



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-301-01



CAIRN

Commentaires sur le jeu

On retrouve des empilements de pierre partout dans le monde, dans les civilisations anciennes, sorte de tradition depuis des générations, mais aussi défi contre le temps.

Ainsi en Grèce, et plus généralement dans les montagnes ou les déserts du monde, l'empilement de pierres servait à marquer les routes. Au Canada, il était utilisé par les Inuits pour la chasse aux caribous ou pour indiquer les bons coins de pêche. Symboliquement, les empilements de pierres représentent l'être humain.

Nb pièces: 8

Points: 1

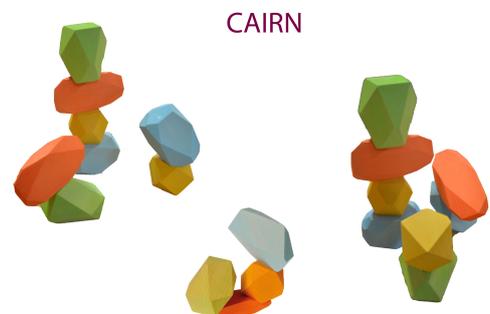
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de construction - Jeu de construction

Constructions





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-05



Le bois des couadsous

Commentaires sur le jeu

On est des Couadsous, et on doit retrouver les noisettes qu'on a planquées l'automne dernier. Ça paraît facile car à chaque fois, il n'y a que 3 choses à se souvenir. Ça paraît... Mais ça ne l'est pas !

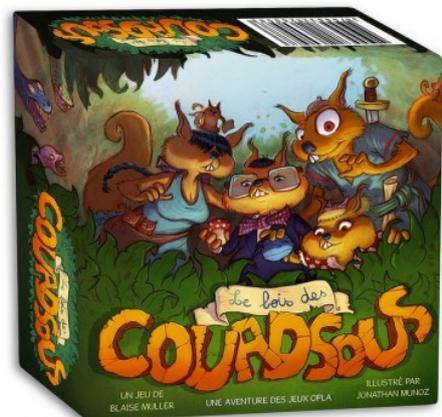
Le Bois des Couadsous est un jeu bluffant qui nous retourne l'esprit et nous fait nous poser cette question métaphysique : « pourquoi je n'arrive pas à attraper ces noisettes ? » !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Paille éditions
Auteur:	Blaise Muller
Illustrateur:	Jonathan Munoz



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Forêts - Noisettes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-17



Cache tomate

Commentaires sur le jeu

Il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégories. Une carte de chaque couleur est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte au hasard d'une pioche est retournée. C'est alors le joueur le plus rapide à indiquer ce que représente la carte face cachée de la même catégorie qui gagne le point. La mémoire et la rapidité seront de rigueur car c'est le bazar dans la ferme !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Reiner Knizia
Illustrateur:	Gabriela Silveira



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire - Cartes

Ferme (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-24



Gloobz

Commentaires sur le jeu

Chaque Gloobz associe une forme et une couleur. Les formes sont symbolisées par les trois figurines Gloobz et les couleurs par les trois Pots de peinture. À chaque tour, une carte représentant des Gloobz est retournée. Si le joueur actif a annoncé « Gloobz-Plus ! » avant de retourner la carte, il faut vite attraper les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) les plus représentées sur la carte... Mais si le joueur a annoncé « Gloobz-Moins ! », il faut alors saisir les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) qui ne sont pas illustrées ou qui le sont le moins.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Alexandre Droit
Illustrateur: Maxim Cyr



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation - Rapidité - Repérages visuels



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-25



Bonjour Simone

Commentaires sur le jeu

Parties de fous-rires garanties avec Simone et ses copines. On retourne une carte et si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière et sans se tromper. On voit Tanka, on lève la main «Ugh!», Simone c'est "Bonjour Simone", Sakari c'est le doigt sur le nez, et Chamze on lui dit "Namasté" en joignant les mains. La marionnette on ne bouge pas, et la Mouche, on tape dessus! Ouh la la, le dernier, il ramasse tout ! On enchaîne, ça va vite, on s'emmêle, Chamze, Tanka, Simone, Sakari, poupée russe. et la poupée russe, on la salue ? C'est pas si simple d'être poli !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	François Koch
Illustrateur:	Claire Daull



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Personnages - Amis - Citoyenneté - Civilisations - Continents



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-26



Bonjour Robert

Commentaires sur le jeu

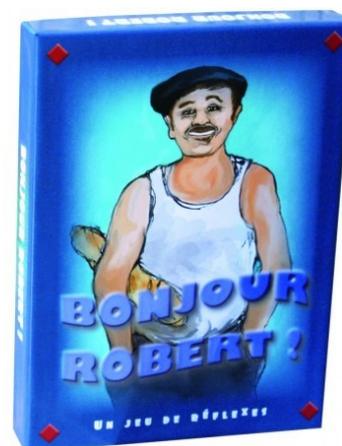
Parties de fous-rires garanties avec Robert et ses potes. On retourne une carte. Si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière (on s'incline pour saluer Yong, on dit «Hello!» à Sam, on met la main sur le cœur pour saluer Ali, on dit « Bonjour Robert » à Robert). Évidemment, on ne salue pas un épouvantail ou un yéti ! Ouh la la, ça va trop vite. On s'emmêle! Et hop on se trompe ! Et on se ramasse toutes les cartes déjà posées. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 10
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur: François Koch
Illustrateur: Claire Daull



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Personnages - Continents - Amis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-27



Pompom

Commentaires sur le jeu

Quels fruits et légumes cultiver tout au long de cette année pour que la récolte soit la meilleure ? Les jours de marché se succèdent pour vendre vos productions. Mais la nature est imprévisible, alors gare aux calamités de saison !

Tactique et prise de risque seront de mise pour vendre les plus beaux paniers...

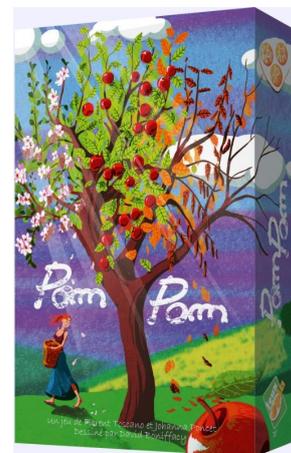
Bonnes récoltes !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	David Boniffacy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Agriculture (I') - Citoyenneté - Ecologie (I') - Fruits - Légumes -
Nature (Ia) - Saisons



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-32



Chromino

Commentaires sur le jeu

Chromino est une captivante variante du jeu de domino utilisant les couleurs pour troubler l'esprit et la réflexion des joueurs. Débarrassez-vous de tous vos chrominos avant vos adversaires en trouvant la meilleur place pour les poser !

Astuce, optimisation, observation, tactique et sang froid seront nécessaires pour vous mener jusqu'à la victoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Dominos



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-33



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Jeu de stratégie et de repérage spatial: il s'agit de faire la plus longue ligne de sa couleur dans un tapis construit par tous, où toutes les couleurs doivent être correctement connectées!
C'est également un jeu de casse-tête à jouer seul, grâce à la numérotation des tuiles sur l'envers: si on prend les 10 premières tuiles et que le numéro 10 est écrit en rouge, il faut réaliser une boucle rouge, etc. On commence par les 3 premières pièces et on progresse jusqu'à l'utilisation des ... 56 tuiles! Les plus jeunes peuvent réaliser des chemins, des boucles en activité libre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 1 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Mike McManaway
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Agencer - Placement





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-41



Trapenum

Commentaires sur le jeu

Découvrez un jeu capable de réunir voyants et mal voyants, tous âges confondus. Le Trapenum fait appel à vos sens tactiles. En effet, pour gagner, vous devez être le premier à identifier et trouver les objets cités par les cartes. Les cartes peuvent être explicites (« trouver la noix ») ou proposer une devinette (« mon premier n'est pas laid, mon second fait son jardin, mon tout sert à la couturière ou à l'électricien » → la bobine de fil). Pour mouvementer la partie, certaines cartes présentent des défis qui peuvent inverser le cours du jeu. Attention aussi aux cartes pénalités ! Certaines sont impitoyables ! Jouer sans les cartes permet d'adapter le jeu à tous.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 6

Durée de jeu prévue: 10

Nombre de joueurs: 1 à 4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

TRAPENUM



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Rapidité - Attraper - repérage tactile



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-46



Jeu des 7 familles Albertville 92

Commentaires sur le jeu

Le jeu des 7 familles est un jeu de cartes faisant intervenir la mémoire et l'observation.

Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes.

Le but du jeu est de regrouper le plus de familles possible.

Ce jeu a été édité à l'occasion de sjeux olympiques d'hiver d'Albertville (1992)

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 6

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Familles



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-17



Qui est-ce ?

Commentaires sur le jeu

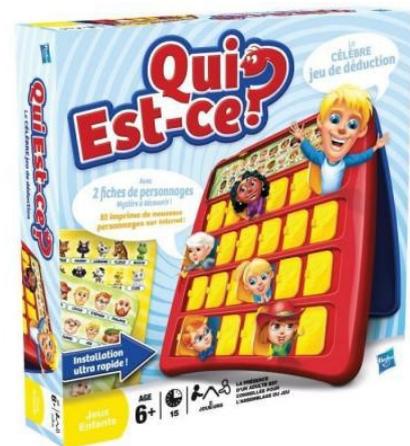
Dans Qui est-ce ? chaque joueur dispose d'un plateau sur lequel sont représentés les portraits de 24 personnages. Au début de la partie, chaque joueur choisit une carte personnage que son adversaire devra deviner. Pour gagner, vous devez être le premier à trouver le personnage mystère de votre adversaire, pour cela, posez les bonnes questions sur l'apparence physique des personnages afin d'en éliminer un maximum à chaque tour et augmenter vos chance de trouver le personnage mystère. Lors que vous posez une question à votre adversaire, il ne peut répondre que par OUI ou bien par NON.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur: Theo et Ora Coster
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Questions - Devinettes

Personnages - Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-18



Animal mystère

Commentaires sur le jeu

Le serpent traverse tranquillement le carrefour en pleine heure de pointe.
Et voilà qu'on lui piétine violemment le dos ! Mais à qui appartiennent donc ces pattes ?

Les joueurs imitent la démarche de différents animaux mystère avec leurs doigts et mains sur le dos des autres joueurs. Le joueur qui réussit à deviner et à faire deviner le plus d'animaux remporte la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

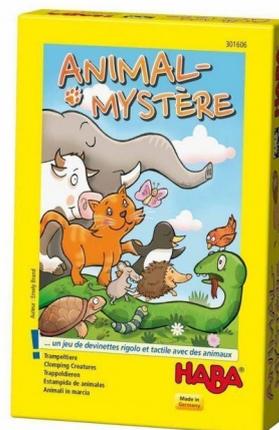
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	3 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Emely Brand
Illustrateur:	Thies Schwarz

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Mimes, devinettes

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-23



UnlockK Kids

Commentaires sur le jeu

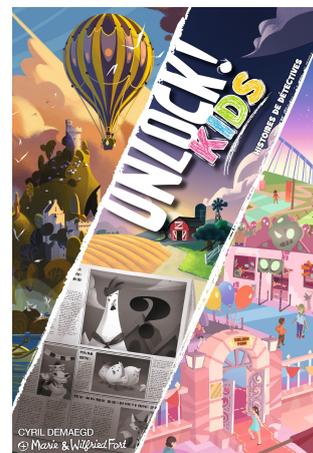
Unlock! Kids est un jeu dérivé de la famille d'escape game Unlock!, mais spécialement conçu pour les enfants !
 Les joueuses et joueurs vont avoir devant eux des cartes comportant un symbole, qui seront révélées au fil de la partie selon les choix faits, et donc l'histoire qu'il leur est racontée sur les cartes. D'indice en indice, l'aventure prend forme. Mais la mission est de la terminer dans les 20 minutes.
 Un tutoriel est toujours disponible pour comprendre le principe. Unlock! Kids contient 3 histoires pleines d'énigmes contenant chacune 2 aventures pour encore plus de rejouabilité !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Cyril Demaegd, Marie Fort
Illustrateur:	Antoine Bordon, Olivier D



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Déduction, raisonnement - Déduction/logique - énigme - Cartes

Fantômes - Trésors - Animaux (de la ferme et des champs) - Parc d'attractions



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-57



Dobble

Commentaires sur le jeu

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille. Le but ? Il existe un seul et unique symbole commun entre chacune des cartes. Plusieurs petits jeux sont possibles à partir des cartes se basant tous sur le repérage des symboles communs à 2 cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	5
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	asmodée
Auteur:	Denis Blanchot, Jacques C
Illustrateur:	Igor Polouchine

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation - Rapidité





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-60



La chasse aux chaussettes

Commentaires sur le jeu

Votre maison a été envahie par des chaussettovores et ils volent toutes vos chaussettes. Lorsque vous n'êtes pas là, des petits elfes courageux et travailleurs se mettent à ranger. Mais les monstres sont toujours tapis dans le noir !

Fouillez les coffres et les casiers, trouvez des chaussettes et soyez le premier à en collectionner trois paires. Les monstres sont impatients de voler les chaussettes isolées. Faites attention ou, mieux encore, envoyez les monstres sur vos adversaires. Explorez de nouvelles salles, trouvez des objets utiles dans les compartiments cachés de la boîte de jeu et regardez le jeu évoluer au fur et à mesure que vous jouez.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	Anja Dreier-Brückner, Lies
Illustrateur:	Irina Pechenkina



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Placement - Pions

Vie quotidienne - Vêtements



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-65



Le Lynx

Commentaires sur le jeu

Le Lynx est le célèbre jeu d'observation aux 400 images.
Le plateau au centre de la table s'assemble de façon différente à chaque partie.
Tous les joueurs en même temps regardent leurs tuiles piochées au hasard parmi plus de 400 images. Ils cherchent alors les illustrations correspondantes sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'ils en trouvent une ils placent 1 jeton de leur couleur sur le dessin correspondant. Le tour s'arrête quand un joueur a trouvé les illustrations de ses 3 cartes. Les joueurs gagnent les cartes des dessins qu'ils ont trouvés!
Un regard afûté est nécessaire ; le calme ça de pair avec la rapidité de repérage.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Educa
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-68



Hero Town

Commentaires sur le jeu

La ville est attaquée par des Super-Méchants. Appelons vite les Super-héros à l'aide! Mais avant il faut retrouver leurs accessoires.
 Les joueurs doivent retourner les cartes nécessaires aux Super-Héros pouvant combattre ces Super-Méchants. Ils peuvent se concerter. S'ils y parviennent le Super-Méchant est vaincu. Dans le cas contraire une carte du puzzle building est retournée face building en feu. Si l'immeuble n'a pas pris feu, tous les joueurs ont gagné!
 Un "Super" jeu coopératif de mémoire, où le travail d'équipe vous fera gagner et sauver le monde.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur: Vincent Bonnard
 Illustrateur: Steve Simpson

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Coopérations - Mémoire

Super héros - Villes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-05



Après l'orage

Commentaires sur le jeu

Un petit mouton se retrouve en danger : l'orage a détruit le pont qui le sépare de son troupeau ! Il faut vite l'aider à traverser la rivière pour échapper au loup !
 Les joueurs doivent faire gagner le mouton. Pour cela, ils font avancer les deux bergers sur le plateau de jeu grâce aux dés. Ils doivent tomber sur les tuiles « scier un rondin », « poser un rondin », et « faire avancer le mouton », mais surtout pas sur les tuiles « castor », et « loup ». Il faut donc bien réfléchir et discuter de la stratégie à adopter ! Chaque partie est différente, et le suspens est garanti !
 « Après l'orage » est un très beau jeu coopératif entièrement réalisé en éco-conception.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zoe Yateka creations
Auteur:	Jean-Luc Renaud, Andréa
Illustrateur:	Panka Pasztohy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Communications - Coopérations - Parcours (jeu de) - Réflexion

Animaux (divers) - Ecologie (I') - Environnement (I')



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-08



Les musiciens de la ville de Brême

Commentaires sur le jeu

L'ANE, le CHIEN, le CHAT et le COQ s'enfuient à Brême, décidés à devenir musiciens ! Un jeu plein de suspense pour toute la famille avec un aspect coopératif et stratégique, réalisé dans le respect du conte de Grimm et illustré avec beaucoup d'humour et de légèreté. Idéal en famille, avec des enfants d'âges différents.

Il faut bien observer la position des animaux sur le plateau et tenter deviner quels animaux les autres joueurs vont bien pouvoir avancer. Mais attention aux brigands qui viennent en sens inverse ! Ils peuvent tout faire perdre ! Une fois les 4 animaux parvenus dans la maison, on procède au décompte des points de chaque joueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	25
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	François Koch
Illustrateur:	Nathalie Ragondet



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Parcours (jeu de) - Cartes - Pions

Musiques - Animaux (de la ferme et des champs) - Légendes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-13



Labyrinthe magique

Commentaires sur le jeu

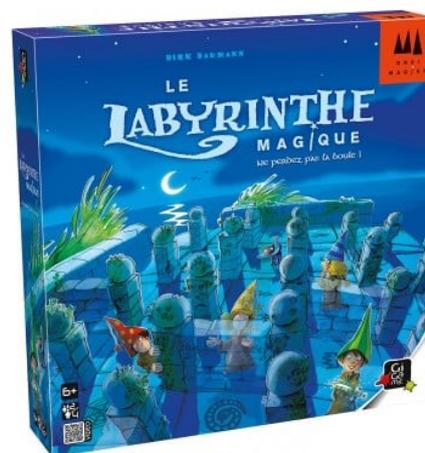
Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Pour cela, après avoir placé les murs du labyrinthe et mémorisé le parcours, celui-ci est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ.
Un bon jeu de mémoire et d'orientation !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Dirk Baumann
Illustrateur:	Rolf Vogt



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Déplacement - Aimanter

Fantômes - Labyrinthes - Magies



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-18



Super pas vite

Commentaires sur le jeu

La course est lancée au milieu des salades et des fleurs ! Mais attention, seul l'escargot le plus lent remportera la victoire. Encouragez-le à... ne rien faire, et à se laisser distancer par ses adversaires. Oui mais voilà, encore faut-il deviner quels sont les escargots des autres joueurs ! Ferez-vous le bon choix ?

La couleur de votre escargot est secrète. 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.

Essayez de faire avancer les escargots des autres joueurs sans trop vous dévoiler.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

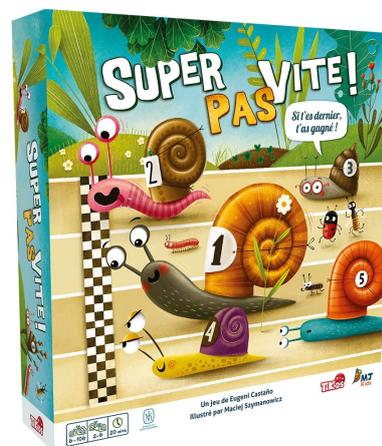
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	tiki editions
Auteur:	Eugeni Castaño
Illustrateur:	Maciej Szymanowicz

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Déplacement - Courses

Animaux (divers) - Forêts - Nature (la) - Environnement (l')





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-01



Compact curling

Commentaires sur le jeu

L'origine du curling remonte au 16ème siècle. Il est devenu un sport mêlant adresse et stratégie.

Compact curling est un jeu rapide, simple.

Le matériel permet aux pierres de glisser très facilement. Il faudra faire preuve de dextérité, savoir doser sa force et user de tactique pour la placement de ses pierres.

Nb pièces:

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 6

Durée de jeu prévue: 30

Nombre de joueurs: 2 à 8

Difficulté:

Marque du jeu: iello

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Lancer - Tactique - Viser

Banquises - Palets - Pays (Nordiques) - Sports - Traditionnels (jeu)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-04



Hot Cocot'

Commentaires sur le jeu

6 œufs bouillants à déguster mais seulement 5 coquetiers sur la table !
Dégainez vos baguettes et placez vite vos œufs avant les autres ! Alors, lequel d'entre vous sera le plus adroit ?
A l'aide de deux baguettes tentez de positionner rapidement votre œuf dans un coquetier. Tous les coups ou presque sont bon pour y parvenir ! A chaque tour un joueur est éliminé car il manque un coquetier au centre de la table.
Faites preuve de rapidité : à la fin, il n'en restera plus qu'un !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse - Adresse - Dextérité (la) - Rapidité

Nourriture





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-05



Hop la puce

Commentaires sur le jeu

Les puces sont éparpillées sur la table, les cartes distribuées aux joueurs, les anneaux posés au milieu... Alors ça commence !

Le but du jeu ? Regrouper dans un des 2 anneaux les puces figurant sur nos cartes, en surveillant le jeu des adversaires pour aller les embêter. Comment ? En faisant sauter les puces avec votre lanceur ! Tactique, observation, coups bas, précision et doigté devront être de la partie si vous voulez la gagner !

C'est parti... Hop... La puce !

Nb pièces: 1

Points: 1

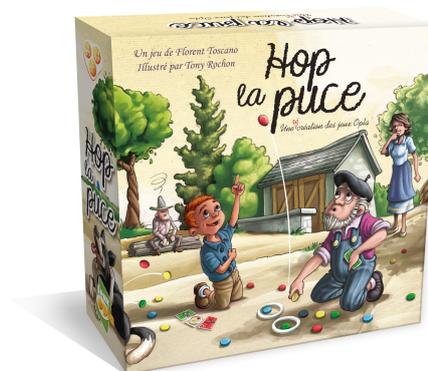
Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	Tony Rochon

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Sauter





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-06



Hop la bille

Commentaires sur le jeu

Les cartes sont sur la table, nos billes judicieusement disposées dans la cour de récré. L'œil est vif et les doigts bien dégourdis... La partie peut commencer !

Le but du jeu ? Avoir dans notre camp les billes nécessaires pour valider les combinaisons de nos cartes. Comment ? En faisant des pichenettes ! Il va falloir être à la fois stratégique et habile pour gagner les bonnes billes des adversaires en les touchant, tout en surveillant leurs jeux pour les empêcher de l'emporter...

C'est parti... Hop... La bille !

Nb pièces: 1

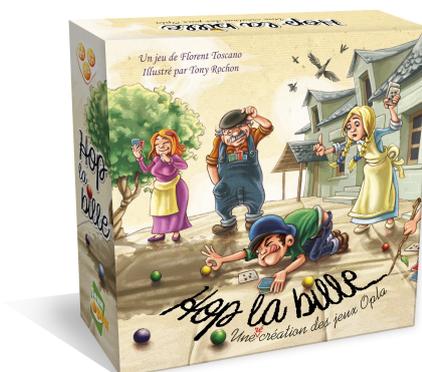
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	tony rochon

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-07



Hop le jeton

Commentaires sur le jeu

Venez dans notre fête foraine et revivez les sensations du jeu de la cascade ! Posez vos j'tons sur le plateau, poussez, et... Tomberont, tomberont pas ?... Gagnez des points mais attention à ne pas être trop gourmand, au risque de ne plus avoir de j'ton à jouer à votre tour ! C'est parti... Hop le j'ton !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	Tony Rochon



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-08



Pitch car mini

Commentaires sur le jeu

Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la sanction vous guette !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: ferti
Auteur: Jean du Poël
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Courses - Lancer - Viser

Voitures (courses)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-12



Jenga

Commentaires sur le jeu

Jenga est un jeu d'adresse et de stratégie dont le principe est de déplacer les blocs un à un et les reposer au sommet de la tour sans la faire s'écrouler !

Au fur et à mesure de la partie, l'équilibre de la tour est fragilisé.

Attention, un mauvais choix et c'est perdu !

Ce jeu apprend la patience, la concentration, la précision et la stratégie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Concentration - Adresse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-13



Poc !

Commentaires sur le jeu

Simplissime et rapidement addictif, Poc est un jeu malin et délirant dans lequel chaque joueur incarnera une famille d'animaux (pandas, renards, manchots ou geckos) pas franchement conçus pour être de grands sauteurs... Or, on ne sait pas trop pourquoi, ils se sont lancés dans une compétition de sauts ! Et c'est de votre souplesse digitale que dépendra la qualité de sauts de vos bestioles...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Alexandre Droit, Florent T
Illustrateur:	Tony Rochon



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Viser - Lancer

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-14



Bamboléo

Commentaires sur le jeu

Bamboleo est un magnifique jeu en bois qui saura réveiller le Newton qui sommeille en vous. Des pièces sont placées sur un plateau maintenu en équilibre instable. Chacun leur tour, les joueurs tentent de retirer une pièce du plateau sans jamais le renverser. Qui réussira à jouer avec la gravité sans perdre l'équilibre ?

Nb pièces: 1

Points: 1

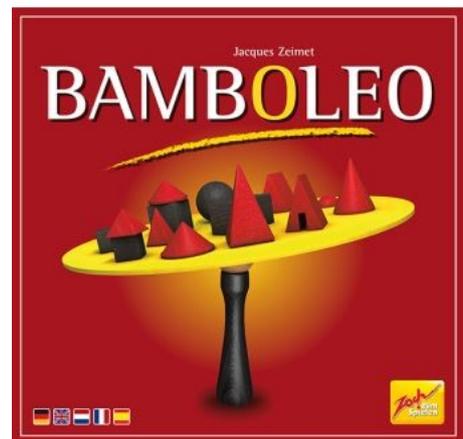
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Jacques Zeimet
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-17



Hop la Puce

Commentaires sur le jeu

Les puces sont éparpillées sur la table, les cartes distribuées aux joueurs, les anneaux posés au milieu... Alors ça commence !
Le but du jeu ? Regrouper dans un des 2 anneaux les puces figurant sur nos cartes, en surveillant le jeu des adversaires pour aller les embêter.
Comment ? En faisant sauter les puces avec votre lanceur !
Tactique, observation, coups bas, précision et doigté devront être de la partie si vous voulez la gagner !
C'est parti... Hop... La puce !

Nb pièces: 1

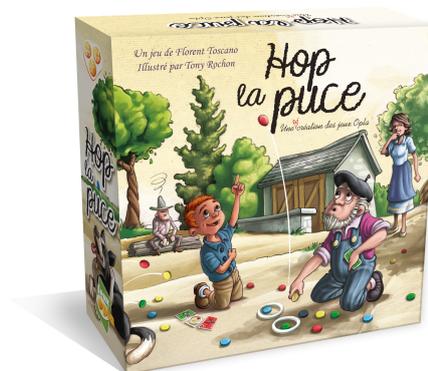
Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	Tony Rochon

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-18



Décrocher la lune

Commentaires sur le jeu

Traverser les nuages et décrocher la Lune, quel doux rêve...
Il vous suffit de quelques échelles placées habilement, d'un bon sens de l'équilibre et d'un soupçon d'imagination. Impatiente, la Lune guette votre arrivée, mais c'est une ame sensible et la plus petite maladresse peut lui faire verser une larme.
Un juste mélange d'audace et de sagesse vous aidera à être le plus agile des rêveurs.

"De temps en temps, le snuages nous reposent de tant regarder la lune"
Matsuo Basho, poète japonais.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Bombyx
Auteur: Fabien Riffaud, Juan Rord
Illustrateur: Emmanuel Malin



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse - Dextérité (la) - Placement

astres



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-20



La vallée des Vikings

Commentaires sur le jeu

La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs incarnent les valeureux Vikings qui ont eu l'audace d'entrer dans la compétition. Ils doivent faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien. Seul un savant mélange de précision et de stratégie permettra d'être le plus riche de la vallée des Vikings !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: haba
 Auteur: Wilfried et Marie Fort
 Illustrateur: Maximilian Meinzold



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse - Attaque, défense - Lancer - Tactique

Mers - viking - Fêtes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-405-01



Twister

Commentaires sur le jeu

Les soirées en famille ou entre amis seront des plus mouvementées avec ce jeu classique de contorsions amusantes ! Un joueur actionne d'abord la roulette, puis annonce le prochain mouvement tandis que les autres joueurs essaient de ne pas perdre l'équilibre. Pied droit sur rouge ! Pied gauche sur vert ! Personne n'est tombé ? Si un joueur touche le tapis avec le coude ou le genou, il est éliminé. Le dernier joueur en jeu gagne !

Nb pièces: 1

Points: 1

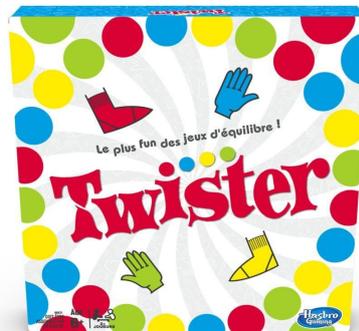
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 et plus
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu sportif

Coordinations - Placement - Rapidité - Repérages visuels





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-40



Jouets à gogo

Commentaires sur le jeu

Jouets à gogo est un jeu de stratégie facile avec des règles simples. Les joueurs y incarnent des gérants de magasins de jouets qui devront organiser leur magasin pour réussir à vendre le plus de jouets possibles. Il y a quatre types de jouets dans le jeu, avec un fond et une couleur spécifiques. Chaque joueur à son tour choisit une des quatre tuiles révélées et l'ajoute à côté d'une autre tuile de son magasin. Si, en connectant une tuile, il agrandit une ou plusieurs zones de couleur, il gagne une pièce pour chaque jouet présent dans ces zones. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont créé leur magasin de 4x4 tuiles.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lifestyle
Auteur:	Evgeny Nikitin
Illustrateur:	Eugenia Smolenceva

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Combinaisons

Jouets





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-47



Chabyrinthe

Commentaires sur le jeu

Dans ce petit jeu de cartes malin, soyez le plus audacieux et menez vos chats au bon endroit.
Quel chat errant n'aimerait pas quitter la grisaille des ruelles pour le confort d'un chaleureux foyer ? Difficile cependant d'en trouver le chemin car les gouttières se suivent et se ressemblent toutes. Remettez un peu d'ordre dans ce dédale urbain en déplaçant ou en faisant pivoter les gouttières, et créez un parcours sans obstacles pour permettre aux félins de trouver un toit accueillant.
Chabyrinthe est un petit jeu de cartes tactique qui enchante les petits chatons tout comme les gros matous !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: cocktail games
Auteur: Antoine Bauza
Illustrateur: Stéphane Escapa



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Déduction/logique - Déplacement - Concentration -
Raisonnement spatial

Animaux (familiers) - Chat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-04



Stroy cubes voyages

Commentaires sur le jeu

Racontez des histoires !
Lancez les dés et inventez des histoires pleines de rebondissements incluant les symboles tirés.
Jouez comme vous aimez : avec vos enfants pour exploiter l'aspect contes de fées du jeu, ou entre amis en tant que jeu d'apéro ou de voyage, dans un esprit plus jeu de rôles !
Avec Story Cubes Actions, créez un enchaînement d'actions palpitantes pour des histoires délirantes !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

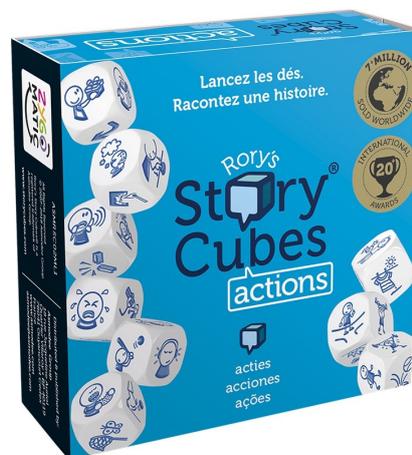
Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 10
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur: Rory O'Connor
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Dés

Actions





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-05



Story cubes voyages

Commentaires sur le jeu

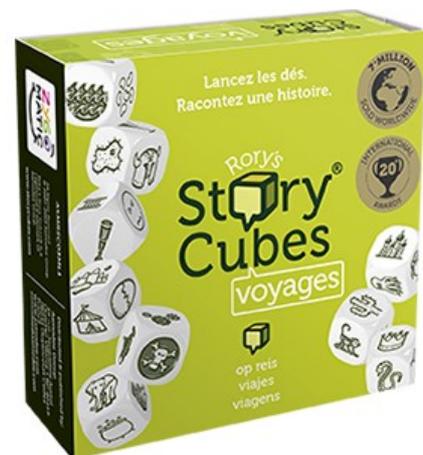
Racontez des histoires ! Lancez les dés et inventez des histoires pleines de rebondissements incluant les symboles tirés. Jouez comme vous aimez : avec vos enfants pour exploiter l'aspect contes de fées du jeu, ou entre amis en tant que jeu d'apéro ou de voyage, dans un esprit plus jeu de rôles ! Avec Story Cubes Adventures, inventez des récits de voyages et d'explorations pleins de frissons !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: asmodée
 Auteur: Rory O'Connor
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Dés

Voyages



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-09



La danse des cafards

Commentaires sur le jeu

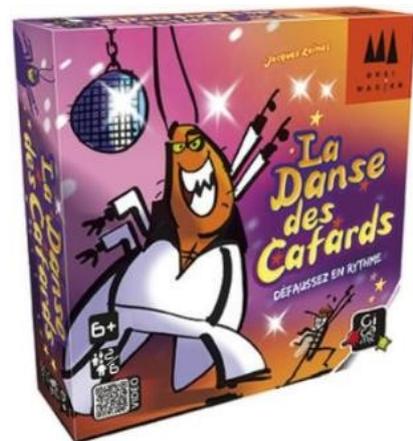
C'est la folie du disco chez les cafards ! Chacun son tour pose rapidement une carte et exécute le mouvement indiqué accompagné de son bruit. Le rythme est effréné, et les joueurs doivent rester dans le tempo sans répéter deux fois le même geste même si des cartes identiques se succèdent... Pas si simple dans ce cas de ne commettre aucun faux pas. Celui qui se défaisse de toutes ses cartes en premier sera déclaré roi du dancefloor.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Jacques Zeimet
Illustrateur: Rolf Vogt (Arvi)



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes

Danses - Actions - Animaux (insectes)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-07



Petit ou Grand

Commentaires sur le jeu

La grande fête de la forêt va commencer, mais qui donc apparaîtra le premier : le gros ours, la petite fourmi ou un autre invité ? Et l'escargot arrivera-t-il avant ou après la grenouille et le hérisson ? Mais surtout, qui va arriver maintenant : un grand ou un petit camarade ? Chacun à son tour doit deviner si sa prochaine carte est un animal plus petit ou plus grand que le précédent en se référant à l'échelle de tailles des différents animaux.

Un brin de mémoire et une bonne dose de logique seront bien utiles pour remporter la victoire.

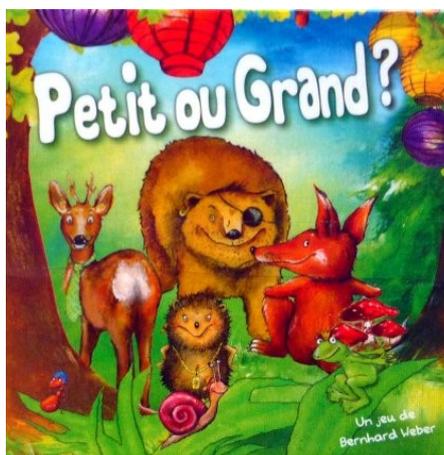
Le graphisme rend les animaux très sympatiques

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Bernhard Weber
Illustrateur:	Claudia Stöckl



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Devinettes - Cartes - Prise de risque - Observation/mémoire

Animaux (divers) - Animaux (forêt)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-11



Ronchonchon

Commentaires sur le jeu

Ronchonchon est un jeu de rôle coopératif qui fait appel à la mémoire sur le thème des émotions et des besoins qui y répondent suivant les moments de notre vie. 6 personnages et 24 scénarios permettront aux joueurs d'imaginer un ressenti par rapport à une situation donnée. L'ambiance n'est pas au beau fixe dans la maison, un de vos coloc a un problème. Pour que tout rentre dans l'ordre, il va falloir coopérer pour l'écouter et trouver avec lui des solutions. Mais attention, il va falloir réussir à résoudre son problème avant que Le Spleen, l'incarnation des idées noires, n'entre dans la maison, sinon c'est l'embrouille assurée!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	25
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zazimut
Auteur:	Boris Courtot, Corentin Le
Illustrateur:	Jérémie Chiavelli



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Communications - Coopérations - Déduction, raisonnement -
Observation/mémoire - Quêtes

Maisons - émotions



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-32



Emoticartes enfants

Commentaires sur le jeu

Jeu de cartes ludo-éducatif pour sensibiliser, aider les enfants et adolescents à reconnaître, nommer et mieux vivre leurs émotions. Votre enfant se met souvent en colère ou bien manque de confiance en lui ?

Vous vous êtes sentis démunis face aux émotions de vos enfants ?

Basé sur l'intelligence émotionnelle et les neurosciences, Emoticartes Enfants est un jeu qui permet de libérer la parole et renouer le dialogue.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

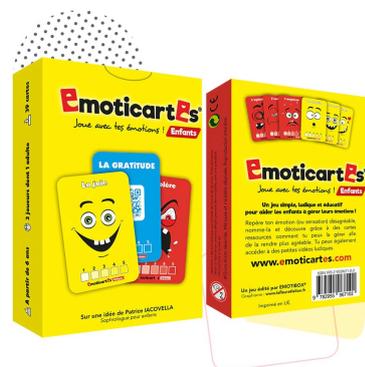
Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: selon chacun
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Emotbox
 Auteur: Patrice IACOVELLA
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Pioche - Parler/Discuter - Choisir/Choix

émotions





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-21



Les aventuriers du rail Mon premier voyage Europe

Commentaires sur le jeu

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

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

À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Alan R. Moon
Illustrateur:	Cyrille Daujean, Jean-Bap



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Parcours (jeu de) - Objectif

Voyages - Trains



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-82



Dobble XXL

Commentaires sur le jeu

Une version XXL du célèbre Dobble où l'on se déplace directement sur les cartes! Dobble a fait jouer les parents et les enfants sur des thèmes variés, pendant des années ! Toutes ces variantes ont fait le bonheur de centaines de milliers de personnes. Parmi toutes les façons de jouer à Dobble, il en manquait néanmoins une : le jeu géant, celui d'extérieur ! Cette nouvelle expérience de Dobble propose toujours 5 règles variées, simples et efficaces. À la différence près que les 20 cartes de cette édition ont un diamètre de 50 centimètres. Annoncer le symbole unique, commun entre deux cartes, donnera lieu à des acrobaties aussi fun qu'improbables !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur: Denis Blanchot
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Associer - Aparier (faire de paires)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-83



Le bois des Coua2sous

Commentaires sur le jeu

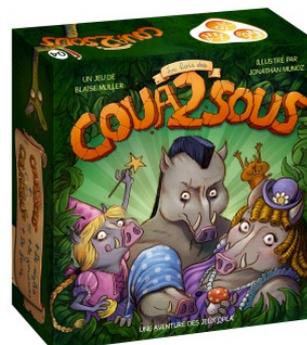
Le Bois des Coua2sous propose la même mécanique de jeu que son grand frère Le Bois des Couadsous, dans un nouveau décor et avec de nouveaux personnages : les Sangliers sont arrivés ! Ainsi, ceux qui n'ont pas le jeu peuvent choisir lequel ils préfèrent, et... Ceux qui ont les deux jeux auront de nouvelles et riches perspectives de jeu ! L'auteur Blaise Muller et l'éditeur Florent Toscano se sont attachés à développer des variantes qui renouvellent considérablement l'expérience de jeu en gardant l'ADN du jeu de base et sans le dénaturer ! Fête des voisins, grande tablée, Winter is coming... Sont des variantes assurément à tester !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	6
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Blaise Muller
Illustrateur:	Jonathan Munoz



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Nature (la) - Forêts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-85



Dobble gourmandise

Commentaires sur le jeu

Dobble, le must des jeux d'observation pour toute la famille, est de retour dans une édition pour les gourmets et les gourmands. Des symboles à vous donner faim font leur apparition : soyez le premier à repérer celui en commun entre deux cartes pour remporter la partie ! Dobble, un jeu 5 en 1. Avec Dobble, vous ne jouerez pas à un seul jeu, mais à une série de mini-jeux.

Des symboles à vous donner faim font leur apparition : soyez le premier à repérer celui en commun entre deux cartes pour remporter la partie

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 6
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Asmadi games
Auteur: Denis Blanchot, Jacques C
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation - Associer - Cartes

Aliments





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-88



Dobble access+

Commentaires sur le jeu

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu d'observation et de rapidité Dobble, adapté au public présentant des troubles cognitifs. La taille des cartes et des symboles a été augmentée pour en faciliter la manipulation, et des niveaux de difficulté progressifs sont proposés dans les règles pour les rendre accessibles au plus grand nombre.

Dobble Access+ reste fidèle à la version originale du jeu : le joueur doit repérer le symbole identique sur sa carte et sur celle de la pioche. Cela permet de jouer avec ses proches et que chacun y prenne du plaisir. Le jeu inclut également les analyses des experts scientifiques?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: asmodée
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Associer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-90



Triominos 6 joueurs

Commentaires sur le jeu

Triominos combine stratégie et astuce. Les pièces triangulaires s'associent entre elles pour tenter de réaliser de nouvelles figures géométriques telles que "le pont" ou encore "l'hexagone".

Triominos 6 Players apporte un véritable plus aux amateurs de Triominos. 20 tuiles supplémentaires viennent s'ajouter aux 56 pièces de base. Contrairement aux Triominos traditionnels, ces 20 nouvelles tuiles tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ajoutant ainsi une importante dimension stratégique tout en permettant de jouer à 6.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur: Allan Cowan
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Placement - Associer

Chiffres

