



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1900



2 Pommes 3 Pains

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec le jeu d'observation et de rapidité 2 Pommes 3 Pains, vous avez du pain sur la planche... Retournez une carte et posez-la sur une des trois piles. Annoncez les Pommes puis les Pains que vous voyez ! Simple non ? Sauf quand les "Pommes deux Pains" viennent pimenter la partie. Si vous vous trompez, ya un pépin et vous ramassez les cartes en pénalité.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Prétexte
Auteur:	Clément Gustave, Tommy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1381



20 Secondes de Feu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu 20 Secondes de Feu, deux équipes s'affrontent en duel dans un jeu de défis décalés et marrants ! L'arbitre prend les commandes. C'est lui qui lit les défis et gère le sablier. Plus vous serez rapide dans l'exécution de votre mission, plus vite vous pourrez retourner à nouveau le sablier et passer les commandes à l'autre équipe. La première équipe qui ne termine pas son défi avant que le temps soit écoulé perd le tour. La partie se joue en trois tours gagnants.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	10 - 60 mn
Nombre de joueurs:	5 - 20
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Big Potato Games
Auteur:	Ben Drummond





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 103



À la bouffe n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu es un gentil monstre qui a un énnnooorrmmme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, tu ne peux en manger qu'un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, il faudra être rapide pour l'attraper avant les autres! À LA BOUFFE est un petit jeu d'observation et de rapidité original et bien malin. Voici comment ça fonctionne...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Le Scorpion Masqué
Auteur:	Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1089



A la bouffe! n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu es un gentil monstre qui a un énnnooorrmmme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, tu ne peux en manger qu'un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, il faudra être rapide pour l'attraper avant les autres! À LA BOUFFE est un petit jeu d'observation et de rapidité original et bien malin. Voici comment ça fonctionne...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Le Scorpion Masqué
Auteur:	Roberto Fraga





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 463



Attack of Jelly Monster

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un monstre en gelée envahit la ville ! Vous et votre escouade devez prélever le maximum de matière alien avant qu'il ne soit détruit par l'armée dans 4 heures. Les dés sont votre escouade et vous devez être meilleur que les autres !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1293



Attrape-moi ! "Hasch mich !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Idee 1 : le pique-nique des souris Le but du jeu est que le joueur qui joue le chat attrape le plus de souris possible. Les souris tentent d'échapper aux griffes du chat. Déroulement du jeu : La couleur du chat (de sa souris en fait) est la couleur de chasse. Le chat lance le dé en utilisant le gobelet en bois et le présente aux autres de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur lancée. Si la couleur lancée est celle du chat, les joueurs doivent retirer le plus vite possible leur souris pour éviter que le chat les attrape avec le gobelet en bois. Fin du jeu : la partie prend fin quand le chat et les souris sont trop fatigués pour continuer. Sinon, c'est le chat qui attrapé le plus de souris sur un nombre de tours déterminé au préalable

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 250



Banzaï

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu d'ambiance style Jungle Speed

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 12
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Millenium
Auteur:	Tom Berjoan



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2127



Bataflash

Commentaires sur le jeu

Points: 1

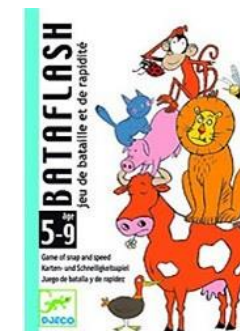
Un jeu de bataille avec des animaux qui développe le sens de l'observation des plus petits. Le plus rapide gagne.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Eric Héliot





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 512



Bazar bizarre junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

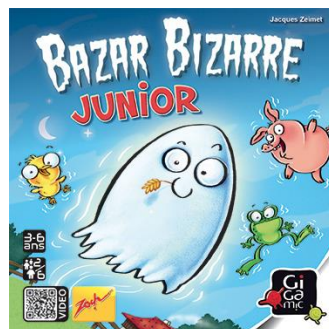
Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 750



Bazar Bizarre n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 597



Bobby sitter

Commentaires sur le jeu

Points: 1

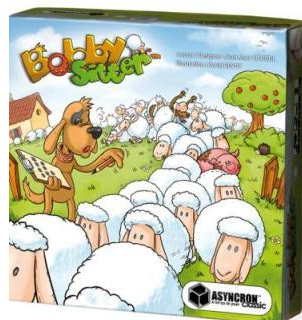
Gardez l'œil sur les moutons, mais attention au loup qui se cache, grossièrement déguisé en mouton!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1024



Booum !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On a trouvé de l'or dans le paisible village d'Old Town. Depuis, c'est vraiment la pagaille ! Gagné par la fièvre de l'or, tout le monde s'empare d'un bâton de dynamite et le jette dans la mine. Soyez bons observateurs et très rapides... c'est le seul moyen de repartir les mains pleines !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Alexander Emerit





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1829



Buzze f*cker

Commentaires sur le jeu

Points: 1

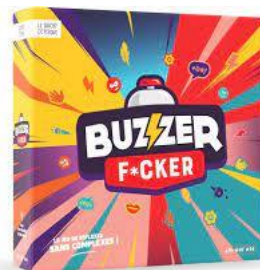
Jette les dés et buzze dès que t'as trouvé un mot avec la bonne lettre, qui entre dans l'une des 12 catégories barrées de cette parodie du «petit bac». Lancez les dés et appuyez sur le buzzer dès que vous trouvez un mot correspondant à la lettre appropriée et à l'une des 12 catégories déjantées de cette version parodique du célèbre jeu "Petit Bac".

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Le droit de perdre
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1835



Chef de tribu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

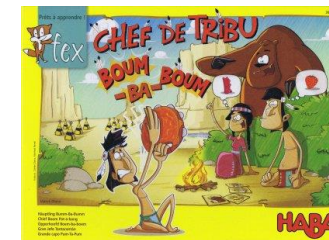
Dans le village des Indiens, des bruits de tambour se font entendre: le grand chef de tribu Boum-ba-boum recrute le meilleur déchiffreur de rythmes. Il joue les rythmes les plus fous et seul celui qui décodera le message secret deviendra l'assistant du guérisseur de la tribu qui n'entend plus très bien... Celui qui reconnaîtra le plus vite les suites rythmiques, tapera sur le bon motif et aura le plus de cartes à la fin de la partie sera vainqueur !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 075



Clac Clac n°1

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

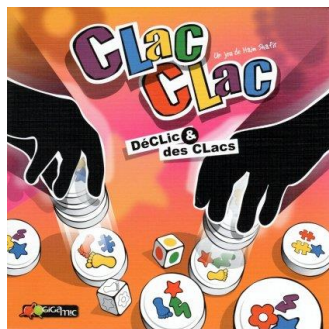
Chaque disque combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir , Kobi Ben Ar



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1468



Clac Clac n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque disque combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir, Kobi Ben Aro





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 970



Clouds

Commentaires sur le jeu

Points: 1

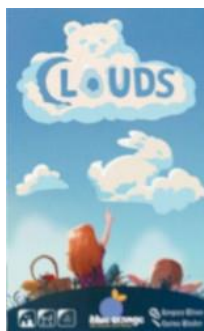
Ensemble, laissez parler votre imagination ! Serez-vous assez rapide pour trouver les bonnes moitiés d'image ou aurez-vous la tête dans les nuages?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Gregory Oliver



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2128



Cocotaki

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un premier jeu de défausse rigolo sur le thème des animaux. Meuh, bêêê, bzz, miaou, ouaf-ouaf, c'est une véritable «cocophonie» ! Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes ! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier... et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki ! Il faut vraiment être très réactif. Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1720



Color Addict

Commentaires sur le jeu

Points: 1

110 cartes sur lesquelles sont inscrits des noms de couleur (mais pas forcément dans la couleur de leur nom). C'est d'ailleurs sur ce principe que repose tout le concept du jeu. Il s'agit en fait de la difficulté qu'entraîne le fait de devoir nommer une couleur...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: France Cartes
 Auteur: Nicolas Bernard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 175



Cosmic attack n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un extra-terrestre de la planète Krakton et débarquez sur terre car vous adorez la planète Bleue et ses habitants. Au programme de ce voyage unique: une chasse d'objets souvenirs et surtout plein d'aventures palpitantes qui mettront à contribution vos jambes, vos mains, votre souffle ou même encore votre voix...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 176



Cosmic attack n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un extra-terrestre de la planète Krakton et débarquez sur terre car vous adorez la planète Bleue et ses habitants. Au programme de ce voyage unique: une chasse d'objets souvenirs et surtout plein d'aventures palpitantes qui mettront à contribution vos jambes, vos mains, votre souffle ou même encore votre voix...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1827



Costu'Monsters

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zut ! C'est aujourd'hui qu'a lieu le concours de déguisements. Vos monstres ne sont pas du tout prêts. Vous filez dans la chambre et ouvrez la malle à accessoires. Et c'est parti ! Vêtements, chaussures, chapeaux, lunettes... vous sortez tout de la malle pour habiller vos amis et les transformer en vrais stars de défilé !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 087



Crazy Cups n°1

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

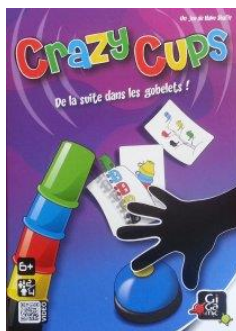
Dans crazy cups, chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy cups, "il faut avoir de la suite dans les gobelets !"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 702



Crazy Cups n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 244



Crazy Cups n°3

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

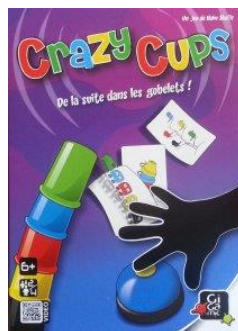
Dans crazy cups, chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy cups, ""il faut avoir de la suite dans les gobelets !""

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 243



Crazy Cups n°4

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

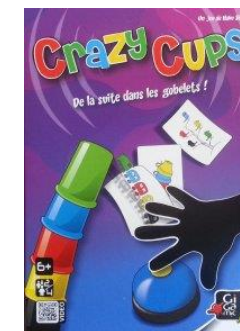
Dans crazy cups, chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy cups, ""il faut avoir de la suite dans les gobelets !""

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1249



Crazy Cups n°5

Commentaires sur le jeu

Points: 1

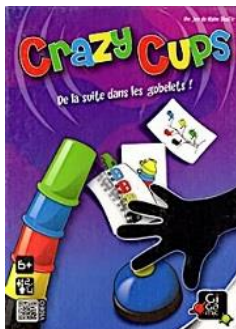
Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1248



Crazy Cups n°6

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 167



Crazy kick

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Crazy Kick est la réédition du célèbre Ligretto Football !

Luca tire sur Alexandre...Alexandre sur Paul... Paul sur Tim... Tim peut shooter-Tim Shoote ! But ! Buut !

Crazy Kick, le must pour tous les amateurs de jeux de cartes extrêmement rapides! Dans ce jeu turbulent, deux équipes se présentent selon les règles de l'art, façon Ligretto. Qui sera le plus rapide en plaçant ses cartes pour tirer le ballon ? Qui marquera le plus grand nombre de but?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289



Crok Crok Crok

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Crok Crok Crok est un jeu de rapidité dans le quel les joueurs devront associer un animal et sa nourriture. Une carte est retournée. Dessus, un animal (ou un petit garçon). Les joueurs tenteront le plus rapidement possible de s'emparer des légumes en plastique au centre de la table qui correspondent à la nourriture de l'animal. Par exemple, si l'on retourne une carte "singe", il faudra être le plus rapide à s'emparer de la banane au centre de la table. Le joueur qui réussit à nourrir un animal retourne le jeton "légume" correspondant à la nourriture qu'il vient de prendre. Le vainqueur est celui qui a réussi à retourner tous ses jetons légume.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 860



Dawak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez le dé... vous savez jouer ! Chaque tour, le dé indique quelle question énoncer : cinéma, histoire, bande dessinée, vie quotidienne... aucun sujet n'est épargné ! Les autres joueurs doivent taper sur la carte au centre de la table ou répondre ou faire l'action demandée. Le premier à répondre correctement ou à réaliser l'action demandée remporte la carte. Le premier joueur à remporter 7 cartes gagne la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Alexandre Droit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 882



Décllic !?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention les mains, ça va chauffer! Rien de plus simple que de répondre aux affirmations du jeu par vrai ou faux, mais c'est déjà moins simple de le faire rapidement dans le feu de l'action, et en tapant de la main au centre de la table! Une main pour vrai, une main pour faux.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ferti
Auteur:	Julien Sentis





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1708



Difference

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Différence est un jeu d'observation avec plus de 1000 combinaisons possibles où vous devrez chercher l'erreur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Christophe Boelinger



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 081



Dobble Hollywood

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dobble Hollywood est un jeu d'observation et de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps et essaient de retrouver les paires de symboles. Cette version du jeu Dobble propose des symboles sur le thème du cinéma.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Denis Blanchot





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 128



Doctor Panic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans l'ambiance de folie d'un hôpital. Suturez, scannez, réanimatez... Serez-vous capable de sauver votre patient en moins de 12 minutes ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 12 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 9
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Repos Prod
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1390



Duo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Association mot et image

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 895



Eye'n speed

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quand on cherche quelque chose est qu'on ne le trouve pas alors qu'il est sous notre nez, ça énerve hein ? Et bien avec Eye'n Speed, vos nerfs vont être mis à rude épreuve. Il va falloir scruter, tourner, et repérer le plus vite possible ce que l'on vous demande de chercher. Dans Eye'n Speed, le but du jeu est de trouver un maximum de dessins sur une roue. Plus vous en trouvez, plus vous gagnez de cartes et plus vous avez de chances de remporter la partie...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Andrew Berton, Adam Wo



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 722



Figurix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Figurix est un jeu d'observation et de rapidité. Le principe ? Un dé montre un des six symboles, un deuxième la couleur de fond, et le troisième la couleur de tour. Le plus rapide à désigner la case y pose son jeton.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Hermann Seitz





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 677



Flash 8

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur dispose d'un plateau - puzzle style taquin en 9 cases. Il faut simplement déplacer ses pièces pour reproduire les configurations demandées sur les cartes au centre de la table. Chaque fois qu'on reproduit une combinaison, on prend la carte en question. Le jeu reprend immédiatement, car une nouvelle carte (configuration) est automatiquement révélée. Chaque carte gagnée vaut 1 point, sauf certaines, plus complexes, qui en rapportent 2. Le jeu se termine quand il ne reste plus de cartes au centre de la table. Le joueur avec le plus de points l'emporte

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Scorpion masqué
Auteur:	Joan Dufour



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 964



Ghoost

Commentaires sur le jeu

Points: 1

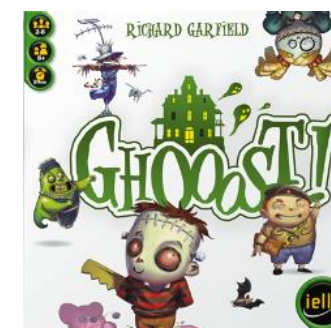
Vous êtes l'heureux propriétaire d'un manoir ... Qui est hanté ! Votre but ? Vous débarrassez de tous ces fantômes ! Rien de bien compliqué : il suffit de les renvoyer dans le cimetière en bas de la colline pour qu'ils vous laissent en paix ! Le problème c'est que vos voisins ont le même souci et que leurs fantômes viennent s'installer chez vous ! Arriveriez vous à chasser vos fantômes avant les autres joueurs ? Ghoost est un jeu de cartes malin et rapide proposant un frisson de chance et de tactique pour tous.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Richard Garfield





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1162



Gloobz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Gloobz sont d'adorables créatures mais elles sèment la pagaille partout où elles passent: rattrapez-les vite! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte en jeu...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Alexandre Droit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 038



Gobb'it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous ! Qui vous apprêtez à revivre l'expérience des animaux de l'île, soyez prévenu : chaque faux pas vous coûtera très cher, car proies et prédateurs ne font qu'un. Et pour triompher, vous devrez d'abord apprendre à lutter pour votre survie !

Gobb'it est le nom que le capitaine OldChap a donné à ce jeu inventé à la suite de son voyage sur cette île infernale. Jeu de société enflammé aux parties rapides et pleines d'adrénaline, le capitaine a su retranscrire à la perfection l'observation, la rapidité et les réflexes dont les caméléons font preuve pour survivre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1379



Gorilla

Commentaires sur le jeu

Points: 1

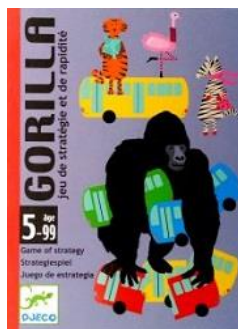
Pour gagner il faut associer les animaux ou les couleurs de bus afin de ne plus avoir de cartes en main. Attention ! Seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter les gorilles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1017



Granny Apples

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de rapidité et de logique dans le monde des pommes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gamewrighth
 Auteur: Leviticus Williamson





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 566



Halli Galli

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes. Un jeu fruité et déjà culte qui fera réviser, sans en avoir l'air, le calcul mental à toute la famille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 782



Halli Galli Extreme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Eléphants, singes et cochons sont en quête de friandises fruitées à se mettre sous la dent. Tour à tour, chaque joueur retourne une de ses cartes. Dès que 2 fruits identiques ou un animal avec ses fruits préférés apparaissent, il faut être le premier à faire retentir la sonnette. Le plus rapide remporte les cartes posées ! Le gagnant est le joueur qui aura le plus de cartes en fin de partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 471



Jeu des nains (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu des Nains est un jeu d'observation pour les tout petits accessible dès 3 ans.

A chaque tour, on obtient une combinaison de trois couleurs d'un simple lancer de dés à faces de couleur.

Qui trouvera le premier le petit nain dont le bonnet, la veste et le pantalon correspondent aux couleurs désignées par les dés parmi les 56 cartes?

Basé sur la reconnaissance visuelle, Le Jeu des Nains est un jeu éducatif

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Selecta
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: 1360



Jeu du doigt (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On vie, à chaque partie, un échange unique avec les autres joueurs. Le jeu (du doigt), et ses règles minimalistes, génère une tension faite de haut et de bas, indispensable dans ce genre de jeux. Une expérience renouvelée à chaque partie ! Un jeu unique aux règles assimilées en 30 sec ! Que l'on soit adulte ou enfant, la tension est présente tous autour de la carte jouée chacun avec un doigt posé dessus, et c'est tout !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Step2
Auteur:	Benoit Turpin, Florian Siri



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: 1314



Jungle Speed

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	T. Vuarchex, P. Yakovenk



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1013



Jungle Speed - Lapins crétiens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.

Attention : la Crétinisation de Jungle Speed ne s'arrête pas là ! Avec des dessins de Lapins Crétiens dans des positions différentes sur des fonds identiques et des Lapins Crétiens aux toilettes avec ou sans papier hygiénique ou tapette à mouches, les cartes pièges de cette édition pleine

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	T. Vuarchex, P. Yakovenk





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 326



Jungle Speed "Safari"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jungle speed dans la jungle avec 5 totems ! En temps normal, le calme règne parmi les animaux de la jungle. Mais quand vient l'heure de manger, ils se réunissent autour de la forêt de totem, et leur instinct sauvage reprend le dessus. Les plus affamés tentent d'attraper leur proie avant les autres. D'autres s'énervent et poussent des cris, tandis que le caméléon voudrait bien se cacher. Et lorsque surgit le chasseur, c'est la panique générale ! Tout le monde doit se protéger ! Avec Jungle Speed Safari, à vous de mettre de l'ordre dans la jungle ! Alors que certains animaux veulent le calme, d'autres s'agitent à la vue d'un peu de nourriture ou s'énervent et poussent des cris. Les 5 totems sont posés au centre de la

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Pieric Yakrovenko, Thoma



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 636



Kikafé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1184



Kikafé?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kikafé? est un jeu de défausse qui animera les soirées apéro et ravira les passionnés de petits animaux trop mignons !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Jonathan Favre-Godal



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 059



Ligretto bleu

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Chaque joueur a devant lui 3, 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueurs) faces visibles, 10 cartes superposées à côté dans sa pile ligretto, et prend dans sa main le reste de ses cartes, faces cachées. Il s'agit de se débarrasser de nos cartes le plus rapidement possible, en utilisant d'abord les cartes placées devant nous, puis en remplaçant ces cartes par celles de notre pile ligretto ou par celles dans nos mains au fur et à mesure du jeu. En effet, les joueurs vont jouer en même temps, en essayant de déposer les cartes le plus rapidement possible sur les différentes piles qui seront en permanence au milieu de la table. Mais, par exemple, un 4 bleu ne peut être déposé que sur un 3 bleu et sur aucune autre carte...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 570



Ligretto rouge

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Chaque joueur a devant lui 3, 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueurs) faces visibles, 10 cartes superposées à côté dans sa pile ligretto, et prend dans sa main le reste de ses cartes, faces cachées. Il s'agit de se débarrasser de nos cartes le plus rapidement possible, en utilisant d'abord les cartes placées devant nous, puis en remplaçant ces cartes par celles de notre pile ligretto ou par celles dans nos mains au fur et à mesure du jeu. En effet, les joueurs vont jouer en même temps, en essayant de déposer les cartes le plus rapidement possible sur les différentes piles qui seront en permanence au milieu de la table. Mais, par exemple, un 4 bleu ne peut être déposé que sur un 3 bleu et sur aucune autre carte...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 058



Ligretto vert

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Chaque joueur a devant lui 3, 4 ou 5 cartes (en fonction du nombre de joueurs) faces visibles, 10 cartes superposées à côté dans sa pile ligretto, et prend dans sa main le reste de ses cartes, faces cachées. Il s'agit de se débarrasser de nos cartes le plus rapidement possible, en utilisant d'abord les cartes placées devant nous, puis en remplaçant ces cartes par celles de notre pile ligretto ou par celles dans nos mains au fur et à mesure du jeu. En effet, les joueurs vont jouer en même temps, en essayant de déposer les cartes le plus rapidement possible sur les différentes piles qui seront en permanence au milieu de la table. Mais, par exemple, un 4 bleu ne peut être déposé que sur un 3 bleu et sur aucune autre carte...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 232



Little observation n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

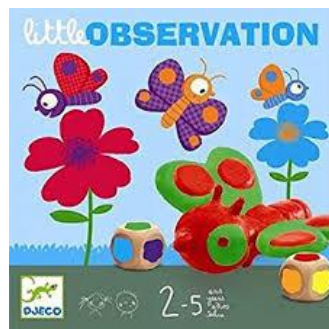
Dans ce jeu d'observation et de rapidité des plus petits, les joueurs posent les 9 papillons sur une table. A tour de rôle, ils lancent les 2 dés. Celui qui attrape en premier le papillon qui porte les couleurs des dés remporte le jeton correspondant à ce papillon. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons. Tout en s'amusant à observer et à être rapide, l'enfant apprend les couleurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 701



Little Observation n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité pour les enfants de 2 ans et demi à 5 ans. De petits papillons virevoltent dans le jardin. Quel joueur sera le plus observateur et attrapera en premier le papillon correspondant à la combinaison des dés?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 735



Magi Kitchen

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation et de rapidité.
Associez les potions aux légumes délavés le plus rapidement possible et protégez les de la poubelle et des vilains apprentis sorciers.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 347



Méli mélo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

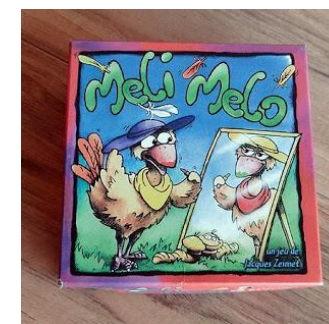
Vous aimez la mode ? Vous aimez les poules ? Méli-mélo est fait pour vous ! Bon... D'accord, c'est plutôt un jeu de réflexe et de repérage... placé dans un univers de poules fan de fringues qui se rendent à une fête foraine où les "videurs" sont drastiques : on ne s'habille pas comme sa copine !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Vert
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 857



Microbz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

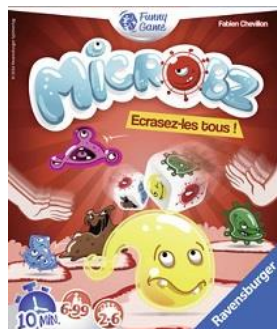
Alerte, les Microbz attaquent ! Viiiite, écrasons-les avant qu'ils ne se propagent ! À chaque tour, lancez les dés et tapez sur la carte Microbz correspondante pour la remporter. Puis posez-la devant vous. Si la carte demandée est déjà devant un adversaire, piquez-la-lui avant qu'il ne la protège. Si la carte demandée n'est pas présente sur la table, tapez sur la pioche.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Fabien Chevillon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1049



Monsieur Madame

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à obtenir 20 points en relevant des défis et en étant le plus rapide à retrouver les Monsieur Madame sur le plateau de jeu

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1221



Monster Rush n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

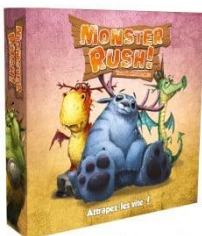
D'adorables monstres sont apparus dans tout le Royaume. Les victimes se multiplient parmi les villageois, hypnotisés par le charme extraordinaire de ces créatures. Le Roi fait appel à des Chasseurs de primes (vous !) pour mettre fin à cette nouvelle menace des plus étranges. Monster Rush est un jeu de rapidité où les joueurs révèlent des cartes Armes et Sorts dans le but de capturer les plus gros monstres pour remporter la partie. Qui sera le plus rapide ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Théo K. Mavraganis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1225



Monster Rush n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

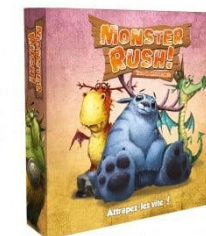
D'adorables monstres sont apparus dans tout le Royaume. Les victimes se multiplient parmi les villageois, hypnotisés par le charme extraordinaire de ces créatures. Le Roi fait appel à des Chasseurs de primes (vous !) pour mettre fin à cette nouvelle menace des plus étranges. Monster Rush est un jeu de rapidité où les joueurs révèlent des cartes Armes et Sorts dans le but de capturer les plus gros monstres pour remporter la partie. Qui sera le plus rapide ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Théo K. Mavraganis





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1354



Ne mange pas la consigne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de cartes multi-règles autour des consignes basé sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu:
 Auteur: François Petit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1816



Onk-Onk

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au large du parallépipède des Merbudes, des otaries déjantées amusées par la faune locale explosive, auraient inventé un curieux jeu de passe en rythme dangereux et détonnant. Onk-Onk est le nom que le capitaine OldChap a donné à ce jeu inventé à la suite de son voyage dans cet archipel déjanté. Jeu de société enflammé aux parties rapides et pleines d'adrénaline, le capitaine a su retranscrire à la perfection l'observation, le rythme et l'endurance avec lesquels les otaries s'acharnent à s'envoyer des poissons-bombes à la pomme.

(Alors) vous qui vous apprêtez à revivre l'expérience des animaux de

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 10
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Oldchap
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1726



Paku Paku

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À vos marques. Prêt ? Mangez ! Bienvenue au concours annuel du panda le plus gourmand. Serez-vous à la hauteur ? Lancez vos dés le plus vite possible !!! Face verte : Ouuf ! Passez-vite le dé à votre voisin ! Face rouge : Oh non ! Déposez un bol sur la pile de vaisselle ! Attention : le joueur qui aura trop de dés devant lui ou fera tomber la pile de vaisselle recevra des points négatifs ! Seul le panda le plus rapide et le plus habile remportera la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1719



Panic Lab

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le premier à désigner l'amibe qui s'est échappée du laboratoire. Mais attention à ne pas perdre le fil, car les amibes peuvent se cacher ou subir des mutations ! Gare à la surchauffe des neurones !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Dominique Ehrhard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 800



Penta-Rush

Commentaires sur le jeu

Points: 1

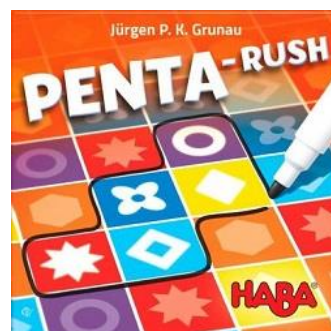
5 dés, 5 manches : testez vite PENTA-RUSH ! Tous les joueurs cherchent rapidement et en même temps différentes formes à 5 cases sur leur carton et les entourent au feutre. Mais attention : la place est limitée et les formes doivent contenir tous les symboles des dés lancés ! En plus, la manche peut s'accélérer si quelqu'un retourne le sablier. Les différentes formes à 5 cases ne rapportent pas le même nombre de points. A la fin de la 5ème manche, le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Jürgen Grunau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 331



Pictureka 2 ème édition !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur le plateau pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie ! Les joueurs doivent remplir des épreuves consistant à retrouver des éléments cachés dans les 9 plaques disposées devant eux. Chaque épreuve gagnée rapporte un point. Le premier à atteindre les 6 points remporte la partie ! Serez-vous plus rapide que votre adversaire ? Attention, pas le temps de mémoriser les plaques... le dé et la carte que vous piocherez peuvent vous demander de les inverser ou de les retourner... Prendrez-vous plus de risques que vos adversaires ? Surenchérissez sur leurs défis et remportez l'épreuve à leur place !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Parker
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 794



Pompiers à vos tuyaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers ! Ils viennent éteindre les bottes de paille en feu sur le champ du fermier Rudi. Les joueurs peuvent-ils les aider ? Pour cela, ils ne doivent pas s'emmêler les tuyaux ! Ils doivent disposer les plaquettes de morceaux de tuyau de façon à dérouler...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 834



Potion Magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

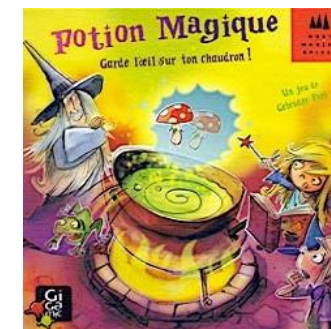
Chaque joueur dispose de 2 chaudrons. Lorsqu'une recette est révélée, chacun doit y rassembler au plus vite tous les ingrédients deandées, mais pas plus, ni moins. Pour les trouver, il faut tourner ses chaudrons et les observer sous tous les angles: les ingrédients se révèlent et peuvent même se multiplier à l'aide des miroirs magiques!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Gebrüder Frei





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1696



Power Quest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La super course avec des gilets détecteurs de mouvement!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: <= 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Dujardin
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 697



Pris en flag!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On vient de piller le plus grand coffre-fort de la ville ! Qui a bien pu le forcer et dérober son contenu ? Jojo la Moustache, Francine la Fraude ou Robert la Rafle ? Ou bien les malfaiteurs ont-ils agi ensemble ? C'est à vous de dévoiler le mystère ! A chaque tour, on soupçonne trois larcins. Faites votre enquête pour trouver à qui appartiennent les empreintes digitales et qui a un alibi. Le dé vous donne l'indice déterminant et vous pouvez alors démarrer l'enquête. Seul celui qui sera le plus rapide pour faire les bons rapprochements, qui identifiera le malfaiteur parmi les suspects et le capturera en posant la bonne carte de mise sera le meilleur chasseur de malfaiteurs et gagnera la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 930



Project X

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité pour retrouver des objets sur des plateaux bien chargés !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Lauwers Games
Auteur:	Arne Lauwers



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 349



Rimtik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs jouent le plus vite possible -mais jamais 2 fois de suite- en posant leurs cartes sur une défausse commune, située à côté du talon. Pour poser une carte que l'on a en main, il est nécessaire de respecter 2 règles: - La carte posée doit posséder au moins une couleur en commun avec celle posée par le joueur précédent. - Si sur la carte recouverte, les plumes sont intactes, le mot prononcé doit rimer avec le dernier mot prononcé. - Si en revanche les plumes sont abîmées, il faut changer de rime. Dès qu'un joueur réussit à poser sa dernière carte, il remporte la manche !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Oldchap éditions
Auteur:	Paul-Adrien Tournier, Jea





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 422



Rings up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Empilez le plus rapidement possible les anneaux sur votre pouce, mais dans la bonne configuration! Rings Up est le jeu où on ne se tourne pas les pouces!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 872



Rubik's race n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Rubiks Race est un jeu de réflexion qui met au défi votre rapidité ! Pour gagner : il faut être le plus rapide à reproduire le bon motif sur le plateau de jeu en faisant glisser les carrés de couleur. Le motif est composé de 3 x 3 cases. Une fois terminé, soyez le premier à refermer le clapet de jeu de votre adversaire ! Dans ce jeu de réflexion, inspiré du taquin, votre cerveau doit répondre au doigt et à l'œil. Ce jeu permet aux enfants de développer leur sens de l'observation et leurs réflexes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1724



Sakapuss

Commentaires sur le jeu

Points: 1

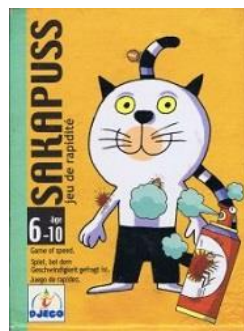
Les chats les plus rapides échappent aux puces, aux poux et aux tiques. Tous en même temps, les joueurs font passer une carte à son voisin. Celui qui obtient quatre cartes identiques tape au milieu. Le moins rapide récupère une des cartes parasites posées au milieu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 - 10
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Rémi Saillard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1764



Sam la pagaille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Sam la Pagaille! , il faut être bien attentif aux couleurs de la carte...

Sam fait des arc-en-ciel, mais souvent se trompe. Il faut ainsi retrouver la couleur manquante, ou celle en double...

Des évolutions dans la règle viennent corser le jeu, comme le fait de retourner les pots de couleur et jouer avec la couleur d'écriture du mot...

De quoi se mélanger les pinceaux!!!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Elements Editions
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1052



Saumon Frétilant n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez en main, les 12 cartes de la couleur de votre choix. Mélangez-les et gardez-les face cachée dans votre main. Au signal, tous les joueurs retournent leur paquet de cartes et crient l'action inscrite sur la première carte. Si un autre joueur crie la même action que vous, réalisez cette action ensemble et débarrassez- vous de votre carte. Le premier à avoir défaussé toutes ses cartes remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Ken Gruhl, Quentin Weir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1342



Saumon Frétilant n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez en main, les 12 cartes de la couleur de votre choix. Mélangez-les et gardez-les face cachée dans votre main. Au signal, tous les joueurs retournent leur paquet de cartes et crient l'action inscrite sur la première carte. Si un autre joueur crie la même action que vous, réalisez cette action ensemble et débarrassez- vous de votre carte. Le premier à avoir défaussé toutes ses cartes remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Ken Gruhl, Quentin Weir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1756



Shrimp

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les cartes de crevettes défilent et chacun tente de repérer leurs points communs pour taper rapidement sur le pot de mayonnaise qui fait "pouet" (comme tout pot de mayonnaise digne de ce nom). Avec un seul point commun vous gagnez le tour, avec deux points communs, vous pouvez carrément piquer des cartes à vos adversaires, avec trois points communs, c'est la classe ultime, vous gagnez la partie!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 206



Snorta

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette version propose des petites fermes et des animaux en plastique. Chaque joueur pioche un animal en plastique qu'il cache dans la ferme. Il devra faire le cri de cet animal. Pour les plus jeunes, l'animal reste en évidence devant la ferme.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1279



Speed Mandala

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Empiler et tourner les disques pour copier le mandala de la carte. Le premier joueur à compléter le défi gagne !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock games
 Auteur: Manu Palau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 657



Speedy Bee

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On retrouve dans ce jeu des abeilles (bzz) qui butinent mais surtout elles sont le prétexte à un jeu d'identification des couleurs et des associations de celles-ci.

Pour jouer vous devrez préalablement savoir que bleu et jaune ensemble donne du vert, rouge et jaune; du orange, etc.

"Speedy Bee" est un jeu d'observation et de rapidité où il faut attraper une boule de pollen de la bonne couleur sur le plateau de jeu central.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1661



Splash attack n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

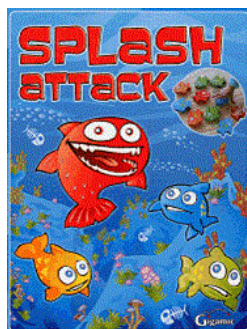
Le principe de jeu est d'attraper le poisson dont la couleur et la forme d'écaïlle sont indiquées par les dés. Il existe trois couleurs et trois formes d'écaïlle, soit neuf poissons. Le joueur qui parvient à capturer le poisson le place devant lui. Il faudra qu'il soit le plus rapide lorsque le hasard désignera à nouveau le même poisson : il faudra alors attraper le piranha, pour que la prise devienne définitive. Mais si un autre joueur prend le piranha avant, le poisson retourne au centre du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Thierry Chapeau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 833



Splash attack n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le principe de jeu est d'attraper le poisson dont la couleur et la forme d'écaïlle sont indiquées par les dés. Il existe trois couleurs et trois formes d'écaïlle, soit neuf poissons. Le joueur qui parvient à capturer le poisson le place devant lui. Il faudra qu'il soit le plus rapide lorsque le hasard désignera à nouveau le même poisson : il faudra alors attraper le piranha, pour que la prise devienne définitive. Mais si un autre joueur prend le piranha avant, le poisson retourne au centre du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Thierry Chapeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 627



Stay cool

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Stay Cool, le jeu multitâche!
Deux joueurs te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds à un maximum de questions dans le temps qui t'est imparti.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 7
Difficulté: Jaune
Marque du jeu: Scorpion masqué
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1236



SuperFly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bzzz, bzzz ! Il y a vraiment trop de mouches ici ! Essaie d'en attraper le plus possible avec ta tapette et deviens le meilleur chasseur ! Muni de sa tapette à mouches, chaque joueur doit collecter le plus grand nombre de mouches pour l'emporter. Mais attention : une collection de cartes mouches doit respecter plusieurs contraintes. Le joueurs peuvent choisir de collecter : Des chiffres qui se suivent, des mouches de la même couleur ou bien des mouches n'ayant ni couleur ni chiffre en commun. À chaque tour de jeu, des cartes mouches sont placées au centre de l'aire de jeu. Mais il y a toujours une mouche de moins que le nombre de joueurs : ils vont donc être obligés de s'affronter. Au signal, chacun dégaine sa tapette

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté: Vert
Marque du jeu: Loki
Auteur: Anja Dreier-Brückner, Tho





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1318



Taco Chapeau Gateau Cadeau Pizza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Taco, Chapeau, Gateau, Cadeau, Pizza !! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse complètement frénétique et farfelu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Dave Campbell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1482



Tam Tam - Safari "CP niveau 1"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lecture et de rapidité amusant. Découvrez 5 façons de jouer en jonglant avec les mots!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Amédée
Auteur:	Édérèque Costantini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1214



The sound maker

Commentaires sur le jeu

Points: 1

VOUS CONNAISSEZ CE BRUIT, FORCÉMENT ! Mais d'où vient-il ? Retrouvez le plus vite possible l'origine des différents bruitages proposés par les joueurs et cumulez un maximum de points !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Jonathan Favre Godal, Co



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 638



Trésor des Mayas (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel aventurier fera preuve de courage, de rapidité et d'habileté pour récupérer le trésor ?

Le Trésor des Mayas est un jeu d'aventures qui mélange plusieurs actions : observation, rapidité, mémorisation et motricité. Il est accessible dès 6 ans.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1648



Trololo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sois le plus rapide à trouver la bonne carte!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Play in
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 457



Twin it

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu paires ou tu perds !!!

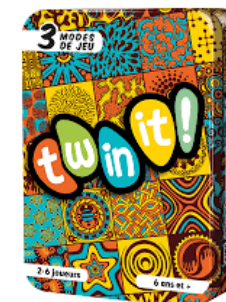
Les cartes vont s'accumuler sur la table : retrouvez vite les motifs strictement identiques ! Certains sont même en triple ! 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 625



Twin it édition cannes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu paires ou tu perds !!!

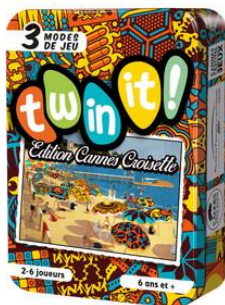
Les cartes vont s'accumuler sur la table : retrouvez vite les motifs strictement identiques ! Certains sont même en triple ! 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 883



Vice Et Versa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'observation très amusant accessible dès 4 ans règles simples. Devinez la carte qui a été retournée pendant que vous aviez les yeux fermés.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Blanc
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1725



Zabifuzz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes.

Déroulement du jeu :

Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs. Chaque joueur forme une pile avec ses cartes, face cachée, devant lui. Les joueurs prennent ensuite les 3 premières cartes de leur pile, et ils doivent, simultanément et le plus vite possible, abattre les cartes dans un ordre précis : casquette, t-shirt, caleçon, pantalon, chaussettes, chaussures

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté: Vert

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

