



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 106



6 Qui Prend n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

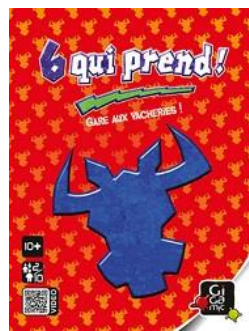
Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 120



7 Wonders "Duel"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

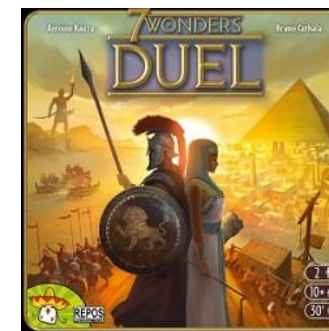
Dans 7 Wonders : Duel, vous aurez trois ages pour développer votre civilisation en placant devant vous des cartes qui produisent des ressources, en développant l'aspect militaire ou scientifique de votre civilisation ou en bâtissant votre merveille.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Repos Prod
 Auteur: Antoine Bauza et Bruno C





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1385



A Dos de Chameau n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

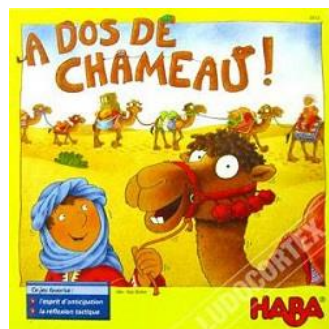
Avec vos chameaux, vous essayez d'arriver le plus vite possible à l'oasis. En avançant sur le parcours, vous devrez bien réfléchir avant de poser vos cartes pour que vos chameaux aient de l'avance sur ceux des autres joueurs. Une tempête de sable peut cependant venir contrecarrer votre stratégie. Les six chameaux qui arriveront en premier à l'oasis récupèrent des points. Celui qui aura le plus de points à la fin de la partie sera le gagnant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Hajo Bucken



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1065



Alhambra

Commentaires sur le jeu

Points: 1

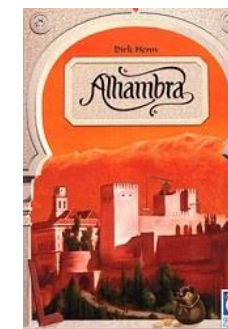
Le but du jeu est de construire une Alhambra rapportant le plus de points à chacun des trois décomptes. Un Alhambra est constitué de tuiles qui varient en nombre de cotés bordés par un mur, en prix et en couleur. Quand vient votre tour vous pouvez effectuer une seule action parmi trois possibles: Prendre de l'argent : Tirer une carte argent ou plusieurs cartes argent parmi plusieurs posées face visible. Acheter un bâtiment : A chaque tour de jeu, quatre tuiles sont disponibles à la vente et ce dans 4 monnaies différentes. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez en acheter une et la placer dans votre alhambra. Si vous avez le compte juste, vous pouvez rejouer un tour. Réorganiser son Alhambra : Vous pouvez déplacer

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Queen Games
 Auteur: Dirk Henn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1799



Ambition des rois (l')

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il était une fois deux royaumes voisins. Leurs rois étaient à la fois avarés et vaniteux, et n'avaient donc cessé de se quereller pour savoir lequel d'entre eux était le plus célèbre. On pensait ne jamais voir la fin de ces disputes, mais un jour un voyageur ayant visité les deux royaumes leur proposa un défi : « Et si nous décidions que le plus prestigieux d'entre vous est celui qui érigera de nouveaux palais le plus rapidement possible ? » Chacun des deux rois se mit sur-le-champ à préparer la construction de ses palais et à saboter les projets de l'autre.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1684



Apagos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gravissez le mont Apagos et accédez à l'Olympe ! Votre objectif : posséder plus de billes que votre adversaire sur le plus haut carré de la rampe à la fin de la partie. Le chemin sera long jusqu'à la victoire, car le carré le plus haut glissera régulièrement en arrière, et votre adversaire pourra ainsi jouer avec vos billes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Carrom Art
 Auteur: Francis Pacherie





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1824



Architectes du royaume de l'ouest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fin de l'Empire Carolingien, an 850.
 Incarnez les plus grands architectes du Royaume, lancés dans une compétition effrénée pour impressionner leur Roi et tenter de conserver leur noble statut.

Collectez des matériaux, recouvrez les terres de bâtiments emblématiques, embauchez des apprentis et surveillez-les : les temps sont sombres et vos adversaires ne reculeront devant rien pour vous mettre des bâtons dans les rouages !
 Demeurez-vous vertueux, ou vous laisserez-vous tenter par la compagnie

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 80 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Pixie Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 155



Awalé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'awalé appartient à la grande famille des jeux de semailles africains (dits aussi mancala ; « déplacer » en arabe). C'est un jeu au mécanisme très particulier et sans hasard.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Domain public
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 248



Awalé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'awalé appartient à la grande famille des jeux de semailles africains (dits aussi mancala ; « déplacer » en arabe). C'est un jeu au mécanisme très particulier et sans hasard.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Domaine public
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1365



Azul "Pavillon d'été"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

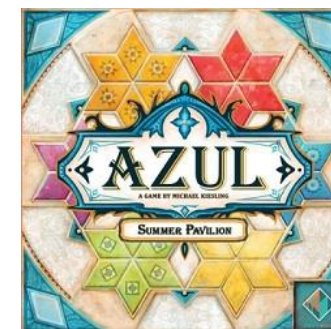
Dans Azul : Pavillon d'été, les joueurs ont pour tâche de garnir les planchers du pavillon d'été selon les volontés du défunt roi Manuel 1er. Ce bâtiment est érigé pour honorer les membres prestigieux de la famille royale du Portugal. Les fans reconnaîtront immédiatement la mécanique de draft d'Azul, mais seront intrigué par la nouvelle façon de marquer des points basée sur l'assemblage de motifs de tuiles. La nouvelle forme des tuiles permet maintenant de créer de magnifiques motifs en étoile sur votre plateau joueur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 053



Backgammon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIII^e siècle. Il est formé de Gamen (jeu en ancien anglais) et Back (retour) puisque certains pions sont obligés de recommencer le parcours au début s'ils sont capturés. Le Backgammon est la version évoluée du Jacquet, qui vient lui-même du Trictrac joué au moyen-âge. On peut par des voix plus anciennes le faire remonter au jeu du Nard (Perse) et à celui des 12 Lignes (Rome). Au 1^{er} siècle après J.C., il s'appelait TABULA (Table), et a été répandu aussi sous ce nom dans tout le moyen âge européen. Il a laissé l'expression Jeux de Table qui est encore utilisé aujourd'hui. C'était un jeu extrêmement répandu. Il a connu plus récemment un regain vers 1970.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1923



Barricade

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un seul mot d'ordre : soyez méchants !

Aussi appelé Malefiz chez nos voisins Allemands qui ont créé ce jeu, cette course de chevaux diabolique vous demandera de développer votre côté obscur.

Posez des « Barricades » sur le chemin de vos adversaires vous permettra d'arriver en premier au but final.

Tactique, petites mesquineries et grandes trahisons vous permettront dès

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

leLedelirant

Depuis 1996, votre spécialiste
 Jeux de société à Casse-têtes en bois



Fabrication artisanale
 Bois Écoresponsable

Campagne de Reforestation
 en partenariat avec PUR Projet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 290



Big pirate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération et de stratégie superbe, sur le thème des pirates! 3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. Chaque joueur choisit le meilleur chemin pour son personnage. De l'anticipation, du suspense et beaucoup de plaisir!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Bleu
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Grégory Kirszbaum



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1246



Butine! n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la prairie de Butine !, de nombreuses fleurs s'épanouissent. En tant que petite abeille ouvrière, vous devrez butiner les bonnes combinaisons de fleurs afin de créer le miel que la Reine souhaite. Cette diversité florale vous permettra de produire un délicieux miel en recueillant des combinaisons de trois fleurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Bragelonne
Auteur:	Olivier Caira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1288



Butine! n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la prairie de Butine !, de nombreuses fleurs s'épanouissent. En tant que petite abeille ouvrière, vous devrez butiner les bonnes combinaisons de fleurs afin de créer le miel que la Reine souhaite. Cette diversité florale vous permettra de produire un délicieux miel en recueillant des combinaisons de trois fleurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Bragelonne
Auteur:	Olivier Caira



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1198



Carro Combo n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de pli : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres joueurs. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes posées par les joueurs doivent donc se suivre dans leur main. À chacune des 3 manches le dernier joueur à avoir des cartes perd un jeton. Le premier joueur à ne plus en avoir perd la partie et fait gagner ses adversaires !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Katja Stremmel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1199



Carro Combo n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de pli : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres joueurs. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes posées par les joueurs doivent donc se suivre dans leur main. À chacune des 3 manches le dernier joueur à avoir des cartes perd un jeton. Le premier joueur à ne plus en avoir perd la partie et fait gagner ses adversaires !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Katja Stremmel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1772



Chop! Chop!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le chat veut manger les souris et les souris les fromages ... Qui du chat ou des souris mettre la plus de bazar sur le plateau. A 2 : un joueur chat joue contre un joueur souris. A plus de 2, le joueur chat joue contre plusieurs joueurs souris qui jouent en coopération. L'objectif du chat : manger les 4 souris. L'objectif des souris : récupérer les 10 fromages ! Pour cela chacun se déplace sur le plateau grâce au dé. Pour gagner les souris devront faire preuve d'audace alors que le chat lui devra savoir rester concentré !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Alexandre Droit





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 413



Color pop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

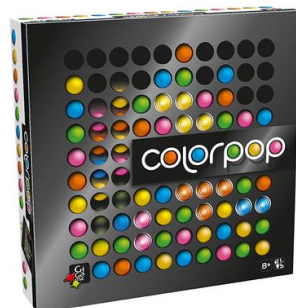
Chaque joueur est seul à connaître la couleur qu'il va tenter de faire disparaître du plateau. Chacun à son tour fait disparaître un groupe de jetons d'une même couleur. Il suffit d'appuyer sur les jetons et «pop !» ils disparaissent, puis les jetons du dessus glissent vers le bas pour prendre leur place ! Soyez rusé pour éliminer et faire éliminer totalement mais discrètement votre couleur... Color Pop est un jeu carrément addictif, avec un plateau de jeu révolutionnaire !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1205



Compagnons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La peste noire a fait de nombreuses victimes et les survivants venus de tous horizons se tournent maintenant vers l'avenir et se rassemblent pour bâtir de nouvelles communautés. Il faut s'unir pour prospérer ! Chaque joueur est chargé de peupler un nouveau village dans le but de devenir le plus prospère. Le jeu s'articule autour d'un chemin central de cartes. Lors de la phase de recrutement, les joueurs prennent en main un nombre de cartes villageois qui dépend de la quantité de nourriture produite par leur village. Cette étape est suivie par une phase de placement dans laquelle les cartes peuvent être jouées dans leur village, en fonction du nombre de constructeurs qui y vivent. Les cartes sont jouées en respectant une chaîne

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haakon Gaarder





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1837



Course à l'héritage (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tante Agathe, riche héritière d'un empire alimentaire pour animaux domestiques et récemment décédée. Ses héritiers potentiels (vous) sont maintenant réunis dans son manoir pour la lecture de son testament. Pour hériter de ses millions, ses hôtes avides doivent sortir indemnes des pièges de son manoir avant minuit.

But du jeu

Ramasser le plus de bourses d'argent en éliminant les autres héritiers et en réussissant à s'échapper du manoir truffé de piège avant que sonne minuit.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Mb

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 010



Dames chinoises

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu de Dames Chinoises est d'amener tous ses pions dans l'angle de l'étoile opposé à celui de départ.

Chacun des 2 à 6 joueurs, à tour de rôle, déplace un pion, soit en le plaçant sur un espace adjacent inoccupé dans n'importe quelle direction, soit en sautant par dessus d'autres pions à la manière du jeu de dames.

Il n'y a cependant aucune prise de pièce lors de sauts et les pions restent tous sur le plateau de jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie

Age préconisé : 7 +

Durée de jeu prévue: 60 - 75 mn

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté: Vert

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1011



Diabolo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

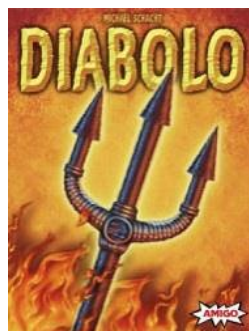
Chacun leur tour, les joueurs posent leurs cartes Chiffre à droite ou à gauche des cartes "paradis-enfer". En fonction de la situation de jeu, les joueurs vont alors gagner ou perdre des points. Il y a autant de manches qu'il y a de joueurs. A la fin de la partie, le joueur qui aura gagné le plus de points sera le vainqueur.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Amigo Spiele
Auteur:	Michael Schacht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 065



Dog deluxe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'instar de ses cousins : le jeu du Tock ou le Tac tik, le Dog est une espèce de jeu de petits chevaux, mais dans lequel on avance ses pions à l'aide de cartes ! Tous ces jeux ont la même origine et des règles très similaires. Seul le plateau de jeu change... Et si le plateau du Dog, n'est pas aussi beau que celui de ses cousins, celui-ci a l'avantage d'être recto verso : 1 face pour jouer à 4 et l'autre pour jouer à 6...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1876



Drakatak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous incarnez un chef de guerre. Débarrassez-vous de toutes vos cartes pour envoyer le plus rapidement vos troupes au combat. Tirez le meilleur parti des événements et des héros et mettez à l'épreuve les stratégies de vos adversaires en orientant vers eux les attaques des dragons... Vous pourriez alors devenir LE premier chef de guerre à ramener la tête d'un dragon !*

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Bragelonne Games
Auteur:	Pascal Le Manio



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 823



Epic Galaxies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

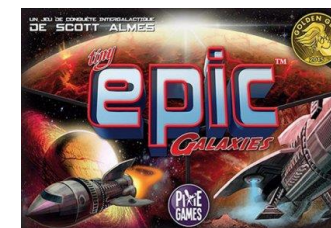
Dans Tiny Epic Galaxies, le poids de l'univers repose sur vos épaules. Vous êtes le commandant suprême de votre propre galaxie... engagée dans une guerre intergalactique ! Affrontez d'autres leaders galactiques pour coloniser les planètes les plus convoitées de l'univers. Vous devrez gérer au mieux vos ressources et étendre l'emprise de votre galaxie. Menez votre flotte de manière stratégique et bâtissez le plus puissant des empires, vous pourrez ainsi revendiquer votre victoire sur l'ensemble du cosmos !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Gamelyn Games
Auteur:	Scott Almes et William Bri





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 844



Excedo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

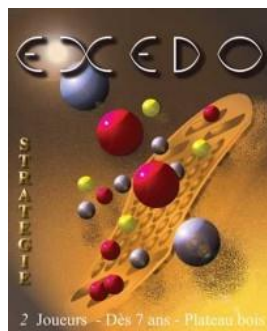
Totaliser un maximum de points en capturant les billes

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: la Mèche rebelle
 Auteur: goran veljkovich



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1370



Farmini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Collectionne les animaux et les champs de maïs en prenant garde au loup pour gagner la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1884



Fortissimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

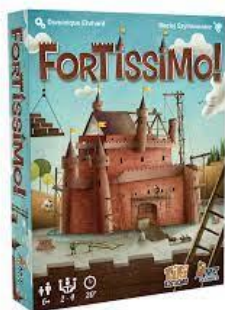
Fortissimo ! est la nouvelle édition du jeu « C'est mon fort ! » dans un format plus compact et plus abordable. Dans Fortissimo, chaque joueur doit bâtir le mur de son château en respectant l'ordre croissant de la valeur des cartes. Les 45 cartes numérotées sont posées face cachées.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 237



Kami

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kami, vous allez devoir gagner une succession de batailles pour remporter la victoire. Avec huit cartes en main, seule la dernière, si elle est posée, vous accordera des points. Que ce soit au cœur d'une mêlée qui désignera l'unique Seigneur, avec votre allié face à deux armées, ou seul face à votre adversaire, serez-vous capable d'impressionner les Kami? Kami est librement inspiré du Goita Shogi, dérivé du Shogi, jeu traditionnel japonais.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Oka Luda Editions
 Auteur: Pauline Berdal





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 152



Kanagawa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Kanagawa est un jeu de cartes stratégique et poétique dans lequel vous devez réaliser la plus belle estampe. Développez votre Atelier pour immortaliser les plus beaux sujets au fil des saisons, et devenez le plus prestigieux élève du peintre Hokusai. Sélectionnez avec soin vos cartes enseignement, placez-les dans votre atelier ou dans votre estampe. Peignez les plus beaux sujets et devenez le digne héritier d' Hokusai

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 40 - 50 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Bruno Cathalo et Charles



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1785



kyudo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

haque Archer démarre la partie avec 20 spectateurs présents dans sa tribune personnelle. Les Archers jouent chacun à leur tour, dans le sens horaire.

Lors de son tour, un Archer lance les 4 dés, afin de tenter de réaliser une combinaison lui permettant d'atteindre sa cible, ou de progresser dans le tableau des coups exceptionnels, ou encore de faire appel à son talent personnel.

Pour réaliser sa combinaison, l'archer peut lancer les dés au maximum 3

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1667



Méchanlou n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un vrai jeu familial où tous les joueurs vont tenter de récupérer les 6 cartes qui racontent l'histoire du petit chaperon rouge. Pour cela on pioche, ou on pique les cartes aux autres à l'aide d'une carte "méchant loup". Pour se sauver de cette attaque il suffit de choisir une carte "forêt" et de la retourner : si c'est un chasseur, le loup est tué et la carte est sauvée, si c'est un loup la carte est perdue. Le premier à avoir reconstitué le conte gagne la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 4 - 7
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2131



Méchanlou n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un vrai jeu familial où tous les joueurs vont tenter de récupérer les 6 cartes qui racontent l'histoire du petit chaperon rouge. Pour cela on pioche, ou on pique les cartes aux autres à l'aide d'une carte "méchant loup". Pour se sauver de cette attaque il suffit de choisir une carte "forêt" et de la retourner : si c'est un chasseur, le loup est tué et la carte est sauvée, si c'est un loup la carte est perdue. Le premier à avoir reconstitué le conte gagne la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 4 - 7
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 626



Mission calaveras

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dépassée par sa découverte, la scientifique Nicole Gomez Santos décide de fuir son pays et de tout révéler publiquement pour se protéger. Pour cela, elle demande de l'aide à un ami journaliste. Mais, à l'heure du rendez-vous, ce dernier manque à l'appel. Elle décide alors de se rendre à son hôtel et découvre le corps de son ami, assassiné. Chaque joueur incarne un agent qui va tenter avec son partenaire de convaincre Nicole de choisir son organisation pour la protéger.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 607



Montmurail

Commentaires sur le jeu

Points: 1

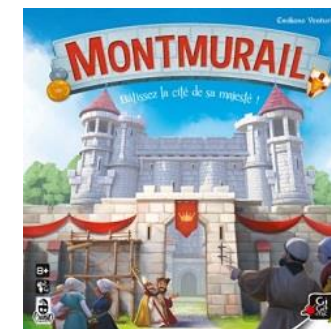
Le Roi rassemble les meilleurs architectes du pays afin d'ériger une ville prospère qui protégera ses habitants des redoutables Vikings. Des remparts devront encercler les bâtiments les plus importants et les richesses de la ville. Arriverez-vous à satisfaire les exigences de votre Roi ? être rapide ne suffira pas, il faudra également faire preuve de logique, d'astuce et d'endurance pour espérer marquer la grande histoire de l'architecture !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Emiliano Venturini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 323



Nexos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On pourrait croire que Nexos a été imaginé à la suite de Blokus. En fait, les deux créations sont concomitantes.

Le but reste le même : se débarrasser d'un maximum de ses pièces en les plaçant tour à tour sur l'aire de jeu. On choisit librement parmi celles dont on dispose.

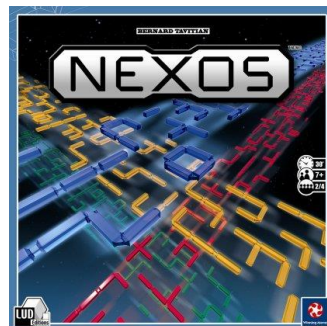
Un élément nouveau apparaît : la possibilité de passer entre deux pièces adverses, à condition qu'il existe entre elles le millimètre nécessaire. Il n'est pas rare qu'on s'imagine avoir bloqué un adversaire alors qu'il dispose

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 264



Offboard n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le nouvel abalone !

Votre objectif : atteindre 6 points en poussant les billes adverses dans les cibles au bord du plateau.

- Vous déplacez autant de billes que vous le souhaitez d'un espace, en ligne.
- Vous pouvez pousser une ou plusieurs billes adverses vers un espace libre, ou une cible.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 533



Otrio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Otrio est un jeu de la gamme Marbles spécialisée dans les jeux qui entraînent le cerveau tout en s'amusant ! Ce jeu d'alignement est basé sur le principe du morpion, mais avec 3 façons de gagner, ce qui le rend bien plus stratégique. Les règles du jeu sont simples et ludiques. Il existe 3 manière de gagner : aligner 3 pièces de même couleur et taille, a ligner 3 pièces de même couleur et taille croissante ou aligner 3 pièces de même couleur et tailles concentriques.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Marbles brain work shop
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 363



Ovo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une fois tous vos œufs parvenus de l'autre côté du tablier de jeu, ça va se corser ! Ils sont maintenant retournés face cachée et doivent rentrer à la maison. Il est maintenant hors de question de se laisser distraire, car vous risqueriez de ramener un œuf qui ne vous appartient pas.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1014



Pentago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pentago est un jeu suédois composé de 4 carrés de bois présentant chacun 9 alvéoles (3x3). Ces carrés sont eux-même disposés de façon à former un grand carré de 6x6. Deux joueurs vont tour à tour placer une bille (noire ou blanche) dans une alvéole libre, puis ils vont faire pivoter l'un des carrés d'un quart de tour dans le sens de leur choix. La seule restriction est qu'il n'ont pas le droit d'effectuer le mouvement exactement inverse du joueur précédent. Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes (avant ou après le mouvement) a gagné. Il est possible de faire égalité si toutes les billes sont placées sans que personne n'ait réalisé d'alignement, ou si après un mouvement les deux joueurs ont un

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Abalone Editions
Auteur:	Tomas Flodén



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1424



Pentago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pentago est un jeu suédois composé de 4 carrés de bois présentant chacun 9 alvéoles (3x3). Ces carrés sont eux-même disposés de façon à former un grand carré de 6x6. Deux joueurs vont tour à tour placer une bille (noire ou blanche) dans une alvéole libre, puis ils vont faire pivoter l'un des carrés d'un quart de tour dans le sens de leur choix. La seule restriction est qu'il n'ont pas le droit d'effectuer le mouvement exactement inverse du joueur précédent. Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes (avant ou après le mouvement) a gagné. Il est possible de faire égalité si toutes les billes sont placées sans que personne n'ait réalisé d'alignement, ou si après un mouvement les deux joueurs ont un

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Abalone Editions
Auteur:	Tomas Flodén





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1413



Photoshoot n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

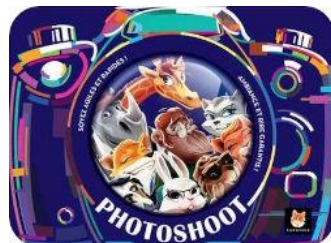
À tour de rôle, deux équipes devront réaliser le maximum d'Objectifs Photo en un temps limité. Tous les joueurs d'une équipe devront, chacun leur tour et sans se concerter, permuter les tuiles Personnage. Ils devront, au fil du jeu, respecter les contraintes imposées par les personnalités, sous le regard intransigeant de l'équipe adverse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Pierrick Libralesso, Renau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1466



Photoshoot n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À tour de rôle, deux équipes devront réaliser le maximum d'Objectifs Photo en un temps limité. Tous les joueurs d'une équipe devront, chacun leur tour et sans se concerter, permuter les tuiles Personnage. Ils devront, au fil du jeu, respecter les contraintes imposées par les personnalités, sous le regard intransigeant de l'équipe adverse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Funnyfox
 Auteur: Pierrick Libralesso, Renau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 993



Pièges !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

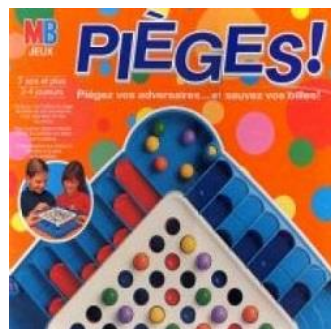
"Piégez vos adversaires... et sauvez vos billes !" Pièges se compose d'un plateau (en plastique et à monter) plein de trous et de tirettes, et de billes de couleurs. Le principe est simple, chaque joueur, de deux à quatre, va poser ses cinq billes sur la grille puis essayer, en déplaçant les tirettes, de faire disparaître celles de ses adverses tout en essayant de conserver les siennes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2129



Piou Piou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

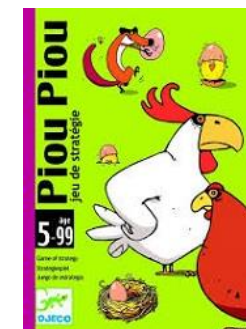
Panique dans le poulailler : le renard rôde et les oeufs n'ont pas encore éclos... Cot Cot codek!

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Thierry Chapeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 089



Piratoons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'auberge "les 4 grands mers", sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésor font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention...et la tension ! C'est la légende de la "dent du Pélican" qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1261



Piratoons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'auberge "les 4 grands mers", sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésor font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention...et la tension ! C'est la légende de la "dent du Pélican" qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Act in Games
 Auteur: Thibaut Quintens, Olivier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2044



Pompon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

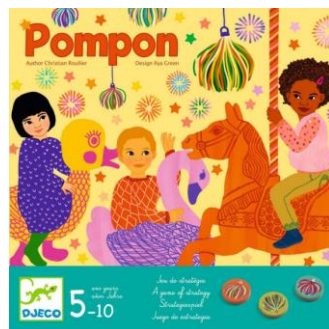
Aidez les enfants de votre équipe à monter sur l'attraction et faites tourner le manège afin qu'ils puissent attraper un pompon. Un jeu adorable où il faudra anticiper le mouvement du manège.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 - 10
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 153



Pontu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'isoler tous les pions de son(ses) adversaire(s). Le joueur qui commence est tiré au sort. Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer un de leur pion d'une case en passant par un pont. Ensuite ils enlèvent un pont de leur choix. Deux pions ne peuvent pas se trouver sur une même case. Le premier joueur qui n'a plus de pont autour de tous ses pions est éliminé.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Grain de Crea
 Auteur: Nicolas Delclite





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 911



Puissance 4 n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif du jeu est, comme dans le puissance 4 classique, d'aligner 4 disques d'une même couleur. Mais dans cette version, vous pouvez aligner les disques également en hauteur pour former des niveaux.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1743



Qawale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qawale trouve son inspiration dans les piles de galets que l'on trouve au bord des chemins. À l'image de ces pierres qui voyagent, placez un galet au sommet d'une pile avant de l'égrener sur les cases du plateau. Formez une ligne de 4 galets à votre couleur pour remporter la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Romain Froger, Didier Len





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 025



Quoridor n°1

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Quorridor est un jeu en bois qui se joue à 2 ou 4 joueurs. Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie). Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé derrière, si cela est possible (il le saute). Les murs servent à obliger l'adversaire à faire des détours, mais il est interdit de le bloquer totalement. Chaque joueur doit toujours bénéficier d'un chemin vers la ligne à atteindre pour gagner. Les règles sont similaires à 2 ou 4 joueurs, seul le nombre de murs par joueur varie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Mirko Marchesi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1368



Rainbow

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce duel de cartes colorés, deux joueurs tentent de créer autant d'arc-en-ciel que possible en plaçant leurs cartes au centre de la table. Faites attention à ne pas vous retrouver dans l'ombre et utilisez le pouvoir de la lumière pour former des arc-en-ciel complets. Tactique et bonne mémoire sont ce qu'il faut pour gagner.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Piatnik
 Auteur: Mathias Spaan





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 558



Ringgz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

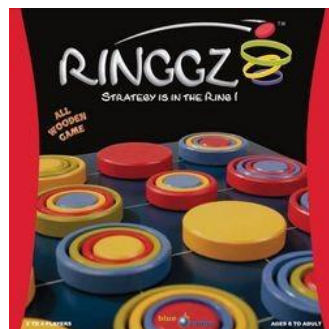
Ringgz ressemble à première vue à un de ses jeux pour enfants, mais il n'en est rien. C'est en fait un étonnant mélange de jeu de majorité, jeu de territoires et jeu d'isolement. Chaque joueur pose à tour de rôle soit un anneau - il en existe 4 tailles différentes, soit un bloqueur sur une case. Les seules contraintes sont que ce soit possible (pas de pion identique déjà posé), et que la pièce soit reliée à l'ensemble des pièces de cette même couleur. Il est possible de couper la route à un adversaire vers toute une partie du plan de jeu.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 510



Rush hour duo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

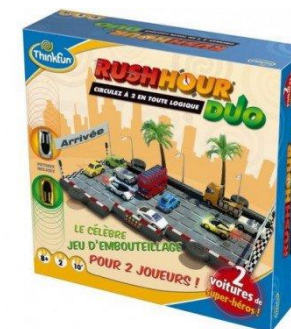
Dans cette course pour échapper au trafic, chaque coup compte ! À votre tour, choisirez-vous de faire progresser votre propre voiture ou de bloquer le véhicule concurrent ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Thinkfun
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 544



Saboteur la grande aventure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

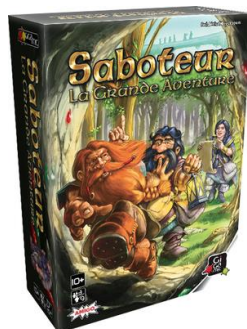
Deux expéditions de nains s'opposent pour se frayer un chemin dans cette forêt dense à la recherche de mines perdues remplies de richesses. Dans cette version jeu de plateau du célèbre Saboteur, les nains sont représentés par des pions qui se déplacent sur le plateau et doivent atteindre une mine pour la découvrir. De plus les pièges ne sont pas joués sur un joueur mais sur le plateau et peuvent affecter tout le monde. Enfin, il se peut qu'un nain joue pour lui-même, en équipe ou même qu'il soit un Nain-geant double. Quelle équipe rassemblera le plus de trésors et pour qui joue vraiment chaque membre des expéditions.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 9
 Difficulté: Rouge
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 450



Santorini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construis comme un mortel, gagne comme un dieu ! L'objectif est simple: être le premier joueur à construire et à grimper au sommet d'une tour de trois étages. Cela semble facile? Pas si vite! Santorini exige des manœuvres tactiques et demande de toujours s'adapter avec l'ajout de pouvoirs supplémentaires via des cartes "Dieu". Avec des milliers de possibilités et une rejouabilité illimitée, chaque partie de Santorini est unique. Installez l'île de Santorini et défiez vos amis et votre famille pour construire cette ville emblématique. Testez les limites de l'intelligence mortelle et rejoignez le panthéon des vainqueurs !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Roxley Games
 Auteur: Gordon Hamilton





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 098



Sauve qui Poux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pondez le plus de lentes et protégez les avec vos armées ! Récoltez des barils de sang et écrasez vos adversaires !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Try Edition
 Auteur: Régis Moranzoni , Thoma



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 487



Six

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Six est un jeu en bois à la fois élégant et épuré qui est doté d'une grande profondeur et d'une belle simplicité. Le but est simple : être le premier à créer l'une des trois formes gagnantes avec ses pièces hexagonales.

À tour de rôle, posez une pièce de façon adjacente à une pièce déjà en jeu. Voilà! Vous connaissez les règles.

Six est simple et accessible, ce qui en fait le jeu intergénérationnel par excellence. Il convient aussi aux joueurs avertis, car il est d'une complexité inattendue. Grâce à son petit sac, que ce soit à 2 ou 4 joueurs (en équipe),

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 827



Smallworld

Commentaires sur le jeu

Points: 1

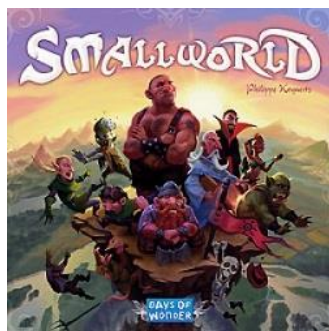
Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront étendre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en choisir une autre pour remporter la victoire. À vous de choisir le bon Peuple au bon moment et de défendre la grandeur de votre

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	75 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Philippe Keyaerts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 947



Smallworld "Realms"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

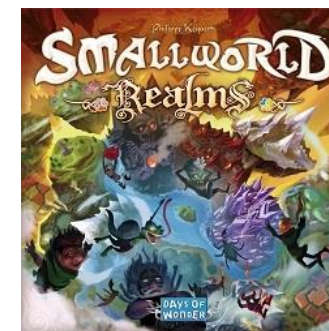
Extension de Small World qui comprend de nombreuses tuiles de terrain géomorphiques permettant de créer des plateaux de tailles et de formes différentes. 12 scénarios créés par l'auteur du jeu proposent une disposition de départ et des objectifs spéciaux, mais les joueurs pourront également jouer de nouveaux scénarios sur des plateaux qu'ils auront eux-mêmes inventés ! L'extension "Small World Realms" peut être jouée avec le jeu de base "Small World" ou avec "Small World Underground", son pendant souterrain sorti en 2011.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	75 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Philippe Keyaerts





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 112



Smallworld Underground

Commentaires sur le jeu

Points: 1

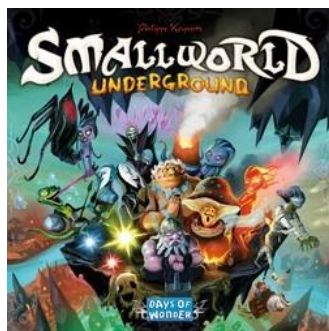
Sous terre aussi, le monde est bien trop petit pour toutes les peuplades que vous voudriez déployer. Comme le célèbre Smallworld, cette nouvelle version Underground est un grand jeu de baston entre peuple aux pouvoirs multiples.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 90 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Philippe Kenaerts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1583



Super Mega Lucky Box

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre objectif est de marquer autant de points que possible, en barrant les neuf numéros imprimés dans une grille de 3x3 sur les cartes devant vous. Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentez des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score ! Tout le monde joue en même temps, alors on ne s'ennuie jamais ! Pour gagner, il vous faudra un peu de stratégie et un peu de Super Mega Chance !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	Phil Walker-Harding





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 695



Sushi go!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

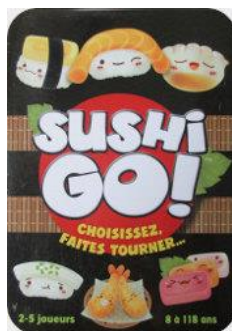
Jeu de tactique et de prise risque. Mémorisez, anticipez et visez la meilleure combinaison de cartes. Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible à l'issue des 3 manches, en constituant la meilleure collection de cartes.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Phil Harding



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 402



Tantrix n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Si vous jouez à plusieurs, chacun pioche 6 tuiles puis se concentre sur sa couleur. Chacun a son tourplace une tuile en se connectant à celles posées, sachant que celui qui parvient à connecter une tuile entre 3 autres tuiles peut rejouer... Le vainqueur est celui qui réalise la plus longue ligne de sa couleur, les points étant doublés si cette ligne est une boucle ! Si vous jouez seul, la règle propose de très nombreux problèmes dont la difficulté va croissant : un véritable casse-tête !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tantrix game
 Auteur: Mike McManaway





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 064



Tantrix n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Si vous jouez à plusieurs, chacun pioche 6 tuiles puis se concentre sur sa couleur. Chacun a son tour place une tuile en se connectant à celles posées, sachant que celui qui parvient à connecter une tuile entre 3 autres tuiles peut rejouer... Le vainqueur est celui qui réalise la plus longue ligne de sa couleur, les points étant doublés si cette ligne est une boucle ! Si vous jouez seul, la règle propose de très nombreux problèmes dont la difficulté va croissant : un véritable casse-tête !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tantrix game
 Auteur: Mike McManaway



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1297



Tantrix n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Dans ce jeu de stratégie, chacun doit garder sa ligne et constituer le plus long chemin de sa couleur. Chacun, tour à tour, en posant ses tuiles n'aura d'autre but que de vous contrer.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Tantrix Games Internatio
 Auteur: Mike McManaway





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1179



Tsuro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tsuro est un jeu de tuile abstrait de 2 à 8 joueurs. Chaque joueur possède un dragon (marqueur) qui entre sur le plateau par l'un des bords. À son tour, le joueur pose une tuile qui fera avancer son marqueur sur le plateau, créant ainsi un chemin. Le but du jeu consiste à rester sur le plateau en dernier...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Calliope Games
 Auteur: Tom McMurchie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1867



Unicorns

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Unicorns, faites plaisir à vos congénères, pour devenir la meilleure d'entre elles. Vous incarnez des licornes musiciennes aux multiples talents, dont le seul but est... de rendre les autres heureuses ! Mais attention : un cadeau, ça ne se fait pas n'importe comment ni n'importe quand ! Distribuez des cadeaux judicieusement, respectez les goûts préférés de vos adversaires (et amies !), avancez sur la piste du bonheur et devenez la licorne la plus sympa d'entre toutes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Bigjigs
 Auteur: Julien Mecchi





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 940



Vendredi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vendredi est un jeu de cartes qui se joue en solo. Votre nom est Vendredi et vous habitez une île déserte jusqu'à ce que Robinson débarque sur votre plage, mettant ainsi fin à votre vie paisible. Vous allez aider Robinson à quitter l'île. Vous lui apprenez les rudiments de survie contre les dangers de l'île. Robinson est représenté par une pile de cartes aux usages multiples. Vous devez perfectionner cette pile afin que Robinson remporte le combat contre deux pirates coriaces à la fin de la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	Friedemann Friese



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1274



Virus!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

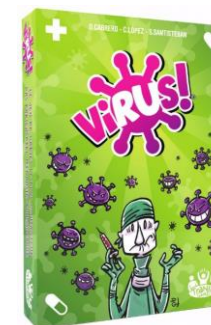
Les virus se sont échappés? Afin d'éviter la pandémie, vous devez reconstituer un corps sain avant les autres. Saurez-vous éviter les virus et autres traitements de chocs de vos adversaires ? À leur tour, les joueurs jouent une carte puis pioche une carte. Ils peuvent poser des organes pour reconstituer un corps, jouer des virus pour infecter les organes des adversaires, jouer un médicament pour soigner les virus ou faire de la médecine préventive, jouer une carte spéciale qui retournera la situation. Le premier joueur à posséder un corps sain remporte la partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	D.CABRERO-C.LOPEZ-S.S





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 526



Welcome to your perfect home

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Welcome, un jeu qui sent bon les années 50 et un jeu d'architectes. Le pays se développe à vitesse grand V et les projets affluent de partout. Oui, attention ! Vous n'êtes pas le seul architecte à lorgner sur ces juteux contrats. La concurrence est féroce ! Vous devrez jouer des coudes pour vous imposer face à vos opposants et ainsi être reconnu comme l'architecte le plus doué de sa génération. À vous de respecter au mieux les Plans envisagés par la ville. Chaque joueur dispose de trois rues qui lui sont confiées pour créer les plus beaux lotissements, avec de luxueux parcs et des piscines de rêve.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Cocker
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 187



X-plus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'idée est simple : être le premier à aligner cinq cubes présentant le même dessin. Mais il faut essayer de se rappeler des faces offertes à l'adversaire, pour qu'il ne réalise pas lui-même un alignement avant nous.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:

