



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1766



A Dos de Chameau n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

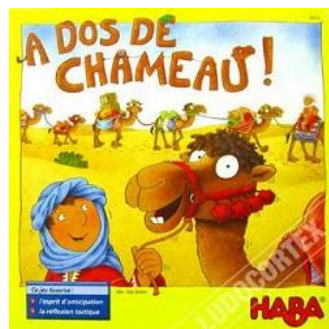
Avec vos chameaux, vous essayez d'arriver le plus vite possible à l'oasis. En avançant sur le parcours, vous devrez bien réfléchir avant de poser vos cartes pour que vos chameaux aient de l'avance sur ceux des autres joueurs. Une tempête de sable peut cependant venir contrecarrer votre stratégie. Les 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: Tactique
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Hajo Bucken



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1528



A toute vapeur !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

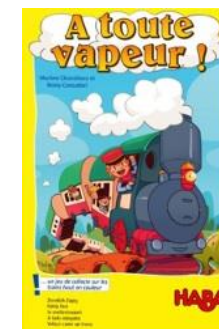
Vous devez accrocher un maximum de wagons derrière votre locomotive. Certains types de wagons ne peuvent être remorqués que lorsqu'ils sont en nombre suffisant. N'oubliez pas les passagers ! Le joueur qui a le train le plus long remporte la victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Martino Chiacchiera





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1776



Anti-Monopoly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Très proche de son aïeul sur la forme, l'Anti-monopoly est un jeu qui dénonce l'aspect de concentration des industries. Le système de jeu est semblable au Monopoly, mais au lieu d'acheter des rues pour y investir dans l'immobilier, vous achetez le droit de dénoncer un monopole préjudiciable à l'économie. "Description Tric Trac"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	75 - 120 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	University Games
Auteur:	Ralph Anspach



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 189



Avalanche

Commentaires sur le jeu

Points: 1

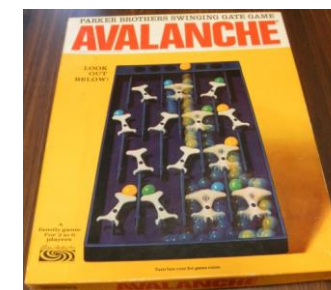
Le tour de chaque joueur commence par laisser tomber des billes dans l'un des trous au sommet du plateau de jeu. Si après le lâchage de la bille, aucune ne tombe en bas du plateau, le joueur suivant dépose une autre bille sur le plateau de jeu. Cela se poursuit jusqu'à ce qu'une ou plusieurs billes tombent au bas du plateau de jeu. Le joueur prend toutes les billes qui tombent et leur tour se termine.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Parker
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1044



Bakari

Commentaires sur le jeu

Points: 1

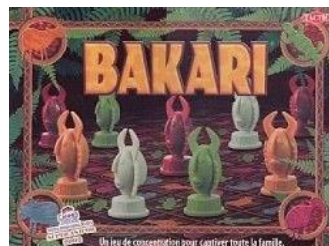
Dans ce jeu de concentration et de tactique pour toute la famille, les joueurs sont amenés à faire progresser leurs pions d'un côté à l'autre du plateau, un à un et à chaque tour, horizontalement ou verticalement.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1818



Bête (La) n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

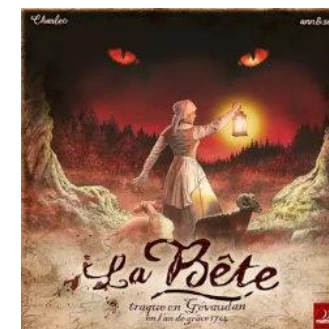
La Bête est un jeu asymétrique opposant un joueur endossant le rôle de la bête de Gévaudan à un ou plusieurs joueurs incarnant les Enquêteurs historiques dans la Lozère de la France du XVIIIème siècle.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Multivers
Auteur:	Charlec Couronnaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 582



Bloom

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ici, les jardiniers que vous êtes vont s'efforcer de recueillir diverses fleurs pour faire de beaux bouquets.

Bien sûr, un jardinier pourrait se contenter de prendre ce dont il a besoin de ses voisins en fleurs.

Mais il va devoir bien garder son jardin des autres jardiniers qui comme lui jalourent les plantations des concurrents.

Chaque jardinier a un animal qui pourra l'aider dans sa tâche.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 658



Boom Bokken

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lorsque la leçon du Senseï est terminée, les apprentis ninjas se retrouvent dans la cour du dojo pour pratiquer un jeu explosif. Les joueurs vont se répartir par équipes, et se passer une bombe qui ne doit jamais toucher le sol, sans quoi elle explose. Durant la partie, les joueurs vont jouer des cartes numérotées de valeur 1 à 8, en contraignant par une annonce un autre joueur à jouer une carte dont la valeur est « au dessus » ou « en dessous » de celle qu'ils viennent de jouer. Si le joueur ne peut pas jouer de carte correspondant à l'annonce, la bombe explose. Lorsqu'un joueur parvient à jouer toutes les cartes de sa main, il est sain et sauf pour le reste de la manche. Les équipes qui parviendront à sauver leurs joueurs le plus

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 9
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Playad Games
 Auteur: Henri Kermarrec





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 741



Chakra

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nourrissez, alignez et harmonisez vos Chakras. Il faut pour cela capter les bonnes énergies de l'univers et apaiser les négatives. Chakra propose, dans une ambiance zen, de se triturer les méninges en quête de tranquillité intérieure. Récupérez des gemmes pour trouver l'harmonie, faites-les circuler dans votre corps afin d'aligner vos chakras et prenez gare à ne pas vous laisser perturber par les énergies négatives ! Le joueur le plus serein remportera la partie !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Blam!
Auteur:	Luka Krleža



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1047



Chasseurs de Légendes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

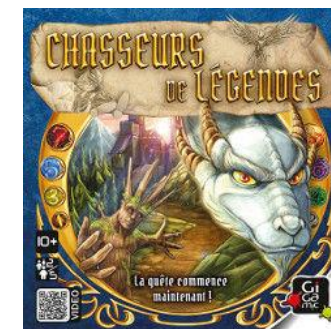
Les terres et le peuple des Perles, engouffrés dans l'obscurité par un sombre magicien vivent dans l'attente qu'un héros viennent les libérer !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Johannes Schmidauer-Kö





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 866



Circino - Puy de Dome

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une chasse aux Trésors dans le Puy-de-Dôme

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Puy-de-Dôme (63)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 654



Courses des tortues

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va dévorer le premier la salade ?

Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Utilisez vos cartes pour :

avancer rapidement,
 retarder les autres.

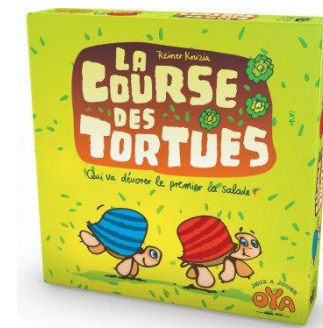
Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps pour devenir le maître des salades.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 101



Desperados of Dice Town

Commentaires sur le jeu

Points: 1

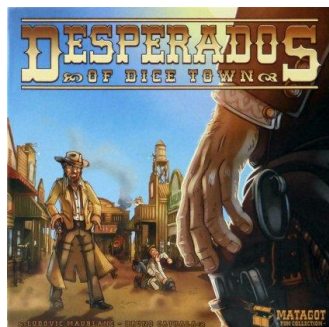
Desperados of Dice Town est un jeu de dés rapide et amusant dans l'univers de Dice Town. Vous êtes le chef d'une bande de desperados... mais tous vos hommes de main sont en prison ! Pour l'emporter, il suffit d'être le premier à les avoir tous fait évader, tout en étant alors le plus riche ! Prise de risque, chance et tactique sont les clés de la victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Bruno Cathala et Ludovic



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1806



Desperados of Dice Town

Commentaires sur le jeu

Points: 1

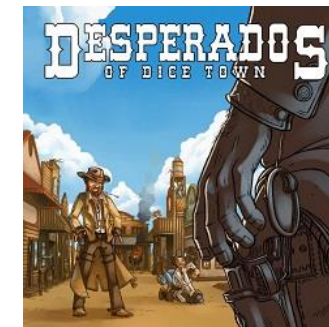
Desperados of Dice Town est un jeu de dés rapide et amusant dans l'univers de Dice Town. Vous êtes le chef d'une bande de desperados... mais tous vos hommes de main sont en prison ! Pour l'emporter, il suffit d'être le premier à les avoir tous fait évader, tout en étant alors le plus riche ! Prise de risque, chance et tactique sont les clés de la victoire.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Bruno Cathala, Ludovic M





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1066



Disque monde des sorcières

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs vont endosser le rôle d'une des sorcières habitant dans la contrée de Lancre.

Vous pourrez donc jouer la jeune Tiphaine Patraque par exemple et tenterez de résoudre plusieurs des divers problèmes qui peuvent survenir sur le Disque-Monde (soit à peu près tout et n'importe quoi !).

C'est ce que font toujours les sorcières, en tous cas celles du royaume de Lancre : gérer les problèmes des autres, et ne jamais vraiment dormir, vous le savez bien...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1767



Dragon Market

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Traversez le Dragon Market et récoltez vos ressources pour remporter la partie ! Le week-end prochain, c'est le mariage de la princesse Xue, la princesse de la baie du Dragon. De ce fait, vous avez envoyé votre petit Héritier au Dragon Market pour qu'il récupère les cadeaux que vous voulez offrir. Pour lui, c'est loin d'être une corvée, il va enfin pouvoir courir et sauter de barque en barque afin de récupérer toutes les merveilles avant les Héritiers des autres familles.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2141



Filets au fish

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Partez à la pêche avec vos cartes...

Filets au Fish est un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs. Dans ce jeu de société, soyez malin pour attraper dans vos filets un maximum de cartes dans ce jeu de plis qui se joue en 8 tours et où vous pouvez réutiliser les cartes que vous avez capturées.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339



Flamme Rouge

Commentaires sur le jeu

Points: 1

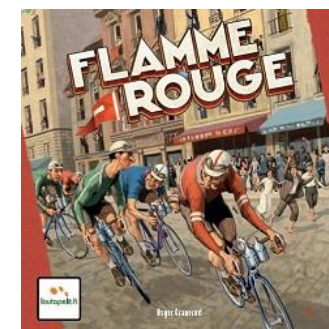
Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau qui indique le dernier kilomètre: la dernière ligne droite, le moment où il faut tout donner ! Ce matin, la banlieue de Paris fourmille de cyclistes venus du monde entier pour disputer une course mémorable, sous les yeux de nombreux spectateurs. Qui passera la ligne d'arrivée le premier et inscrira son nom dans l'histoire?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Lautapelit.fi
 Auteur: Asger Harding Granerud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1904



Footime

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu dois remporter un match de foot ! Déplace les pions de ton équipe avec tes cartes et le dé pour créer des actions de jeu. Joue la possession de balle en faisant des passes à tes coéquipiers et impose ton style de jeu en défense comme en attaque pour marquer un maximum de buts sans en encaisser. A l'issue de la partie, l'équipe ayant marqué le plus de buts gagne !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 90 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gamestud
Auteur:	Billy Mattioli, Anthony Mat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1180



Hagakure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hagakure est jeu de plis rapide, dans lequel chaque décision compte. Les cartes donnent vie aux puissants samouraïs et aux malicieux villageois du Japon féodal. À tour de rôle, les joueurs jouent une carte de leur main. La seule contrainte de pose est de jouer un Samourai si la première carte jouée du pli en était un. Le joueur avec la plus haute valeur remporte le pli et ouvre le suivant. Les Vieux Fous joués seuls ont une valeur nulle, mais si plusieurs se retrouvent dans le même pli, le dernier joué gagne le pli. Chaque pli remporté vaut 1 point. Capturer le plus petit Samourai rapporte un 1 point supplémentaire. Un joueur qui n'a remporté aucun pli dans une manche marque -2 points. Au début de la manche, chaque joueur peut

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	25 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Studio H
Auteur:	Frank Crittin, Grégoire Lar





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1005



I will Survive

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs incarnent un explorateur devant se battre contre ses compagnons pour ne pas finir capturé par les indigènes et réussir à atteindre l'avion, seul moyen de quitter la jungle. Chaque personnage dispose de capacités liées à son arme, avec laquelle ils peuvent charger, tirer et se protéger. "Description Tric Trac"

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	KiniGame
Auteur:	Antoine Riot, Damien Chal



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2062



Kitsu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Parcourez le chemin vers la sagesse absolue...
Kitsu est un jeu de cartes et de plis pour 2 à 6 joueurs. Dans ce jeu de société, seul ou en équipe, associez vos cartes pour faire progresser votre Kitsune sur la piste de la Sagesse.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Grrre Games
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1222



Living Forest

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Living Forest vous incarnez un Esprit de la nature qui va tenter de sauver la forêt et son Arbre sacré des flammes d'Onibi. Mais vous n'êtes pas seul.e dans votre mission, les Animaux gardiens se sont réunis pour vous prêter main forte autour du Cercle des Esprits où vous progressez. À chaque tour, ils vous apportent de précieux éléments... Tentez de combiner au mieux votre équipe d'Animaux gardien afin de mener vos actions de manière optimale, mais attention, certains sont solitaires et n'aiment pas être mêlés aux autres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	40 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Aske Christiansen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1063



Manchots Barjots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

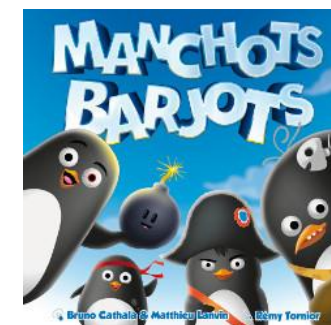
Face au réchauffement climatique, ils n'avaient qu'une solution: devenir les maîtres du monde et au-delà ! Ils sont équipés, entraînés et d'une intelligence ... relative, mais la soif de pouvoir divise leurs troupes. Une opération de grande ampleur menée par les plus loufoques des manchots !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Bruno Cathala, Mathieu L





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 691



Marrakech n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

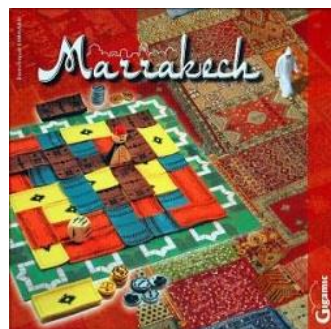
Au pays des Mille et Une Nuits, devenez le plus riche marchand en posant judicieusement vos tapis. Bien placés, ils feront perdre de l'argent à vos concurrents tout en vous enrichissant.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 588



Marrakech n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention où vous posez vos babouches !

Le souk est en ébullition: c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné!

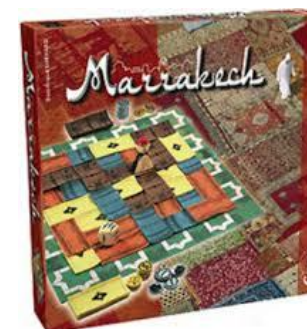
Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 530



Maxi course des tortues (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va dévorer le premier la salade ?

Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Utilisez vos cartes pour : avancer rapidement et retarder les autres.

Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps pour devenir le maître des salades.

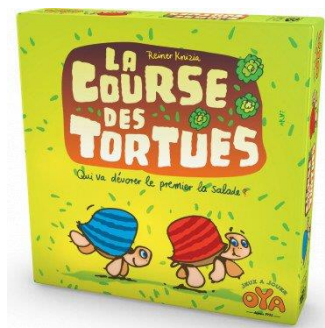
Un grand jeu de tactique et de bluff.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1409



Mexican Train n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur constitue à partir du centre du jeu, une chaîne de dominos (un train). Tous peuvent aussi s'accrocher au Train Mexican commun à tous les joueurs. Certains train pourront être bloqués au cours de leur progression, ce qui permettra aux autres joueurs de l'utiliser. Conduisez votre train à la victoire en vous débarrassant le 1er de tous vos dominos... Un des jeux les plus populaires actuellement connu dans le monde entier.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 928



Mexican Train n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur constitue à partir du centre du jeu, une chaîne de dominos (un train). Tous peuvent aussi s'accrocher au Train Mexican commun à tous les joueurs. Certains train pourront être bloqués au cours de leur progression, ce qui permettra aux autres joueurs de l'utiliser. Conduisez votre train à la victoire en vous débarrassant le 1er de tous vos dominos... Un des jeux les plus populaires actuellement connu dans le monde entier.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 889



Miyabi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Elégance, charme et raffinement sont les codes esthétiques d'un jardin japonais. Dans ce jeu d'assemblage captivant, tout est question de tactique et d'agencement. Celui qui parviendra à placer sur plusieurs niveaux des rochers, buissons et arbres avec talent, et à installer des étangs et pagodes en harmonie avec la valeur esthétique « miyabi », sera le maître jardinier de la saison. Cinq extensions incluses !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Michael Kiesling





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 981



Monopoly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

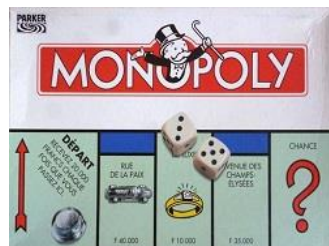
Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 120 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Parker
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1433



Monopoly Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

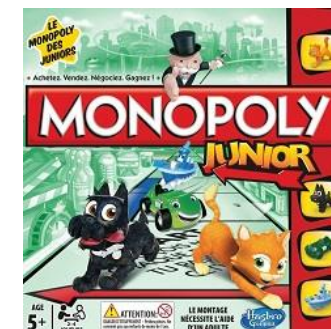
Une version Junior du célèbre Monopoly pour toujours plus de fun ! Choisis ton pion : Le chien, le chat, la voiture ou le bateau. Déplace-toi sur le plateau et tente d'acheter les emplacements les plus stratégiques pour avoir le plus d'argent possible ! Tu pourras retrouver un zoo, un bowling, une animalerie, une pizzeria ou encore un magasin de bonbons. Mais aussi la célèbre avenue des Champs-Élysées !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Bleu
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1740



Monopoly U build

Commentaires sur le jeu

Points: 1

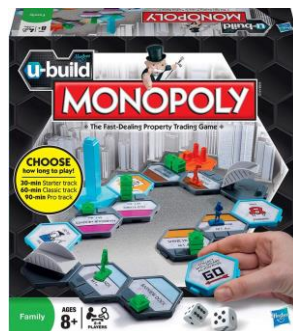
Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs. Achetez des rues, des maisons et des hôtels et devenez le magnat de l'immobilier dont vous avez toujours rêvé. Négociez et marchandez votre course vers le sommet.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Parker
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1083



Nain jaune n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inspiré des jeux de paris à tableau, le Nain Jaune est devenu un jeu traditionnel grâce à sa simplicité et son dynamisme.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Nc
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1084



Nain jaune n°3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inspiré des jeux de paris à tableau, le Nain Jaune est devenu un jeu traditionnel grâce à sa simplicité et son dynamisme.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Nc
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 653



Nain jaune n°4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inspiré des jeux de paris à tableau, le Nain Jaune est devenu un jeu traditionnel grâce à sa simplicité et son dynamisme.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Nc
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1803



Niet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Niet! est un jeu de cartes dans lequel la composition des équipes, la couleur de l'atout et les points de chaque pli changent à chaque tour en fonction de vos choix... et de ceux des autres joueurs !

Utilisez vos cartes au mieux, devinez le jeu de vos adversaires en fonction de leurs actions, formez de belles alliances et vous deviendrez un as !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 687



Nonoss Party!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un chien et vous allez essayer de réunir des meutes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Vert
 Marque du jeu: Looping Edition
 Auteur: Dominik Guittard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1168



Papayoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un petit jeu de pli, variante de la dame de pique., Il faut lequel il vous faudra éviter les payoos et avoir le moins de points possible en fin de partie.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Jean-Christophe Gires



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 125



Pièces Montées n°1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le grand concours international de pâtisserie ! Les meilleurs chefs pâtissiers de la planète se sont donné rendez-vous pour mesurer leur talent et découvrir qui sera sacré chef pâtissier de l'année ! Il reste seulement 4 finalistes et l'épreuve qui les départagera a pour thème la pièce montée ! Chacun d'entre eux devra préparer un maximum de pièces montées pour 5 occasions : la traditionnelle pièce montée de mariage, une pour un anniversaire, une pour la Saint Valentin, une pour Noël et pour finir une pièce-montée spéciale Halloween. Le chef pâtissier le plus habile et le plus rapide sera le vainqueur du grand concours !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Allumettes Création
Auteur:	Paul Guignard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 864



Pièces Montées n°2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le grand concours international de pâtisserie ! Les meilleurs chefs pâtissiers de la planète se sont donné rendez-vous pour mesurer leur talent et découvrir qui sera sacré chef pâtissier de l'année ! Il reste seulement 4 finalistes et l'épreuve qui les départagera a pour thème la pièce montée ! Chacun d'entre eux devra préparer un maximum de pièces montées pour 5 occasions : la traditionnelle pièce montée de mariage, une pour un anniversaire, une pour la Saint Valentin, une pour Noël et pour finir une pièce-montée spéciale Halloween. Le chef pâtissier le plus habile et le plus rapide sera le vainqueur du grand concours !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Allumettes Création
Auteur:	Paul Guignard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 030



Pingouins

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La banquise se craquèle ! Attrapez autant de poissons que possible avant qu'elle ne disparaisse. Si vous ne le faites pas, d'autres le feront pour vous. C'est chaque famille de pingouins pour elle-même désormais. Vos pingouins doivent être les plus rapides sur la banquise qui s'amenuise pour pêcher les plus gros poissons et bloquer les adversaires. Mais vos pingouins doivent faire attention ! Si un pingouin reste bloqué sur un bout de banquise, c'en est terminé pour lui. Votre objectif est simple mais il faudra compter avec les pingouins adverses sur un plateau toujours changeant et de plus en plus petit. Quelle stratégie adopter pour remporter la compétition ?

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 449



Pixies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Traversez les saisons à la rencontre d'êtres surgis d'une fleur ou abrités au creux des arbres. Parmi les cartes révélées, choisissez-en une, mais attention à celles que vous laissez aux autres ! Placez-la dans votre aire de jeu selon son chiffre. Les cartes placées l'une sur l'autre sont validées et rapportent des points en fin de manche ainsi que votre plus grande zone de couleur et vos spirales. Simple. Mais vous verrez que les autres joueurs ne seront pas avares de mauvais conseils...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Johannes Goupy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2140



Règlement de Comptes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu totalement immoral dans lequel il faut être le plus riche à la fin, en prenant possession des activités illégales, et surtout en éliminant impitoyablement les adversaires par tous les moyens autorisés: couteau, poison, revolver, et même gâteau empoisonné.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	Dominique Ehrhard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 129



Risk "Star Wars"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

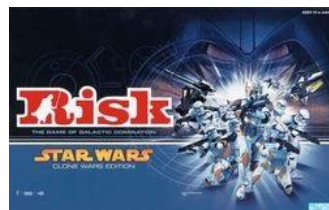
Le grand classique des jeux de conquête à la sauce Star Wars.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 - 120 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Parker
Auteur:	Rob Daviau , Albert Lamo



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 062



Roi des nains (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque pli, les joueurs vont poser une carte l'un après l'autre. La carte de la couleur demandée et de la valeur la plus forte emporte le pli. Le problème est que les cartes que vous amassez vont vous faire gagner ou perdre des points en fonction de la règle de score qui a été choisie. La partie se déroule sur 7 manches successives. Le joueur ayant le total le plus élevé (ou le moins négatif !) l'emporte.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Bruno Faidutti





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 954



Rummikub

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une variante du Rami mais avec des chiffres.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	Ephraim Hertzano



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2084



Saboteur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 10
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Amigo Spiele
Auteur:	Frederic Moyersoer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1278



Sbires

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sbires est un jeu de société stratégique et décalé, où les joueurs incarnent un seigneur féodal entouré de ses sbires. L'objectif : avoir un maximum de points de prestige à l'issue de 4 jours de rivalité. La particularité du jeu est la façon de constituer sa main de départ. Les joueurs doivent d'abord placer leurs pions sur les différents lieux du plateau afin d'y piocher leurs cartes. Une fois les cartes en main, de nombreuses possibilités s'offrent à eux pour gagner du prestige (ou en faire perdre) : provoquer un adversaire en duel, envoyer les sbires distraire la cour, user du pouvoir de l'Eglise et bien sûr salir la réputation des autres seigneurs dans les bas-fonds de la Taverne... A la fois fun et tactique, idéal pour une soirée entre amis !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Vincent Jouanneau, Jean-



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 229



Sonar Family

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans les profondeurs sombres de l'océan, un sonar s'active - l'ennemi est proche. Tout le monde à vos postes de combat ! Soyez attentif aux mouvements des adversaires et choisissez le bon moment pour passer à l'attaque. Un seul sous-marin remontera à la surface !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Jaune
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Roberto Fraga, Yohan Le





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2107



Suite Infernale (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

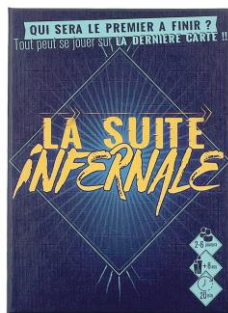
La suite infernale vous invite à entrer dans un monde ludique où chaque carte peut changer le cours de la partie. Dans cet univers, votre objectif est simple : être le premier à réaliser une suite de cartes allant de 1 à 10. Mais attention, vos adversaires ne vous laisseront pas gagner si facilement ! Avec une panoplie de cartes spéciales, ils tenteront de vous empêcher de compléter votre suite. Ce jeu promet des rebondissements et des stratégies inattendues, alors préparez-vous à vivre des moments intenses et mémorables.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Cadetel
Auteur:	Bruno Gaborit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1551



Super pas Vite !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

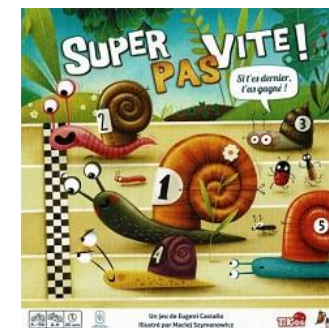
Une incroyable course d'escargot où votre but est... d'aller Super Pas Vite pour finir dernier ! La couleur de votre escargot est secrète, ne la révélez pas aux autres joueurs. À votre tour, lancez les 4 dés de couleurs. Chaque dé permet de déplacer un escargot s'il est de la couleur indiquée OU s'il se trouve sur une fleur de la couleur du dé.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	6 - 12
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Tikids
Auteur:	Eugeni Castano





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1296



Tantrix n°1

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:	Tactique
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: 1122



The Island

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Début du Xxe siècle. Une île mystérieuse au coeur de l'océan. La besace plein de trésors, des explorateurs s'appêtent à quitter les lieux, lorsque l'île commence peu à peu à couler. Pris de panique, les aventuriers tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceux feront le voyage en barque, alors que les infortunés devront partir à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins, requins et baleines qui peuplent les mers environnantes !

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Vert
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Julian Courtland-Smith





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 689



Tobago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

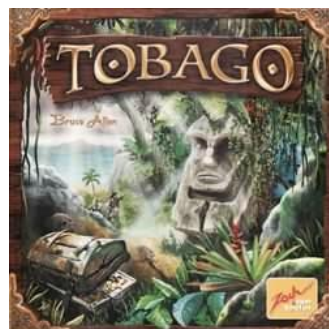
Sur l'île de Tobago, les joueurs recherchent des trésors perdus en avançant des indices successifs qui permettent de les localiser. Tobago propose des mécanismes originaux, grâce auxquels vous naviguerez en permanence entre coopération et compétition...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Bruce Allen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1126



Tour du Monde en 80 Jours (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

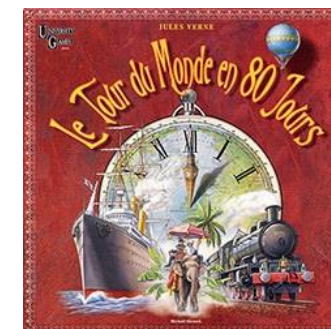
Un jeu inspiré du roman de Jules Verne où vous allez tenter d'effectuer le tour du monde en moins de 80 jours...

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 75 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Jaune
 Marque du jeu: University Games
 Auteur: Michael Rieneck





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 976



Tschak !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Tschak !" vous permettra de retrouver les stéréotypes du genre au service d'un jeu de plis : Sorciers, Guerriers, Nains (mmmmm !^!) et Artefacts magiques. Et puis bien évidemment d'ignobles monstres qui n'ont qu'un but dans la vie : Hanter les donjons pour faire rien qu'à nous empêcher d'aller y chercher les trésors qui nous attendent gentiment. Exploration, combat et partage le mode d'emploi. Durant la partie vous allez explorer consécutivement quatre donjons de 3 étages (la sainte trinité selon monsieur E). Commençons par une distribution de cartes, 3 sorciers 3 guerriers 3 nains 1 artefact. Cela va constituer votre jeu de départ. Chacun des personnages possédant une valeur particulière. Installons les

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	13 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Rouge
Marque du jeu:	GameWorks
Auteur:	Dominique Ehrhard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1744



verflixxt

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Installez les tuiles comme indiqué sur la photo !

Puis, placez un garde sur les 6 tuiles chance ainsi que sur les tuiles bonus +8 et +7.

Quand vient votre tour de jeu, vous lancez le dé, et vous déplacez soit l'un de vos propres pions, soit un des gardes, qui est alors accompagné d'au moins un pion.

Au moment où votre pion quitte une tuile sur lequel vous étiez seul, vous

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1477



Villainous

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Disney - Villainous, ce concours épique de puissance sinistre, incarnez un méchant de Disney et tâchez d'atteindre votre propre objectif sournois. Découvrez les capacités uniques de votre personnage et sa stratégie gagnante tout en faisant face aux rebondissements du destin pour déjouer les plans de vos adversaires. Découvrez qui triomphera des forces du bien et gagnera tout! Jouer comme l'un des six méchants Disney emblématiques (Maléfique, Ursula, Jafar, le prince Jean, la reine de cœur, Capitaine Crochet). Chaque méchant a son propre pion sculpté.

Emplacement:

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 50 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Jaune
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Prospero Hall

