre set de carte à votre voisin de droite et recevrez celui de votre voisin de gauche. Le chemin le plus court...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1750



Carcassonne "Chasseurs et Cueilleurs"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

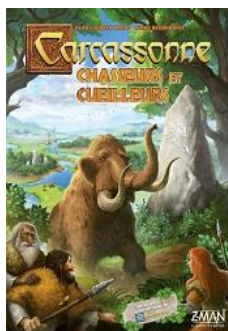
Un troupeau de mammouths traverse les prairies pour s'abreuver à une rivière d'un bleu cristallin. Des chasseurs rusés observent depuis les arbres, attendant le bon moment pour frapper. Des menhirs, monuments de pierre, encerclent une paisible clairière forestière, tandis que des pêcheurs posent des filets dans un lac éloigné.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Z-Man Games
Auteur:	Bernd Brunnhofer, Klaus-J



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 292



Carcassonne hiver

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Juste un Carcassonne sous la neige. règle identique au Carcassonne de base. Contient une extension inédite : Le bonhomme de Pain d'Epice.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	Klaus-Jürgen Wrede





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 409



Carcassonne le classique moderne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La cité de Carcassonne est bien connue pour ses fortifications aux toits pointus (pure invention des restaurateurs qui avaient pris comme modèle leur château en carton pâte de leur enfance) et à ses touristes.

Mais ce jeu va vous permettre de revoir le cadastre des lieux d'une manière très particulière.

Douce France...

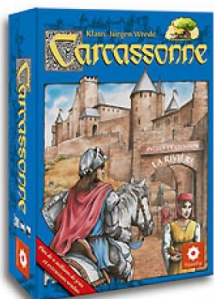
Chaque joueur, à son tour, va placer une fiche cartonnée qui représente un morceau de paysage. Le plateau de jeu se construit ainsi petit à petit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 445



Carcassonne le classique moderne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La cité de Carcassonne est bien connue pour ses fortifications aux toits pointus (pure invention des restaurateurs qui avaient pris comme modèle leur château en carton pâte de leur enfance) et à ses touristes.

Mais ce jeu va vous permettre de revoir le cadastre des lieux d'une manière très particulière.

Douce France...

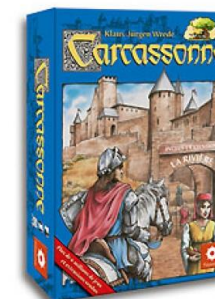
Chaque joueur, à son tour, va placer une fiche cartonnée qui représente un morceau de paysage. Le plateau de jeu se construit ainsi petit à petit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 698



Carcassonne par monts et par vaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Promenez-vous dans cette vaste campagne en parcourant les sentiers qui longent les vergers ainsi que les champs de blés et de tournesols. Vous ne pourrez résister aux pommes juteuses et aux succulentes fraises que vous trouverez sur votre chemin.

Cette version de Carcassonne, au thème rustique, vous fera vivre une expérience remplie de décisions captivantes.

Produire une bonne récolte, parcourir les terres et prendre soin de vos animaux, voilà comment vous gagnerez!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 193



Carcassonne sudsee (mer du sud)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu Carcassonne Mers du Sud est un jeu de stratégie et de placement de tuiles. Sa mécanique de jeu est identique au jeu Carcassonne original à la différence près que le matériel vous invite à un fabuleux voyage exotique sur les eaux turquoise des Mers du Sud. Prenez le large et reliez des îlots paradisiaques grâce à un réseau de ponts. Collectez des marchandises : poisson, bananes, coquillages... afin de répondre à la demande des marchands.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 35 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1480



Cartagena

Commentaires sur le jeu

Points: 1

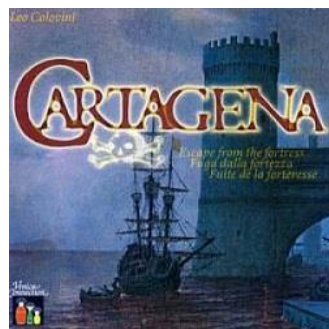
Vos copains pirates n'ont pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Cartagène, ils n'aspirent qu'à la liberté, le vol et le pillage. Heureusement, un souterrain sinueux s'ouvre sur la mer où un complice a laissé une barque à quai. Pas de temps à perdre, dès que l'équipage comporte les 6 pirates de la même équipe, ils prennent le large sans attendre les autres...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Venice Connection
Auteur:	Leo Colovini



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1510



Cascadia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

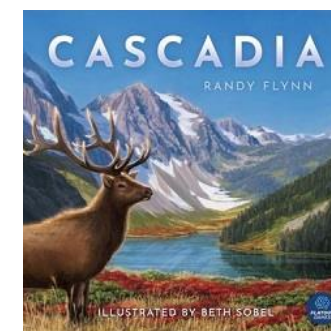
Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre zone de terrain et la peuplent avec la faune disponible. Les joueurs doivent ainsi créer un écosystème diversifié et harmonieux car chaque espèce possède des préférences de zone, et chaque habitat doit être placé judicieusement pour réduire la fragmentation et scorer du mieux possible. Cascadia propose un puzzle en 2 temps qui évoluent au fil du temps au fur et à mesure que les habitats et la faune sont ajoutés à l'écosystème de chaque joueur. Les joueurs marquent des points en créant les espaces fauniques les plus

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Lucky Duck Games
Auteur:	Randy Flynn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 086



Chabyrinthe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Repu d'un bon repas, nos amis les chats de gouttière prennent le chemin de leur foyer accueillant. C'est à vous de les aider à s'y retrouver dans ce labyrinthe et de ramener un maximum de chat à destination.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 466



Chromino n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

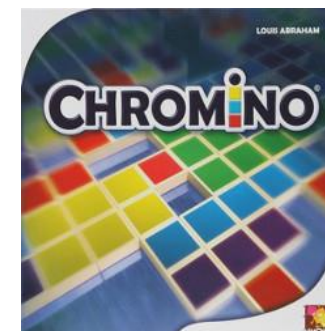
Attention, il est fort ! Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Chaque chromino fait 3 carrés de long, chacun de ces carrés pouvant être d'une couleur différente. Une pièce posée doit être posée à côté d'une autre pièce au moins, de façon à ce que la pièce possède deux couleurs connectées avec ses voisines. Pour l'emporter, posez toutes vos pièces. Simple et fluide, se jouant rapidement, Chromino se pratique aussi bien en famille qu'entre amis, quels que soit l'âge des joueurs ! - Un jeu familial aux règles simples. - L'alternative idéale aux dominos ! - Un nouveau look accentuant le côté familial du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1641



Chromino n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

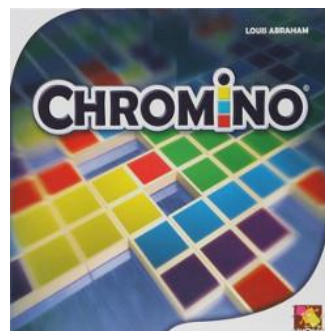
Dans cette alternative idéale aux dominos, placez judicieusement vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Un jeu tactique qui vous en fera voir de toutes les couleurs !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Louis Abraham



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1774



Comment j'ai adopté un gnou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Raconter une histoire à partir d'un thème choisi sur une carte et un dé.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 - 88
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blackrock games
Auteur:	Yves Hirschfeld, Fabien BI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1259



Cosmic Factory n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

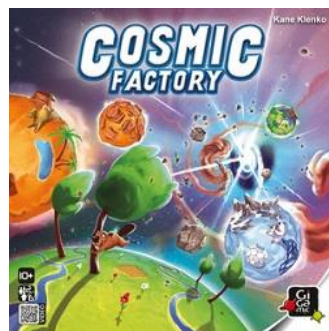
Dans une véritable course contre le temps, tentez de former la galaxie la plus fabuleuse de l'univers. Mais prenez garde à ne pas négliger les règles instables et chaotiques qui régissent le cosmos. Chaque tour, les joueurs commencent par découvrir la loi du Kaos en vigueur : peut-être faudra-t-il explorer de nouveaux chemins d'astéroïdes, affronter les trous noirs ou découvrir une nouvelle dimension...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 527



Cosmic Factory n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans une véritable course contre le temps, tentez de former la galaxie la plus fabuleuse de l'univers. Mais prenez garde à ne pas négliger les règles instables et chaotiques qui régissent le cosmos.

Chaque tour, les joueurs commencent par découvrir la loi du Kaos en vigueur : peut-être faudra-t-il explorer de nouveaux chemins d'astéroïdes, affronter les trous noirs ou découvrir une nouvelle dimension...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 - 18
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1704



Course farfelue des souris des champs (La) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

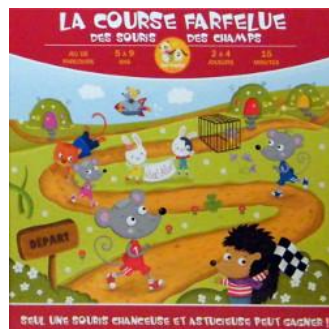
Voici un jeu familial de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 - 10
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Zoé Yatéka
Auteur:	Jean-Luc Renaud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 415



Course farfelue des souris des champs (la) n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici un jeu de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements ! Un jeu familial qui amusera les enfants dès 5 ans.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Zoé Yateka
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2135



Course farfelue des souris des champs (La) n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

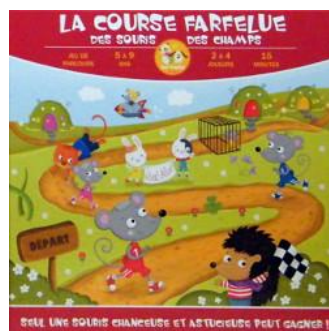
Voici un jeu familial de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 - 10
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Zoé Yatéka
Auteur:	Jean-Luc Renaud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1414



course farfelue des souris des champs (la) n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici un jeu familial de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Zoé Yatéka
Auteur:	Jean-Luc Renaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 656



Crôa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Crôa vous prenez le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles.

Utilisez au mieux ses ressources : les mâles pour faire des bébés et agrandir votre colonie, les moustiques pour vous déployer plus rapidement, les rondins pour prendre une position stratégique, etc.

Mais gare aux brochets et aux grenouilles adverses qui ne vous feront pas de cadeaux !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 350



Cross'N Go

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Faire passer ses trois pions hors du plateau en le traversant. Pour cela, il faut avancer un pion à la fois sur une ligne de sa couleur. Ici, le pion vert peut avancer soit son pion le plus avancé d'une case, soit l'un de ces pions du début juste avant le premier pion. Les pions ne peuvent pas se doubler. Après avoir jeté le dé à six faces, on peut déplacer les cross barres (une ou plusieurs) du nombre indiqué par le dé. Puis, on joue ou non un joker, et enfin on déplace son pion (un seul par tour).

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Delcrea
Auteur:	Olivier Benoit





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1701



Dékal

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Dékal, agencez au mieux votre grille de cartes afin d'obtenir le moins de points possible. Genre de skyjo mais avec une mécanique inspirée de jeu du taquin.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Claude Clément



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1344



Dice Hospital

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous voilà à la tête d'un établissement hospitalier. Votre but sera de soigner le maximum de malades à chaque tour pour obtenir la meilleure réputation. Dice Hospital se déroule en 8 manches. A chacune d'elle, une ambulance chargée de dés représentant les blessés, arrive dans vos urgences. Après leur avoir attribué une chambre, vous allez développer votre hôpital par la construction de nouvelles salles de soins et le recrutement de spécialistes en médecine.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 - 90 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Alley Cat Games
Auteur:	Mike Nudd, Stan Kordons





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 329



Domino 4

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Domino 4 est un jeu de Domino évolué. Le jeu se compose de 60 tuiles (4 séries de 4 couleurs et 4 chiffres) divisées 2 parties, dont 4 joker. Le but est comme dans le domino de se débarrasser de ses tuiles en premier. Quelques coups spéciaux et les tuiles joker donne à Domino 4 plus de combinaisons et une dimension "bluff".

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Spot Games
Auteur:	Gilles Monnet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 634



Draftosaurus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La nouvelle est tombée : après des décennies de recherches intenses, les scientifiques sont enfin parvenus à cloner les dinosaures. Suite à cette avancée scientifique, la planète entière est en ébullition. De nombreux zoos apparaissent un peu partout pour accueillir les fameux colosses. Vous faites parties des personnes qui ont investi dans ce type de zoo très spécial. Organisez vos enclos du mieux possible pour offrir à vos visiteurs les meilleurs dinosaures.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ankama
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1284



Dragomino n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

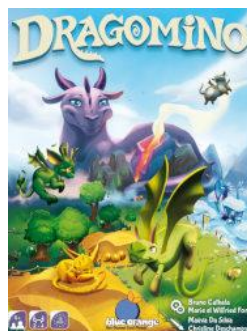
"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala, Wilfried/



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1285



Dragomino n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

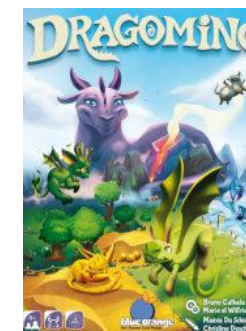
"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala, Wilfried/





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1703



Dragomino n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

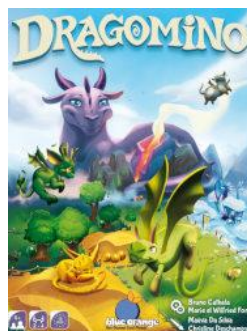
"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala, Wilfried/



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 504



Dragon castle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dragon Castle est un jeu librement inspiré du Mahjong, un jeu traditionnel chinois.

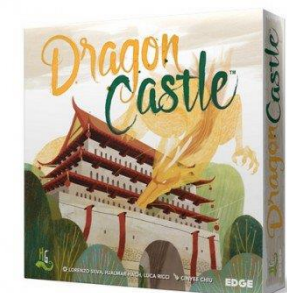
Vous devrez récupérer des tuiles de la Forteresse du Dragon en pleine décrépitude, et les utiliser pour construire votre propre forteresse. Créez des combinaisons de tuiles du même type et construisez des sanctuaires sur ces dernières pour gagner des points. Faites appel aux Esprits qui pourront vous aider dans votre tâche grâce à leurs pouvoirs, mais attention !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1310



Edenia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

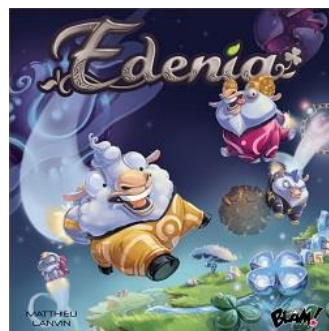
Un jeu de course aux effets cosmiques garantis ! Plus un brin d'herbe sur Arridis. Il vous faut dès lors explorer la galaxie, visiter des planètes merveilleuses, découvrir des artefacts oubliés et trouver la route la plus rapide pour arriver en grand vainqueur sur Edenia, une planète légendaire aux pâturages infinis.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 - 88
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blam!
Auteur:	Matthieu Lanvin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1350



Europe sans frontières (L')

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un grand rallye en 5 étapes à travers l'Europe,

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 906



Fairy Tile

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fairy Tile est un jeu de tuiles où se mêlent stratégie et aventures qui vous plonge au coeur d'un Royaume aux contrées féeriques. Développez le Royaume de Fairy Tile et déplacez judicieusement la Princesse, le Chevalier et le Dragon pour pouvoir révéler, une à une, toutes les histoires de votre livre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Matthew Dunstan, Brett J



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 768



Famille Bric à Brac

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Famille Bric à Brac est un jeu d'ambiance original et prenant à partir de 5 ans. Le plateau de jeu est très grand (60 x 60 cm), et, pour la première partie, il faut monter les meubles en carton qui s'installent dans le salon, en très grand désordre. Le principe du jeu est de déplacer un personnage dans ce salon encombré, pour lui demander d'aller chercher tel ou tel objet, en se déplaçant sur ses grandes jambes, un peu à la manière d'un compas. Chaque joueur dispose d'une main de cartes représentant des objets. Lors du déplacement, si le pied du personnage touche une case correspondant à un objet qu'un joueur a en main, le tour du joueur s'arrête. Petit à petit, en se souvenant des parcours précédents, les joueurs doivent

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 470



Faramini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le printemps ! Tu vas pouvoir t'occuper de ta ferme ! Et quelle chance ! Un grand concours est organisé dans la région ! Le trophée de la plus belle ferme de l'année sera remis à la ferme regroupant le plus d'animaux et de champs de maïs ! Seras-tu le grand gagnant de ce concours ?

Dans le jeu Faramini, chacun a face à lui une ferme qu'il va devoir agrandir. Tour à tour, pioche une carte parmi les 4 qui se trouvent au centre de la table. Si c'est une carte Enclos : à la façon des dominos, dépose cette nouvelle carte dans ta ferme en faisant correspondre les barrières. Si tu

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 576



Fertility

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un Nomarque. Le Pharaon vous a nommé à la tête d'une Métropole pour en faire la plus prospère de l'Egypte antique.

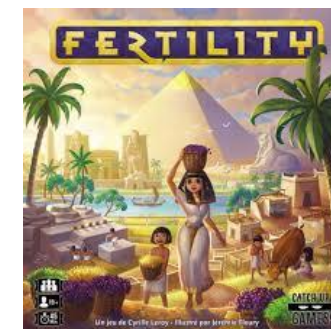
Le Nil termine sa crue et les terres de la Vallée sont prêtes à livrer leurs richesses. Organisez la collecte des ressources, construisez les quartiers avec les boutiques les plus lucratives, approvisionnez-les en marchandises et gagnez le plus de Debens pour la gloire du Pharaon. Le joueur qui utilisera au mieux les ressources de la Vallée du Nil remportera la partie

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Catch up games
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 851



Gang of Four

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gang of four est un jeu de carte de défausse inspiré d'un jeu traditionnel chinois. Une partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, il s'agit de se défausser le plus vite possible des cartes de sa main. Plus on a de cartes quand un joueur termine, plus haut sera le score de perte.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Lee Yih



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 255



Gare a la toile

Commentaires sur le jeu

Points: 1

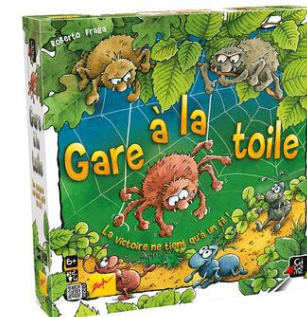
Alors que se deroule la grande course des fourmis trois araignées decident de semer la pagaille. Dans ce jeu , chacun tente d'être le premier a amener ses trois fourmis jusqu'à l'arriver. Aventure ludique en 3D

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Roberto Fraga





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 257



Grouille Grenouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La mouche semble toujours plus savoureuse sur le nénuphar d'à côté, les petites grenouilles l'ont bien remarqué ! Soyez le premier à amener vos trois petites grenouilles sur les nénuphars adverses, mais attention à chaque fois que vous sautez, la passerelle reliant les deux nénuphars disparaît, le chemin devient alors plus compliqué. Heureusement vous pourrez en remettre mais vos adversaires pourraient bien en profiter avant vous. Grouille Grenouille est un jeu tout simple et très malin où il ne s'agit pas de rester à gober les mouches !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Adam Kaluza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1712



Guerre des Moutons (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

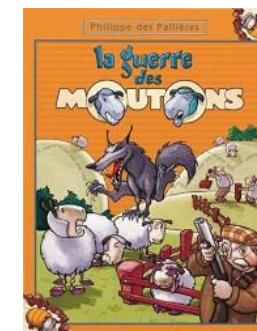
Chaque joueur joue le rôle d'un berger dont l'objectif est de construire l'enclos fermé (!) contenant le plus grand nombre de moutons. Pour ce faire, il faudra poser les bonnes tuiles au bon moment, embêter les autres bergers sans délaissier pour autant vos enclos, se méfier des loups qui dévorent les moutons et savoir s'arreter à temps !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Philippe des Pallières





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2051



Harmonies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

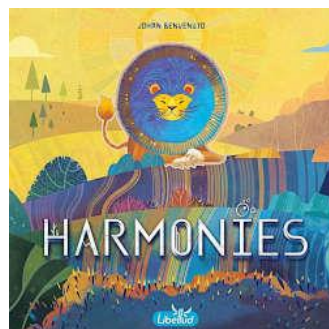
Dans le jeu Harmonies, construisez un paysage sur votre plateau en posant des séries de 3 pions et faites apparaître des forêts, des montagnes, des champs et des villes. Sélectionnez ensuite les bonnes cartes Animal et reproduisez leur habitats pour qu'ils viennent peupler votre région. Créez un monde miniature dans lequel les animaux vivent en parfaite harmonie avec la nature ! Qui obtiendra la plus belle faune ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Johan Benvenuto



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 878



Ilôts

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le nouveau monde d'Ilôts vient d'être découvert. Des îles abandonnées à perte de vue, des richesses sans égales et des temples remplis d'or à explorer. Vous incarnez une des grandes puissances, grâce à vos cartes, explorez les nouvelles îles, amenez plus de bateaux, récoltez les richesses, faites monter leur court marchand, construisez des fortifications pour vous protéger des pirates ou des comptoirs pour développer votre production et devenez l'explorateur le plus riche. Pour 2 à 5 joueurs, Ilôts, est un jeu d'optimisation de main de cartes, de production de ressources et de stratégie pour toute la famille. Il n'existe que 6 cartes différentes dans le jeu : Navire, Plantation, Mine d'or, Bâtiment, Ruines et Marché. À votre

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	La Boite de Jeu
Auteur:	Frédéric Guérard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 164



Inventeurs (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qu'aurait donné la collaboration de Gutenberg et Marie Curie sur l'automobile ? Si Edison, Hippocrate et Fibonacci avaient oeuvré ensemble sur le sablier, lequel en aurait obtenu la paternité ? Tesla serait-il devenu célèbre s'il avait inventé le zeppelin ? De l'invention du feu à celle de l'ampoule électrique, d'Aristote à Einstein, c'est toute l'histoire du progrès technique que Les Inventeur vous invite à revisiter.

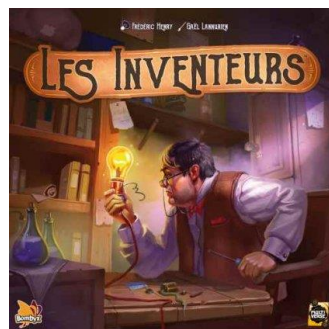
Dans le jeu Les Inventeurs, vous participez à la réalisation d'inventions afin de vous attribuer les brevets qui vous feront gagner des Points de Victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1812



Iquazu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous pénétrez courageusement dans le lieu le plus dangereux du pays des cascades pour mettre vos pierres précieuses à l'abri. Sur la falaise masquée par la cascade d'Iquazú, elles sont protégées des intrus. Celui qui utilise habilement ses cartes pour poser les pierres précieuses de sa couleur sur les meilleurs emplacements gagnera cette partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	50 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Michael Feldkötter





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1388



Isle of Skye

Commentaires sur le jeu

Points: 1

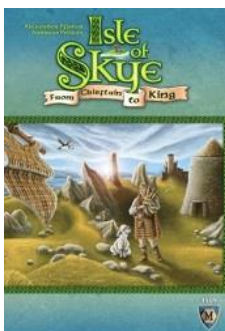
L'île de Skye est une île magnifique avec ses plages de sables, ses douces collines et ses montagnes impressionnantes : un paysage à couper le souffle. Dans ce jeu de tuiles, les joueurs sont des chefs de clans et vont devoir construire leur royaume.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Funforge
Auteur:	Alexander Pfister, Andrea



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 286



Kabaleo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez discret pour vaincre sans être vu! Chaque joueur est le seul à connaître la couleur qui lui a été assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	5 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Jean-Luc Renaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 115



Karuba n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

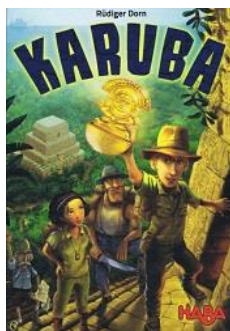
Enfin ! Après un long voyage en bateau, vous arrivez enfin sur l'île de Karuba et pouvez vous lancer à la recherche des trésors cachés...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Rüdiger Dorn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 843



Karuba n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette chasse aux trésors se joue sur un plateau individuel, en simultané. Sur cette île de Karuba, 4 explorateurs doivent traverser la jungle pour rejoindre 4 temples et trouver les trésors rapidement pour obtenir un maximum de points. Sur le chemin des temples, ils tenteront aussi de ramasser des trésors pour gagner plus de points !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 556



Karuba n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

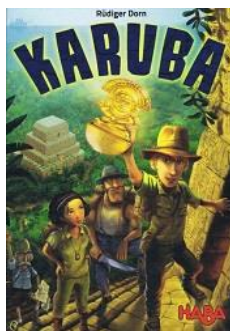
Enfin ! Après un long voyage en bateau, vous arrivez enfin sur l'île de Karuba et pouvez vous lancer à la recherche des trésors cachés...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Rüdiger Dorn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 835



Kernouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

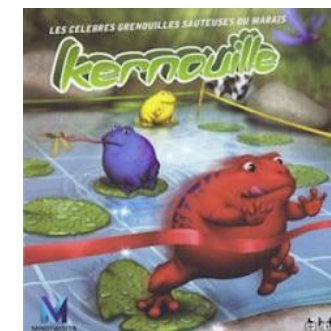
Vous arrivez juste à temps pour la grande course annuelle des grenouilles ! le but est d'être le premier à amener ses trois grenouilles sur le côté opposé. Pour y parvenir, on dispose de cartes qui dictent le type de déplacement, en distance et en direction. On ne peut aller que sur les nénuphars, et à chaque tour on peut en déplacer un avant de jouer sa grenouille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Mindtwister Games
Auteur:	Isabel Holmberg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2110



Kingdomino Age of Giants

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec l'extension Kingdomino - Age of Giants, les géants débarquent de leurs montagnes. Veillez à développer votre royaume loin de ces grandes créatures maladroites ou vous mettrez en péril la prospérité de votre territoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 575



Kingdomino n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Bruno Cathala





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1250



Kingdomino n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 144



Kingdomino n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 908



Kingdomino n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1215



Kingdomino origins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino Origins, tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos différents campements, notamment avec l'aide des terribles volcans et de leurs projections de laves. Récoltez les différentes ressources naturelles : mammouths, poissons, silex, champignons ... pour former les vaillants membres de votre tribu et régner sur les royaumes de dominos originels !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 - 35 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 029



Labyrinthe n°1

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

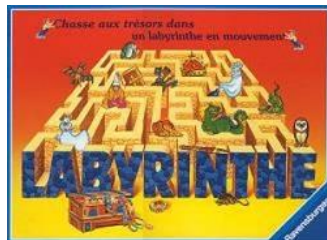
Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs couissent... Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir. Les joueurs doivent, à tour de rôle, identifier puis aller chercher des symboles présents sur une case particulière du plateau de jeu. On peut faire avancer son pion d'autant de cases que l'on désire tant que le passage est libre. Mais comme à chaque tour une rangée de cases est décalée ; les chemins se modifient constamment... Contenu : plan de jeu 34 cartes "labyrinthe" 24 cartes de trésors 4 pions

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Max J. Kobbert



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1387



Labyrinthe n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

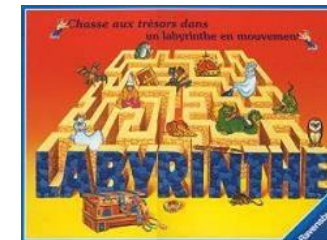
Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Chacun d'entre vous essaye de créer des chemins pour atteindre le trésor qu'il convoite en faisant coulisser astucieusement les couloirs. Le joueur qui aura trouvé tous ses trésors et rejoint sa case départ le premier sera déclaré vainqueur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Max J. Kobbert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1702



Les aventuriers du Rail junior "Mon premier voyage"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec cette version simplifiée du jeu Les Aventuriers du Rail, les jeunes joueurs et les débutants pourront faire leurs premiers pas dans l'univers de cette série. Même si les règles sont simples et les objectifs de jeu plus faciles, le jeu reste fidèle aux éléments qui ont fait des Aventuriers du Rail le succès que l'on connaît : les joueurs cherchent à remplir leurs objectifs en prenant le contrôle de voies ferrées sur le plateau de jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Alan R. Moon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1190



Little Battle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A vous le trésor ! L'or enfoui vous attend, caché sur la plage. Constituez le meilleur équipage et déterrez les coffres pour gagner le plus de pièces d'or. Et si d'autres pirates se mettent sur votre chemin, montrez-leur qui est le plus fûté ! Little Battle est un jeu de cartes très original sur fond de batailles et de collecte de trésors. Idéal dès 5 ans ! « Un équipage à recruter, des trésors à amasser ! » Little Battle se déroule en deux phases : Recrutement et Chasse aux trésors. Pour recruter son équipage, chaque joueur pioche une main de 5 cartes pirates. Il en choisit une qu'il pose sur son navire et passe les cartes restantes à son voisin. La sélection est ainsi répétée jusqu'à ce que chacun dispose d'un équipage complet. Les

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Loki
Auteur:	Dorian et Leandro Berthel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1120



Medieval Academy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour devenir un chevalier émérite, il vous faudra vous entraîner et exceller aux joutes, mais aussi accomplir des quêtes périlleuses, étudier de nombreux livres en n'oubliant jamais galanterie et charité.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Cocker Games
Auteur:	Nicolas Poncin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1124



Metropolys

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs incarnent des urbanistes en quête de prestige. Tout au long de la partie, ils tentent de placer leurs bâtiments aux meilleurs emplacements de la ville. Dès qu'un joueur a placé tous ses bâtiments, on compte les points et le joueur ayant le prestige le plus élevé remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Ystari
Auteur:	Sébastien Pauchon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1233



Mollo l'escargot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ne vous pressez pas et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez ! Mollo L'Escargot est un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique paradoxale, avec des éléments 3D. Facile à appréhender pour les enfants et amusant pour les adultes, il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 205



Mon premier carcassonne n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

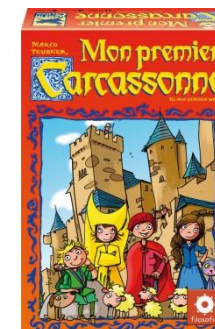
Comme dans le jeu original, les enfants posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, les enfants peuvent tout de suite en commencer une nouvelle.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1675



Mon premier Carcassonne n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

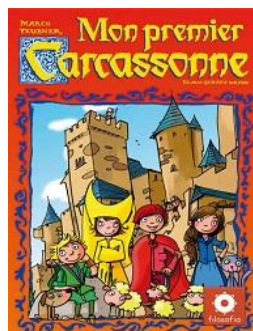
Traditionnellement, à Carcassonne, les gens célèbrent leur fête nationale en remettant en liberté les moutons, les poules et les bœufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne ont un vilain plaisir à recapturer tous les animaux... Cette version simplifiée du célèbre "Carcassonne" permet de retrouver l'esprit du jeu en l'adaptant pour des enfants dès 4 ans. Plus besoin de compter les points : pour gagner la partie, il faut être le 1er joueur à placer tous ses pions.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	Marco Teubner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 831



My Little Scythe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

My Little Scythe est un jeu compétitif et familial, dans lequel les joueurs vont incarner 2 petits animaux qui vont s'élancer dans une aventure au Royaume de Pomme. Dans cette course pour être le premier à gagner 4 trophées parmi les 8 possibles, les joueurs pourront se déplacer, rechercher ou fabriquer à tour de rôle. Ces actions leur permettront d'améliorer leur amitié et leurs tartes, de renforcer leurs actions, de remplir des quêtes, d'apprendre des sorts magiques, de livrer des pommes et des gemmes au Château Everfree, et peut-être de s'engager dans un combat de tartes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Hoby Chou, Vienna Chou





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 598



Pac-man

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de plateau est très proche du jeu vidéo.
Le plateau de jeu reproduit le célèbre écran, et chaque joueur dispose d'un Pac-Man afin de ramasser un maximum de billes en évitant les 2 Fantômes.
À son tour le joueur lance 2 dés. L'un sert pour la progression de son Pac-Man, et l'autre pour la progression de l'un des deux Fantômes de son choix.
Quand un Pac-Man rencontre une bille blanche sur son passage il l'avale ; si c'est une bille jaune il l'avale, replace un des 2 Fantômes sur sa case de départ et reçoit 2 billes d'un adversaire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: <= 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: atari
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 287



Panda, Gorilla

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un nouveau zoo est en construction ! Les animaux attendent déjà avec impatience leur nouveau chez-soi. Le panda va-t-il de nouveau vivre à côté des éléphants ? Il leur tarde d'emménager. Et les visiteurs du zoo se réjouissent aussi d'aller y voir tant d'espèces d'animaux. Les responsables planifient ensemble. Petit à petit, le nouveau zoo prend forme. C'est celui qui réussira le mieux à réaliser ses idées et à loger les animaux qui deviendra le nouveau directeur du zoo et gagnera cette partie captivante.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Schmidt
Auteur: Peter Wichmann





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 191



Par ici le poisson

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1352



Patatrap Quest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Depuis fort, fort longtemps, le château de Patatrap est régulièrement envahi par toutes sortes de créatures menaçantes et plus ou moins maléfiques. C'est ainsi que l'ordre des intrépides fut créé, regroupant tous les aventuriers et aventurières de la région prêts à défendre le château de Patatrap et sa fabuleuse Tour aux 1000 miroirs !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1871



Petit Prince (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur doit construire la plus "belle" planète possible en fonction des personnages qui l'entourent. Ces personnages octroient des points en fin de partie en fonction des éléments présents sur la planète (Par exemple, l'Allumeur de réverbères donne 1 point par Réverbère, le Chasseur donne 3 points par espèce animale...)

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Antoine Bauza, Bruno Cat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1825



Petites Bourgades (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

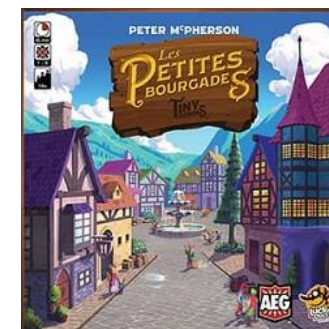
Vous êtes le maire d'une petite ville dans la forêt où les petites créatures des bois ont créé une civilisation cachée loin des prédateurs. Ce nouveau terrain est petit et les ressources sont rares, alors vous prenez ce que vous pouvez et ne dites jamais non aux matériaux de construction. Planifiez et construisez intelligemment une ville prospère, et ne la laissez pas se remplir de ressources gaspillées ! Celui qui construit la petite ville la plus prospère gagne !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Lucky Duck Games
Auteur:	Peter McPherson





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1866



Planet Unknown

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Notre planète a épuisé ses ressources, et nous sommes obligés de nous déplacer. Nous avons découvert une série de planètes et envoyé nos rovers pour tester leur environnement dans l'espoir de les coloniser. Nos rovers ont confirmé 1 à 6 options de colonisation viables. Planet Unknown est un jeu compétitif pour 1-6 joueurs dans lequel les joueurs tentent de développer la meilleure planète possible. À chaque tour, chaque joueur place une tuile en forme de polyomino, à double ressource, sur sa planète. Chaque ressource représente l'infrastructure nécessaire au maintien de la vie sur la planète. Chaque placement de tuile est important pour couvrir efficacement votre planète et aussi pour construire le moteur de votre

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Origames
Auteur:	Ryan Lambert, Adam Reh



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 603



Potion explosion

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'heure est venue. Votre dernière année à l'Académie de Sorcellerie Horribilorum pour Sorcières et Magiciens Spirituels est presque terminée, et il est temps de passer aux tout derniers examens !

Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez les Ingrédients du Distributeur du Laboratoire pour terminer vos Potions. N'oubliez pas que les explosions que vous ne manquerez pas de provoquer peuvent se révéler utiles ! L'utilisation des Potions concoctées lors de cet examen est permise et vivement conseillée ! Employez-les à bon escient pour peaufiner votre travail, et vous prouverez que vous êtes dignes de devenir des

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 036



Punto n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacente à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieur. Le premier à créer une suite ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (suivant le nombre de joueurs), en une rangée, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Game Factory
 Auteur: Bernhard Weber



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1722



Punto n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacentes à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le premier à créer une suite ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (suivant le nombre de joueurs), en une rangée, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Game Factory
 Auteur: Bernhard Weber





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 568



Push'em up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans "PUSH 'EM UP!", vous devrez gérer votre main tour après tour pour poser vos super-héros préférés sur des ensembles de cartes et tenter d'y gagner la majorité en fin de partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Banana smile
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1313



Quadropolis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Quadropolis, vous incarnez le maire d'une ville moderne en plein développement. A l'aide de vos architectes, vous allez faire construire différents bâtiments dans votre ville pour répondre aux besoins de vos citoyens et surpasser vos adversaires. Chaque bâtiment vous permet de marquer des points de victoire, et nombre d'entre eux peuvent être combinés pour être encore plus efficaces

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	François Gandon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 464



Queen domino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Développez le plus prestigieux des royaume, en contrôlant champs de blé, forêts, lacs, prairies, marais et montagnes. Ne négligez surtout pas les villes, dans lesquelles vous pourrez construire des bâtiments qui vous permettront d'accéder à de nouvelles stratégies. Tentez d'obtenir les faveurs de la Reine et prenez garde aux dragons!

Queendomino est un jeu totalement indépendant de son grand frère Kingdomino. Il offre de nouveaux challenges et peut être joué seul ou mélangé avec Kingdomino permettant des parties jusqu'à 6 joueurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1823



Quête du bonheur (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nous avons tous un but commun : être heureux. Lorsque nous progressons dans notre vie, pas après pas en quête du bonheur, nous prenons de plus en plus conscience qu'il ne réside pas dans sa recherche. La Quête du Bonheur est un jeu dans lequel vous guidez un personnage, depuis sa naissance, dans la vie que vous auriez voulu vivre. Vous mettez en oeuvre des projets, vous accumulez des biens matériels, vous apprenez des métiers, vous créez des liens et fondez des familles. Les possibilités sont infinies. C'est votre vie. Que parviendrez-vous à accomplir au cours d'une vie entière ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 120 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Super meeple
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1068



Quoridor Kid

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu inspiré de Quoridor, simplifié et redessiné pour les plus jeunes. Les pions en bois vernis sont remplacés par des souris, et le tablier de jeu perd deux cases dans chaque dimension. A 2 ou 4 joueurs, petits et grands devront faire traverser le plateau à leur souris le plus vite possible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Mirko Marchesi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1775



qwirkle cartes

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 033



Qwirkle n°1

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

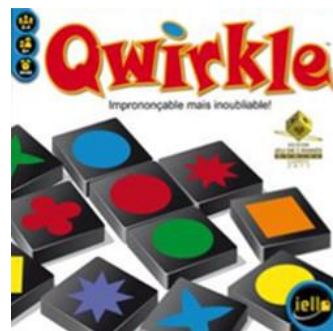
Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun. Rapide à comprendre, Qwirkle est un jeu pour toute la famille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Lello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1303



Qwirkle n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Susan McKinley Ross





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1315



Qwirkle n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

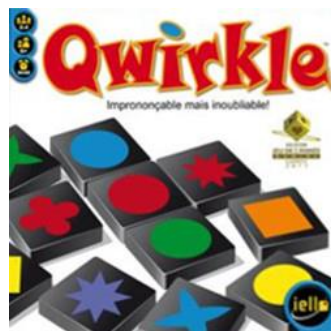
Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Susan McKinley Ross



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1371



Reef

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans les profondeurs des océans et découvrez de magnifiques récifs de corail. Dans Reef, faites croître astucieusement votre récif en 3 dimensions. Qui parviendra à réaliser la structure la plus belle ? Peu importe l'issue de la partie, le résultat en sera grandiose.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Next Move
Auteur:	Emerson Matsuuchi





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1077



Regatta

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A la barre de votre voilier en bois, soyez le premier à faire le tour du parcours balisé par les bouées. Vous avez 5 cartes en main. Pour avancer, il faut choisir puis poser une carte qui indique direction et distance à suivre par votre bateau. Si les vents vous sont favorables, vous pourrez rejouer. Mais si vous préférez, vous pouvez choisir de contrarier le parcours des autres navigateurs... Vents...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Martine Moisand, Emman



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1348



Rêve de Trésor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de parcours et de stratégie, aux belles illustrations, animera des après-midi entre amis. Etre le premier à trouver le trésor du pirate, voici une quête des plus palpitante ! Pour cela, il faut récupérer 3 objets : la carte au trésor, une boussole et la clef du coffre. Une fois les 3 éléments réunis, il faut chercher le trésor caché sur l'une des trois îles. Mais le temps presse car le pirate recherche aussi son trésor.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Oxybul
Auteur:	Jean-Luc Renaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 032



Rolit

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

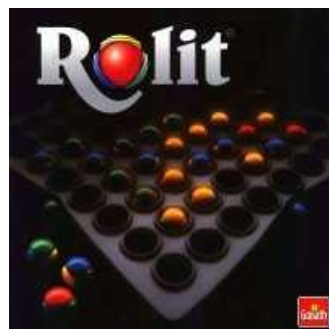
Le principe du jeu consiste à encercler les boules Rolit de ses adversaires et à les bloquer en les faisant rouler jusqu'à apparition de sa propre couleur, La victoire revient à celui qui possède le plus de boules Rolit de sa propre couleur,

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 606



Roll for the Galaxy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Description Roll for the Galaxy est un jeu de dés de construction d'empires galactiques dans lequel les dés représentent la population, qui vous permettra de développer de nouvelles technologies, coloniser des nouveaux mondes et transporter des marchandises. Le joueur qui aura le mieux géré ses travailleurs et construit l'empire le plus prospère sera le vainqueur !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Rio Grande Games
 Auteur: Wei-Hwa Huang, Thomas





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 877



Secret de Monte Cristo (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Secret de Monte Cristo introduit un mécanisme novateur qui bouleverse l'ordre de jeu habituel: L'ACTION SLIDE. C'est ce mécanisme qui va définir le premier joueur de chaque phase. L'objectif est de remporter des diamants et de les transformer en points de victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	Charles Chevallier, Arnau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 753



Sheepland

Commentaires sur le jeu

Points: 1

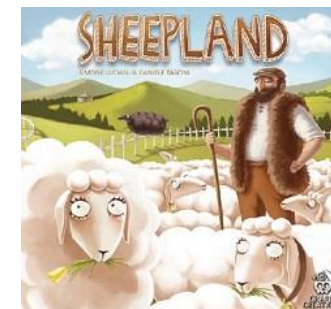
Sheepland: une terre ensoleillée, parsemée de forêts luxuriantes, de montagnes imposantes et de collines verdoyantes. Les habitants, heureux et insoucians, erraient depuis toujours sur l'île en compagnie de leurs troupeaux de moutons aux manteaux blancs comme neige et incroyablement doux. Leur vie était paisible, et tout se déroulait à merveille, jusqu'à ce que quelqu'un propose d'installer des clôtures. Depuis ce jour, les bergers rivalisent afin de posséder les terrains les plus rentables pour y élever leurs troupeaux. Pour ce faire ils guident leurs moutons sur les terres qu'ils possèdent et installent des clôtures pour s'assurer qu'ils n'iront pas flâner dans les alentours et s'unir aux troupeaux d'autres bergers !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Cranio Creations
Auteur:	Daniele Tascini, Simone L





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1805



Shidobi Wat-aah!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En tant que seigneur assoiffé de pouvoir, vous envisagez de poser votre honorable postérieur sur le trône impérial. Pour cela, vous aurez recours aux grands clans de ninjas qui vous permettront d'imposer votre puissance militaire face à vos adversaires. Pour faire simple, votre but est de mettre un grand WAT-AAH! dans la face de vos ennemis ! Pour cela, deux modes de jeu : Petit Scarabée : vous permettra de vous initier tout en souplesse à l'art du Shinobi Grand Maître : vous entraînera vers un affrontement final des plus surprenants !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1870



Simplicity

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous avez 5 tours pour construire la ville parfaite et marquer le plus de points ! Choisissez la tuile qui vous convient et déterminez ainsi l'ordre de jeu du tour. À vous de la positionner au mieux en respectant les contraintes de placements, afin de construire les meilleurs quartiers et de créer le plus de liens entre vos jetons, et devenir ainsi le meilleur urbaniste de Simplicity !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Placement
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: David Brain





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 824



Space Mission

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Partez dans les profondeurs de l'univers à la découverte de planètes inconnues. Empruntez le jump gate, scannez les planètes et construisez des stations spatiales pour récolter les matières brutes tant convoitées. Soyez plus rapides que les autres

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Matt Worden



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 354



Squeeky

Commentaires sur le jeu

Points: 1

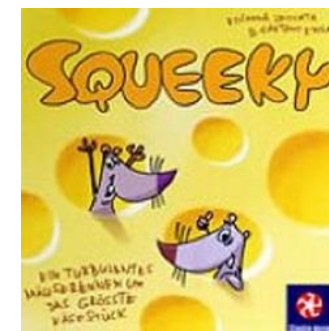
Squeeky est un petit jeu de course de souris qui cherchent... du fromage. Chaque joueur dispose de sept souris secrètement numérotées de 1 à 7. À la fin de la partie, chacun marquera des points pour ses souris qui ont atteint le fromage, mais aussi pour les souris adverses capturées. Les souris qui ont été perdues comptent négativement.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Winning Moves
Auteur:	Rosanna Leocata, Gaetan





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 886



String Railway

Commentaires sur le jeu

Points: 1

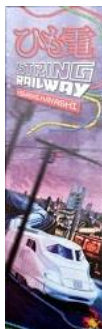
Reliez les gares façon ficelles. Des compagnies ferroviaires se font concurrence dans une région montagneuse traversée par un fleuve. Piochez des gares, mettez-les en jeu, puis reliez-les entre elles en posant des ficelles de couleur. Pour l'emporter, connectez les gares les plus prestigieuses et cumulez les points de victoire !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Hisashi Hayashi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 610



Sur les Traces de Darwin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voyagez autour du monde et étudiez les animaux du monde entier. Sur les Traces de Darwin est un jeu où des naturalistes complètent leur carnet en sélectionnant des tuiles Animal et Personnage depuis le plateau commun de Voyage. Mais attention, seules les tuiles situées en face du navire du Beagle peuvent être choisies ! Les naturalistes devront faire des choix entre publier des théories, observer les animaux d'une même espèce ou étudier les espèces d'un même continent. La concurrence est rude, et vous devrez être stratégique pour succéder à Darwin !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Sorry we are french
Auteur:	Gregory Gard, Matthieu V





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 690



Takenoko

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine. L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicate mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bambouseraie. Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés de Bambou. Mais ils devront composer avec l'animal sacré et son goût immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles....

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 874



Taluva

Commentaires sur le jeu

Points: 1

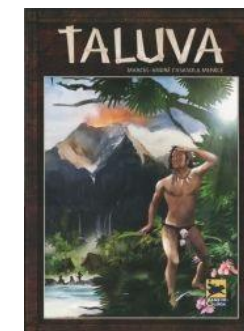
Chaque joueur possède trois temples, deux tours et vingt cabanes qu'il doit s'efforcer de construire. Lorsque la dernière tuile sera posée, le vainqueur sera celui qui aura posé le plus de temples, puis le plus de tours, et enfin le plus de cabanes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Marcel-André Casasola-M





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1078



Tic Tac Troll-Zapp Zerapp

Commentaires sur le jeu

Points: 1

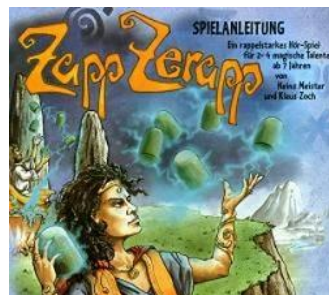
Tous les 13 ans, les magiciens viennent participer à la grande épreuve qui leur permettra de choisir parmi eux le prochain Zapp Zerapp (titre suprême). Pour cela, il devront parcourir la vallée mystérieuse et maudite où tout mouvement inconsidéré entraîne une paralysie momentanée. Dans ce jeu de parcours, vous devrez effectuer un tour de plateau le plus rapidement sans vous faire bannir par les pions des autres joueurs. Directement inspiré du jeu de Dada et de son ancêtre le Ludo anglais (dont l'origine est indienne), on retrouve le même objectif de parcours. Ici, on ne joue que 3 pions. Si vous vous faites dépasser ou rattraper par un adversaire, vous devrez recommencer à la case de départ. La grande

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Heinz Meister, Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2109



Tower Up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

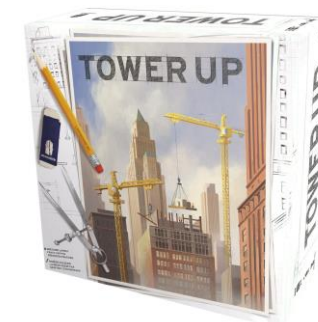
Tower Up est un jeu de construction urbaine dans le quel vous devrez planifier vos coups pour ne pas laisser vos adversaires saisir d'opportunités !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Monolith
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1363



Tucano

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bananes, papayes, ananas, la forêt tropicale est pleine de fruits juteux et savoureux qui n'attendent que vous, mais attention : à la fin du jeu, certains s'avèreront peut-être mauvais pour votre estomac... Récoltez les meilleurs fruits, soyez malins pour éviter les mauvais, et utilisez les cartes toucan pour protéger votre collection... ou dérober des fruits à vos adversaires ! Le but du jeu: Collectionnez les cartes fruit et ayez plus de points que vos adversaires pour remporter la victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Helvetiq
Auteur:	Théo Rivière



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 933



Venise du Nord (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bruges, 1452. Vous êtes un riche bourgeois à la tête d'un prestigieux quartier de la ville.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	60 - 75 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Asyncon Games
Auteur:	Sébastien Dujardin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1305



Victorian Masterminds

Commentaires sur le jeu

Points: 1

D'une époque victorienne, d'où le titre, très steampunk, avec des grands méchant.e.s qui fomentent des plans et des machines infernales pour prendre le contrôle slash détruire le monde Et pendant ce temps, ce fieffé coquin de Sherlock est absent (mais il reviendra peut-être plus tard dans une extension???) Le thème est aussi délicieux qu'original et bien intégré. Si le jeu n'est de loin pas narratif mais surtout mécanique, on s'amuse quand même à préparer les plans les plus machiavéliques mouahahahaha

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Antoine Bauza et Eric M L



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1340



Wild Space

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aux confins de l'Empire, une nouvelle galaxie vient d'être découverte ! Explorez ce nouvel Eldorado rempli de trésors et de mystères. Naviguez de planète en planète, constituez votre équipage avec sagesse pour déclencher de puissants effets et gagner les crédits indispensables à la victoire finale.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Catch up games
Auteur:	Joachim Thôme





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 754



Witty Chronos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chronos, le Dieu du Temps, commence à se faire vieux. C'est l'heure de prendre la relève ! Incarne l'une de ses progénitures et partez à la conquête de nouveaux territoires au moyen de vos sabliers ! Le principe est le suivant : Chaque joueur retourne un de ses sabliers et le pose sur une pile de cartes. Quand le sablier s'est vidé, si aucun autre sablier n'est sur la pile, le joueur peut prendre la première carte de la pile et marquer ainsi des points. Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la manche. Le vainqueur est le premier joueur à remporter 3 manches.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 10
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Witty Editions
Auteur:	Guillaume Aubrun



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 949



Yspahan

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1598. YSPAHAN la belle devient la capitale de l'empire Perse. Ainsi placée au centre du monde, la ville connaît un essor culturel et économique dont entendent bien profiter les villes et villages de la région. Les caravanes chargées de biens et de bijoux s'enfoncent dans le désert, porteuses des promesses d'un avenir radieux... Les joueurs incarnent des marchands commerçant avec YSPAHAN. Bien décidés à profiter de l'arrivée en ville de l'intendant du Shah, ils marquent des points en plaçant leurs marchandises dans les bonnes boutiques, en les envoyant à la caravane et en construisant des bâtiments.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 - 70
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Ystari
Auteur:	Sébastien Pauchon

