



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 784



Air Sorcière

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nous voici promus entraîneurs de vol sur balai pour apprenties-sorcières. Bien maîtriser le vol en escadre est indispensable pour éviter les accidents.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Amigo Spiele
Auteur:	Hanno Kuhn, Wilfried Kuh



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1786



Aladin et la Lampe Merveilleuse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

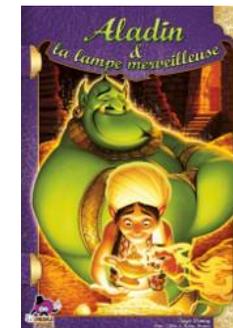
Enfant des rues comme Aladin, le sorcier vous envoie dans une caverne à la recherche d'une lampe merveilleuse permettant d'invoquer les faveurs d'un génie. Mais l'endroit renferme aussi un fabuleux trésor réparti dans trois coffres. Si vous n'êtes pas trop gourmand, ce sera l'occasion pour vous de devenir riche ! Collectionnez un maximum de pierres précieuses, reconstituez de magnifiques parures et accumulez ainsi le maximum de points de victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Purple Brains Creations
Auteur:	Tiago Damey





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1535



Auberge des Pirates (L')

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bluffez, attaquez, prenez des risques dans des parties éclair. Le chiffre indiqué sur la carte correspond au nombre d'exemplaire dans le paquet, soit une carte 1, deux cartes 2 et dix cartes 10. Grâce à ce principe fort, il est possible d'évaluer les cartes restantes dans la pioche et donc de prendre des risques et de prendre la bonne décision. Sur un navire, chaque pirate a sa place. Recrutez votre équipage en évitant la mutinerie. Une paire de pirates, et c'est perdu !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Origames
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 119



Cap'taine carcasse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« Tous les scaphandriers à l'eau ! », tonne le Cap'taine Carcasse. Vous voilà jeté à 20 000 lieues sous les mers à la recherche de butins merveilleux ! Mais gare à l'ivresse des profondeurs ou vous rentrerez les mains vides... Retournez les cartes de la pioche une par une. Pour les collecter, stoppez avant d'avoir deux cartes de la même famille. Qui ne risque rien n'a rien, mais qui risque trop... perd tout !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Chris Bray , Leo Li et Der





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1525



Clefs Magiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En route pour la Forêt des Clefs, à la recherche du trésor perdu ! Dans un univers merveilleux, récoltez les bonnes clefs qui vous permettront d'ouvrir le coffre aux trésors. Ce sont elles qui vous permettront de remporter le nombre de cristaux requis et gagner la partie!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Happy Baobab
Auteur:	Arno Steinwender, Marku



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 731



Conspiracy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouvez l'univers d'Abyss dans un nouveau jeu à part entière. À l'Assemblée Océanique du Sénat, intrigues et corruption rythment la vie des profondeurs. Vous êtes au cœur de cette lutte de pouvoir permanente et vos adversaires manigancent sans relâche pour gagner de l'influence. Recrutez les seigneurs les plus avantageux avant que vos opposants ne les détournent et organisez au mieux votre Chambre Sénatoriale.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Bruno Cathala, Charles Ch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1415



Croque-Carotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

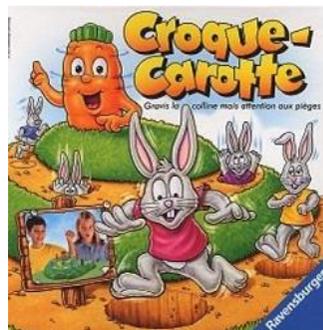
Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1550



Dali le Renard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les dés lancés vont vous indiquer quels œufs vous pouvez choisir et lequel est interdit (car le fermier veille). Tant que vous pouvez récupérer un œuf différent à chaque lancer, vous pouvez décider de relancer les dés pour gagner encore plus d'œufs ! Mais attention, si vous tentez trop votre chance, le fermier vous attrapera et vous rentrerez bredouille. Alors soyez malin et sachez quand vous arrêter, pour être le premier à récupérer 10 œufs et remporter la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Tikids
 Auteur: Vincent Bonnard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 480



Doggy Bag

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Doggy Bag consiste essentiellement en un joli sac en tissu dans lequel les joueurs vont placer secrètement des os de diverses couleurs avant de tenter d'en piocher de pas trop faisandés. En début de partie, chacun reçoit 16 os de diverses valeurs, dont 3 noirs dont il faudra se débarrasser discrètement et, surtout, qu'il faudra éviter de piocher dans le sac.

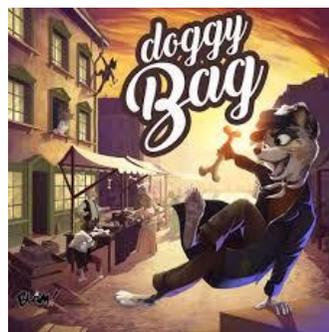
On est là devant un bon jeu de bluff et de prise de risque. Plus vous prendrez de risques et plus vous pourrez gagner de points... ou avancer vers l'hôpital canin avec une bonne indigestion.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blam
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 524



Escape

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Escape est un jeu de dé abstrait. Le but est d'être le premier à terminer un parcours constitué de 20 cases. Si le hasard est présent dans le jeu, c'est aussi une prise de risque mesurée et de judicieux choix de placement qui vous permettront de remporter la partie. Jet des dés !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 411



Final touch

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devant vous, une oeuvre à réaliser. Pour remporter la Commande, il faudra être le premier à poser la touche finale... Vous n'avez pas la bonne couleur ? Vous pouvez toujours gacher le tableau.
Dans le jeu Final Touch, la guerre des faussaires fait rage. On travaille certes dans le même atelier, mais il ne faut pas se leurrer : chacun essaie de tirer la couverture à soi en apportant la touche finale à des œuvres dont l'originalité est douteuse.

Celui qui met la touche finale remporte aussi le pactole et il n'est pas rare que l'on préfère saboter la toile plutôt que de laisser finir son rival. Peu

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Space Cowboys
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1216



Gold Armada n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Embarquez-vous pour une petite île au milieu de l'océan et amassez le plus gros trésor ! Lancez les dés, obtenez les combinaisons présentes sur le plateau et empochez les doublons!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Tactic
Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1262



Gold Armada n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

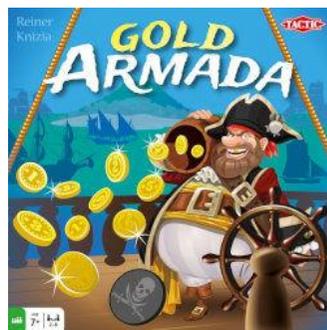
Embarquez-vous pour une petite île au milieu de l'océan et amassez le plus gros trésor ! Lancez les dés, obtenez les combinaisons présentes sur le plateau et empochez les doublons!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1880



Grand Prix de Belcastel ! (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur le dos de votre monture, vous allez participer à la plus folle des courses. Et de quoi de mieux qu'une belle carotte pour faire avancer votre âne ? Mais sous l'influence des Charlatans, la nourriture est un peu plus fantaisiste dans la ville de Belcastel et votre animal avancera plus ou moins vite en fonction de ce que vous lui donnerez. Prenez garde à l'herbe à rêve perdue au fond de votre sac. Elle pourrait pousser votre animal à s'arrêter le temps d'une sieste. En chemin, vous récupérerez des rubis avec lesquels vous pourrez acheter de nouveaux aliments. Qui fera avancer son animal le plus rapidement en mêlant habillement chance et tactique ? Soyez le premier à franchir la ligne d'arrivée pour remporter le Chaudron

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Wolfgang Warsch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 483



Hit !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

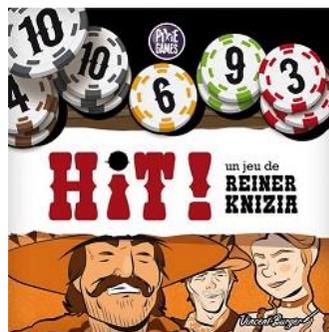
Truand minable ou légende de l'ouest..? Hit ! est un jeu de Stop ou Encore dans lequel vous devez piocher des cartes pour obtenir des points de victoire. Sachez vous arrêter au bon moment... ou vous risquez de perdre tous vos gains ! Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points lorsque la pioche sera épuisée.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Pixie Games
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 738



Jamaica "The Crew"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

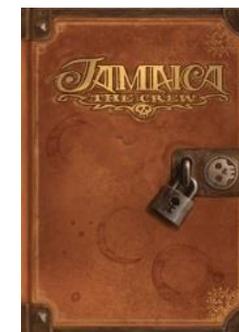
Recrutez votre équipage pour renouveler votre expérience de Jamaica ! 20 nouveaux personnages et 12 trésors viendront pimenter votre course au trésor ! «Jamaica The Crew» apporte de la variété aux parties et des mini-dilemmes au joueurs sans pour autant changer les règles, afin de garder leur simplicité et de permettre une entrée en matière immédiate. Plus de fun, plus d'interaction et toujours aussi beau ! Extension éditée pour les 10 ans du jeu, uniquement jouable avec le jeu de base Jamaica.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: GameWorks
 Auteur: Bruno Cathala, Sébastien





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1030



Kartel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les jours du cartel sont comptés. Choisis bien ton camps, arrête les hommes de mains ou empoche les pots-de-vins ;-) Attention les scores s'inversent si le chef de gang ne finit pas sous les barreaux... Les joueurs font avancer le détective à tour de rôle en lançant le dé. A chaque lancer, l'étau se resserre. Kartel est un jeu vif, tendu et ultra compétitif !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1234



King of Tokyo n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, chaque joueur incarne un monstre. Son objectif ? Devenir le King of Tokyo. Sur un mécanisme de jets de dés inspiré du Yams, chaque monstre va affronter ses adversaires et l'emportera soit en étant le seul survivant, soit en étant le premier à atteindre les 20 points de victoire. Des cartes achetables par les joueurs viennent s'ajouter au simple jet de dés pour compléter sa stratégie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Richard Garfield





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 477



King of Tokyo n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire. A vous d'adapter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo au bon moment et attaquer tous vos adversaires en même temps....

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 792



Lama

Commentaires sur le jeu

Points: 1

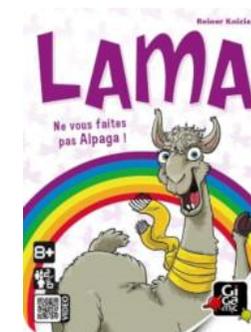
Dans le jeu LAMA, vous tentez de vous débarrasser de votre main de cartes aussi vite que possible, mais vous ne pourrez peut-être pas jouer ce que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer le plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Vert
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1541



Las Vegas n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas. Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Rüdiger Dorn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2123



Las Vegas n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

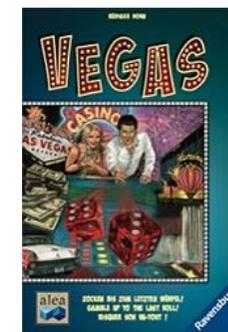
Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas. Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 105



Las Vegas n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

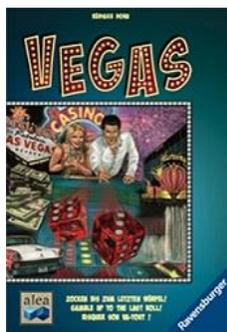
Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas. Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Rüdiger Dorn



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1456



Légende du cerisier qui fleurit tous les 10 ans (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

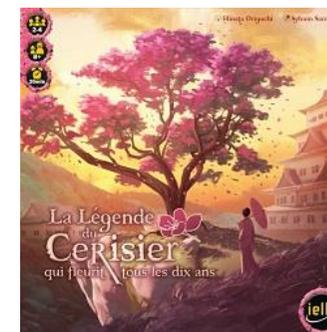
Votre but est de réaliser les bonnes collections de couleurs de fleurs afin de marquer le maximum de points de victoire. Deux façons de gagner des points : en réalisant les bonnes collections de couleurs de fleurs ou en gagnant des majorités de couleur. Dans un sac opaque se cachent des fleurs de 6 couleurs différentes. Tour à tour piochez des fleurs (maximum 8 en trois pioches). Si vous cueillez 3 fleurs identiques ou 5 fleurs de couleurs différentes, vous perdez la manche. Dans le cas contraire ajoutez vos fleurs à vos différentes collections ou cachez-les derrière votre paravent pour constituer une ou deux autres collection dans lesquelles il vous faudra être majoritaire en fin de partie. Utilisez les fleurs blanches et

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Hinata Origuchi





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1087



Lueur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On ne distingue plus le vert des arbres, ni la silhouette des volcans. Il n'y a pas un bruit. Dissiper les ténèbres pour restituer les couleurs nécessite de nombreux éclats de lumière. Les aventuriers sont nés et entraînés pour cela : maîtriser le pouvoir des éléments, choisir leurs compagnons, trouver le chemin vers les lieux éclairés. Mais seul l'un d'entre eux entrera dans la légende ! Lueur est un jeu familial, de draft et de dés, qui demande aux joueurs de combiner au mieux les capacités de leur compagne.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: Cédric Chaboussit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207



Madame Ching

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1808 Mer de Chine
 Jeune pirate fraîchement enrôlé sous les ordres de Madame Ching, vous lancez votre Jonque vers de lointaines expéditions. Vous tentez d'acquiescer de nouvelles compétences car Madame Ching, la plus célèbre et redoutée des pirates asiatiques, ne confie le commandement du China Pearl qu'au meilleur Navigateur.
 Au passage, vous devez ramener de gros butins en coulant les navires de l'Empereur ou en aidant les villages de pêcheurs à se libérer de son emprise.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 490



Maudite momie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Enfilez les bottes d'un explorateur et fouillez une pyramide des plus farfelues pour en dérober ses trésors. Mais attention! Des monstres gardiens veillent au grain. Mieux vaut pour vous demeurer très discret et envoyer les monstres aux troussees de vos adversaires! MAUDITE MOMIE est un jeu de prise de risque et de bluff tout simple, rapide et bien nerveux!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 360



Mille Sabords

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !
 Description éditeur

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2055



Monster Yam's

Commentaires sur le jeu

Points: 1

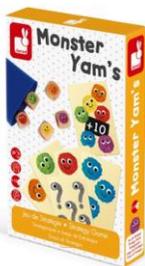
Pour s'amuser en famille, rien de mieux que ce jeu de Yam's traditionnel revisité. Un jeu de dés pour petits et grands. Finis les dés chiffrés, pour les plus petits, place aux monstres mignons et colorés ! Sur chaque carte, un défi à réaliser. Pour gagner, il faut en remporter un maximum. Ce jeu ludique et éducatif Monster Yam's fera passer à toute la famille un agréable moment. La boîte contient 45 cartes et un gobelet en plastique pour lancer les 5 dés en bois.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Janod
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1647



Odin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Odin est un jeu de défausse pour 2 à 5 joueurs. Dans ce jeu de société, soyez le premier à vous défausser de toutes les cartes de votre main et à cumuler le moins de points à la fin de la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: <= 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Helvetiq
Auteur: Gary Kim, Hope S. Hwang





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 416



Oh My Gold! n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hissez haut moussaillons ! Enfin le magot des mers est à portée de main ! Jetez l'ancre pour aller ouvrir tous ces mystérieux coffres et les embarquer à bord de votre bateau ! Gardez l'œil ouvert, vous n'êtes pas le seul pirate à convoiter ces fabuleux trésors !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 739



Oh My Gold! n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hissez haut moussaillons ! Enfin le magot des mers est à portée de main ! Jetez l'ancre pour aller ouvrir tous ces mystérieux coffres et les embarquer à bord de votre bateau ! Gardez l'œil ouvert, vous n'êtes pas le seul pirate à convoiter ces fabuleux trésors !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1056



Pêcheurs de trésors (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

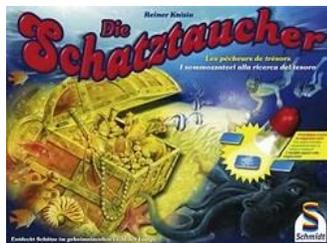
Vous voici convier à une aventure sous-marine mystérieuse ! Qu'est-ce qui scintille là au fond de la mer ? C'est une épave avec beaucoup de précieux trésors ! Un défi pour tous les aventuriers et plongeurs. Au cours de chaque plongée, vous devez vous décider à nouveau : prendre un risque en plongeant encore plus profondément ou se contenter d'un trésor plus petit ? A l'aide de la lumière mystérieuse de votre lampe de plongée, vous explorerez le fond de la mer et ramasserez, avec un peu de chance et de tactique, plus de trésors que vos camarades de jeu. Mais attention aux monstres marins ! Ils ne sont pas tous bien intentionnés !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 117



Petit ou grand ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

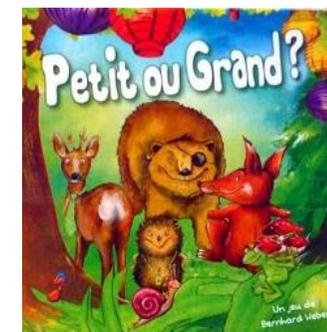
Chacun à son tour doit deviner si sa prochaine carte est un animal plus petit ou plus grand que le précédent en se référant à l'échelle de tailles des différents animaux. Si la prédiction est juste, on peut s'arrêter pour remporter la carte, ou continuer pour en gagner d'autres, mais au risque de se tromper et de tout perdre! Un brin de mémoire et une bonne dose de logique seront bien utiles pour remporter la victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Bernhard Weber





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 063



Pickomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

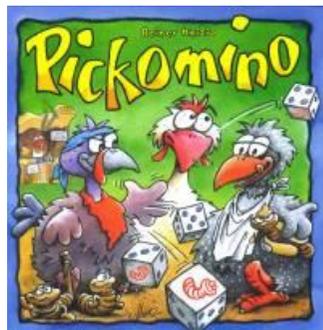
Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écartier et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour... En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 7
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1562



Planche des Pirates (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fouillez le coffre du capitaine et placez des poids au bout de la planche de vos adversaires pour les faire tomber ! Mais attention, à chaque faux pas, vous avancez d'une case sur votre propre planche !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	The Flying games
Auteur:	Benoit Turpin, Florian Siri





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 863



Pom Pom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quels fruits et légumes cultiver tout au long de cette année pour que la récolte soit la meilleure ? Les jours de marché se succèdent pour vendre vos productions. Mais la nature est imprévisible, alors gare aux calamités de saison ! Tactique et prise de risque seront de mise pour vendre les plus beaux paniers... Bonnes récoltes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Opla
Auteur:	Johanna Poncet, Florent T



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1023



Sésame

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur tente de constituer la combinaison exacte permettant d'ouvrir le coffre, en actionnant des roues crantées, sachant que 9 symboles sont à positionner. Le premier joueur qui y parvient ouvre le coffre et peut prendre autant de trésors qu'il le souhaite, sans piocher de serpent, car sinon son butin est annulé. Une nouvelle manche commence, avec une nouvelle combinaison de symboles, et c'est reparti pour un tour. Le jeu s'arrête soit lorsque les 7 serpents ont été piochés, soit lorsque toutes les combinaisons de coffre ont été utilisées.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Gunter Baars





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1782



skyjo action n°1

Commentaires sur le jeu

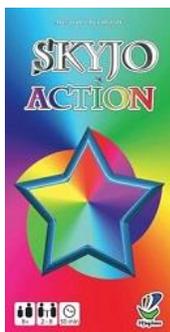
Points: 1

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Magilano
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1855



Skyjo Action n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nouvelle version de Skyjo qui ajoute des cartes d'action et des cartes joker. Dans Skyjo, chaque joueur a 12 cartes dans un modèle 3x4, deux d'entre elles sont visibles, toutes les autres sont cachées. À votre tour, vous pouvez prendre la carte du dessus de la défausse ou piocher dans la pile. Vous pouvez échanger une carte (cachée ou ouverte) de votre présentoir avec celle-ci ou vous défausser de la carte tirée pour retourner une carte face visible. Si vous alignez 3 fois le même chiffre en ligne ou en colonne, vous pouvez défausser les cartes. Le tour se termine lorsqu'un joueur n'a plus que des cartes ouvertes. Toutes les cartes seront révélées et les points seront ajoutés pour chaque joueur (les cartes sont classées de -2 à

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Magilano
 Auteur: Alexander Bernhardt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1783



Space Aztecs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tentez de sauver un maximum d'aztecs de l'invasion alien! Les Aztecs sont attaqués par des envahisseurs Aliens. Le but de chacun est de cumuler des points en rassemblant les habitants de sa cité et de tâcher de les protéger des attaques de soucoupes volantes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Lumberjacks Studio
Auteur:	Romaric Galonnier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1859



Super Miaou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le super-héros félin a disparu. Prenez votre sac à dos et partez à sa recherche. Super-Miaou est un jeu de type deck-building. C'est un jeu dans lequel on ajoute de nouvelles cartes à son paquet de cartes (son deck) pour l'améliorer au cours de la partie. Ainsi, à votre tour, vous allez acheter de nouvelles cartes au marché et vous débarrasser de celles qui ne seront plus utiles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Space Cow
Auteur:	Guillaume Desportes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2082



Sushi Bar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

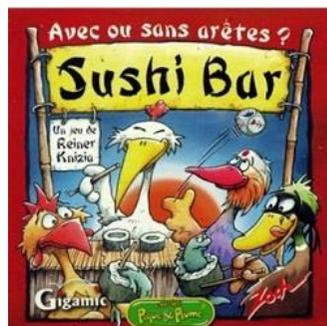
Tour à tour, chaque joueur dispose de 3 lancers de dés pour fabriquer une combinaison qui permet de réaliser des actions

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 330



Terrasauria

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ici, le plan de jeu ne sert que pour visualiser cinq zones de pose de cartes; Comme il restait de la place, on a ajouté une échelle chronologique.

Les joueurs s'affrontent pour conquérir les zones en engageant des combats portant sur l'une des caractéristiques des rivaux. Le jeu ne présente pas un immense intérêt sauf pour les amateurs d'animaux préhistoriques.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1188



Wa Chat Bi n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Kuraki Mura



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 706



Wa Chat Bi n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Kuraki Mura





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1189



Wa Chat Bi n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Kuraki Mura



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 332



Welcome back to the dungeon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De retour dans le donjon...

Depuis que 4 inconscients se sont essayés à entrer dans le terrible Donjon du bois Sans Retour, l'histoire a fait le tour du royaume. Nombreux sont alors les fous qui ont voulu reproduire cet exploit, sans jamais en ressortir vivants... enfin, jusqu'à aujourd'hui ! 4 nouveaux aventuriers se dressent face à ce donjon, dont la réputation fait trembler dans les chaumières ! Fiers, fous ou courageux, ils sont bien décidés à en découdre avec les habitants de ce terrible lieu... ou peut-être pas tant que ça, finalement ! Ce qu'ils ignorent, c'est que de nouveaux monstres encore plus puissants ont

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Prise de risque
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Antoine Bauza, Masato Ue





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 454



Welcome to the Dungeon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes tous à l'entrée du donjon, mais un seul d'entre vous peut entrer : le plus brave, le plus fuo, ou celui qui n'a pas eu la chance de fuir ! Pour déterminer, vous allez à chaque tour réduire votre équipement ou ajouter des monstres à affronter à l'intérieur. Serez-vous assez téméraire pour vous enfoncer dans le donjon ou laisserez-vous passez vos adversaires devant, en espérant ne jamais les voir ressortir ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Prise de risque

Age préconisé : 10 +

Durée de jeu prévue: 30 mn +

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté: Jaune

Marque du jeu: Iello

Auteur:

