



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-14



Puzzle I am a owl

Commentaires sur le jeu

Voici la nuit! Puzzle unique de 545 pièces

Un poster dépiable permet d'avoir d'un côté l'image de puzzle et de l'autre des infos et faits étonnants. Saviez-vous, par exemple, que les hiboux n'ont pas de dents et ne peuvent donc pas mâcher? Ils utilisent leur bec puissant pour déchirer les aliments et les avaler.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-15



Puzzle Vélorution

Commentaires sur le jeu

puzzle de 1000 pièces de format classique.
L'illustration sert parfaitement au thème.

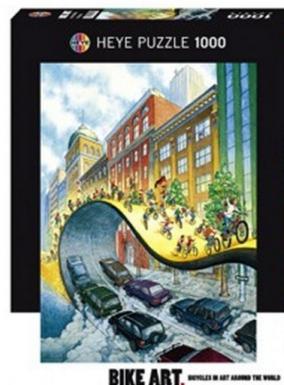
Dimensions : 50 X 70
Orientation portrait

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Heye
Auteur:
Illustrateur: Mona Caron



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

Ecologie (l') - humour



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-18



Puzzle Papillon

Commentaires sur le jeu

Complètement différent d'un puzzle classique, un vrai défi à relever seul ou en collaborant minutieusement.
Les pièces en bois sont des représentations d'éléments de la nature (animaux ou végétaux)
L'esthétisme final procure une réelle satisfaction.
Le premier fini, on en demande qu'à en faire un autre...

Attention toutefois aux minuscules pièces. Puzzles pour les grands enfants !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

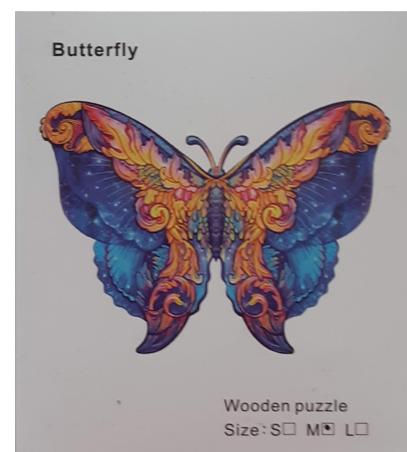
Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1 à 2
Difficulté:
Marque du jeu: Mandalli
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (insectes)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-19



Puzzle Caméléon

Commentaires sur le jeu

Complètement différent d'un puzzle classique, un vrai défi à relever seul ou en collaborant minutieusement.
Les pièces en bois sont des représentations d'éléments de la nature (animaux ou végétaux)
L'esthétisme final procure une réelle satisfaction.
Le premier fini, on en demande qu'à en faire un autre....

Attention toutefois aux minuscules pièces. Puzzles pour les grands enfants !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

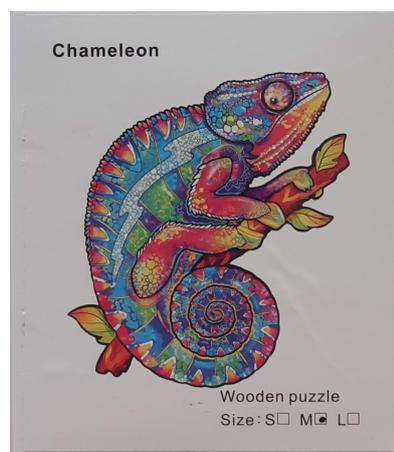
Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1 à 2
Difficulté:
Marque du jeu: Mandalli
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (reptiles)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-20



Puzzle Poisson

Commentaires sur le jeu

Complètement différent d'un puzzle classique, un vrai défi à relever seul ou en collaborant minutieusement.
Les pièces en bois sont des représentations d'éléments de la nature (animaux ou végétaux)
L'esthétisme final procure une réelle satisfaction.
Le premier fini, on en demande qu'à en faire un autre...

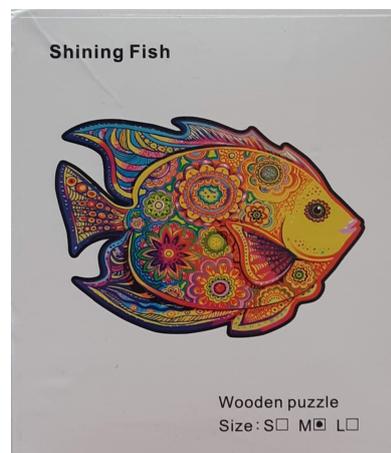
Attention toutefois aux minuscules pièces. Puzzles pour les grands enfants !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1 à 2
Difficulté:
Marque du jeu: Mandalli
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (marins)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-21



Puzzle Charmant hibou

Commentaires sur le jeu

Complètement différent d'un puzzle classique, un vrai défi à relever seul ou en collaborant minutieusement.
Les pièces en bois sont des représentations d'éléments de la nature (animaux ou végétaux)
L'esthétisme final procure une réelle satisfaction.
Le premier fini, on en demande qu'à en faire un autre...

Attention toutefois aux minuscules pièces. Puzzles pour les grands enfants !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

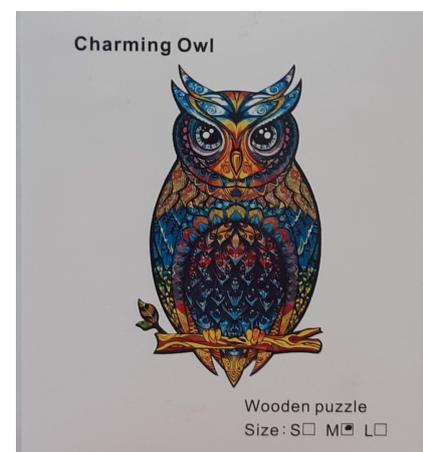
Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1 à 2
Difficulté:
Marque du jeu: Mandalli
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (oiseau)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-21



Nouvelles Contrées

Commentaires sur le jeu

En coopération, vous allez transformer votre bibliothèque en un inépuisable terrain de jeu inédit. Chaque livre devient une jungle onirique à explorer, jusqu'à la Cité Perdue qui abrite son Sens Caché.
Lors de votre aventure, vous rencontrerez de surprenantes péripéties et réaliserez d'audacieuses missions !
Partez en éclaireur dans un des livres de votre bibliothèque. Lisez secrètement les premières lignes de la page explorée. Choisissez un des marque-pages visibles, puis lisez le passage aux autres joueurs. Après écoute, le reste de l'équipe essaie de retrouver le bon marque-page pour avancer dans le livre et se rapprocher de la victoire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	40
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Olibrius éditions
Auteur:	Winzenschtark
Illustrateur:	Jeanne Landart



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Déduction - Observation - Lire - Coopérations

livre - Sens de la vie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-02



Kréo

Commentaires sur le jeu

Enfermés dans l'immensité du Tartare par votre père Ouranos, vous Titans et Titanides, rêviez d'un monde idéal où la colère et la haine n'auraient plus prise...

Grâce à votre mère Gaïa, vous avez réussi à vous libérer et à réunir suffisamment d'énergie pour tenter de créer cette planète idéale aux confins du cosmos.

Disposant de peu de temps et très diminués, vous espérez prouver vos dons de création à votre père. Mais attention à sa colère et aux réactions de vos demi-frères Cyclope et Hécatonchires !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	3 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	sweet games
Auteur:	Julien Prothière
Illustrateur:	Tom Prothière, Yann Andr

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Combinaisons - Coopérations - Cartes - Déduction, raisonnement

Planètes - Nature (la) - Fantastiques (mondes)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-04



Catan le jeu de base

Commentaires sur le jeu

Lancez-vous à la conquête d'une île vierge mais pleine de ressources. Le plateau représente l'île de Catane et ses différents paysages vous apportant différents types de ressources. Selon la position sur le plateau de vos routes et villages, vous collecterez à chaque tour des ressources que vous gèrerez afin de construire routes et villages. Vous pourrez échanger des ressources avec vos adversaires, négocier mais aussi gêner leur développement en plaçant judicieusement vos propres constructions. Plus vous vous développerez, plus vous aurez des chances de collecter des ressources supplémentaires pour construire et ainsi voler vers la victoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Komos
Auteur:	Klaus Teuber
Illustrateur:	Michael Menzel



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Commerce, troc - Conquêtes - Inter agir - Réflexion - Stratégie (Jeu de)

Colons - Histoire (Moyen-âge)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-14



Complots

Commentaires sur le jeu

Complots est un petit jeu de bluff malin et rapide dans lequel il faut être rusé et sournois pour s'emparer du pouvoir.

Une ville corrompue, soumise aux vices et avarices est sous le contrôle de vils personnages. Le pouvoir est vacant, à vous de vous en emparer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: ferti
Auteur: Rikki Tahta
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Bluff - Ambiance, rigolade - Concentration - Contes -
Défis - Imaginer - Stratégie (Jeu de)

Personnages - Histoire (l') - Histoires (Contes ou récits) -
Légendes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-15



Carré 2000

Commentaires sur le jeu

Ce jeu mêlant tactique et observation peut être joué en solitaire ou à plusieurs personnes (jusqu'à 4).
L'essence même du jeu repose sur l'interaction avec les cubes de chaque couleur. La stratégie mise en place par les joueurs devra forcément tenir compte de ce paramètre.

Nb pièces: 1

Points: 1

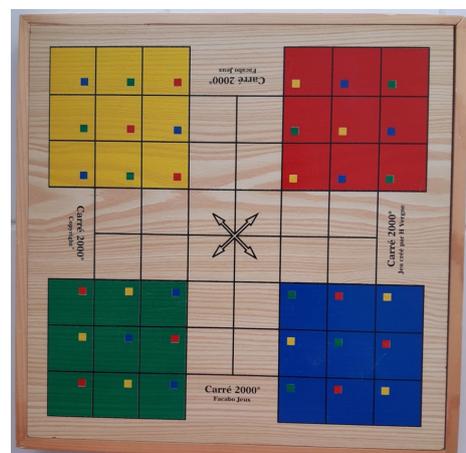
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Combinaisons - Concentration - Déduction, raisonnement - Interagir - Observation - Réflexion - Repérages visuels





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-24



Romans go home

Commentaires sur le jeu

Durant l'antiquité les romains édifièrent un mur entre l'Angleterre et l'Ecosse pour protéger l'empire. Votre petite troupe d'écossais va tenter l'assaut contre cette défense de pierre afin de bouter les romains hors de Grande Bretagne.

Dans le jeu Romans Go Home, vous tentez de récupérer un maximum de points en attaquant le mur. Vous détenez dans votre main vos combattants prêts à partir à l'assaut du mur. Mais dans la bataille, seule la tribu la plus audacieuse tirera profit de la victoire.

La subtilité de Romans Go Home réside dans la capacité des joueurs à deviner les intentions des tribus adverses.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

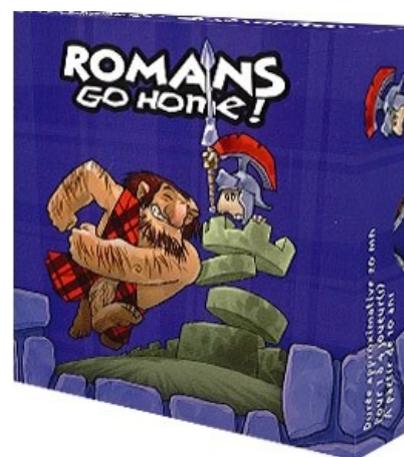
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lui-même
Auteur:	Eric B. Vogel
Illustrateur:	François BRUEL

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Bluff - Batailles

Histoire (Europe) - Histoire (Gaule)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-32



Mandala Stones

Commentaires sur le jeu

Mandala Stones, un jeu où tout n'est que beauté et tranquillité ...enfin presque !

Disposez des pierres colorées afin de créer une œuvre d'art étonnante avec vos amis. Cependant, bien qu'il y ait plusieurs créateurs, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant.

Influencez les artistes en les positionnant judicieusement sur le plateau principal et constituez ainsi des piles à partir des pierres que vous collectez. Au moment opportun, disposez-les sur le mandala afin de marquer un maximum de points de victoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lucky duck
Auteur:	Filip Glowacz
Illustrateur:	Jakub Fajtanowski, Michal



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Déduction, raisonnement - Capture - Combinaisons - Observation

Zénitude - Arts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-39



Living forest

Commentaires sur le jeu

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.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	40
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Aske Christiansen
Illustrateur:	Apolline Etienne



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Objectif - Observation - Pioche - Pouvoirs - Quêtes

Forêts - Nature (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-41



Photograph

Commentaires sur le jeu

Photograph est un jeu de cartes dans lequel vous capturez des scènes de vie. Choisissez votre sujet, préparez votre pellicule et déclenchez l'obturateur au bon moment. Les photos s'assembleront pour former votre composition originale.

Vous devrez réussir à collectionner des séries de cartes (photos) de même couleur et ordonnées. Pour cela, vous alimentez votre pellicule via une habile mécanique vous imposant des choix contraints dans une matrice de cartes commune à tous les joueurs.

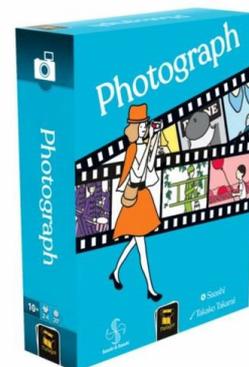
D'apparence simple, le jeu regorge de subtilités se découvrant parties après parties.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	matagot
Auteur:	Saashi
Illustrateur:	Takako Takarai



Classification, mécanismes, thématiques

Pioche - Collection - Réflexion - Placement

Photos - Arts - Vie quotidienne



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-44



Insomnia

Commentaires sur le jeu

Vous êtes le fameux mouton des rêves – celui que les dormeurs comptent pour dériver vers le pays des songes. À chaque fois que vous sautez par-dessus la barrière, vous aidez quelqu'un à s'endormir. Mais quand le rêve tourne au cauchemar, attention aux réveils difficiles !

Jouez vos cartes au bon moment, utilisez vos ZZZs sur les rêves les plus doux, et prouvez que vous êtes bel et bien un mouton de rêve !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Neil Kimball
Illustrateur:	Zoé Plane



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Réflexion

Sommeil - Nuits - Rêves



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-04



BoucMakers

Commentaires sur le jeu

Les bergers sont très joueurs... Ils s'affrontent aux dés pour constituer le plus beau troupeau, mais évitent d'avoir trop de chiens à nourrir. Chaque tour est un défi : les plus téméraires prennent plus de risques, mais jouent en premier. À la fin, chacun compte ses points. Celui qui accumule le plus de points remporte la partie.

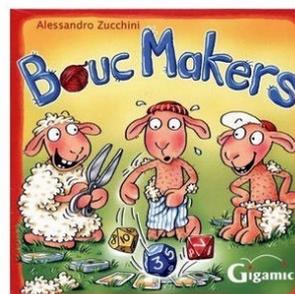
C'est une course à perdre la laine qui s'annonce ! Un jeu délirant et plein de rebondissements.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Alessandro Zucchini
Illustrateur:	gabriela Silveira



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Dés - Cartes - Compter - Défis - Tactique

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-03



Itinéraire bis

Commentaires sur le jeu

Que le hasard vous désigne en début de partie consophage, éco-sceptique, éco-sensible, éco-débrouille, locavore ou minimaliste, vous devrez de toute façon redoubler de bonnes réponses, d'idées, de réflexion, de stratégie, pour faire baisser votre baromètre écologique et gagner la partie.

A coup d'énigmes, de tests sous pression, de défis collectifs, de bonus ou malus... les joueurs se défient sur le terrain de l'éco-citoyenneté ! Mais la coopération est aussi de mise, à certains moments clés de la partie, grâce aux coups de pouce.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 10
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: elka
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire

Cartes - Questions

écologie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-06



Rythme and boulet

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'ambiance délirant à pratiquer jusqu'à épuisement !

Sortez les mains de vos poches, entrez dans la danse et suivez le tempo sans baisser votre garde ! Rythme and Boulet est un jeu où vous allez taper sur vos genoux et dans vos mains à la manière de We Will Rock You de Queen. À partir de ce rythme scandé par tous, vous devrez créer une chaîne de signes. Chaque joueur appelé doit répéter son signe avant de mimer sans tarder celui d'un adversaire.

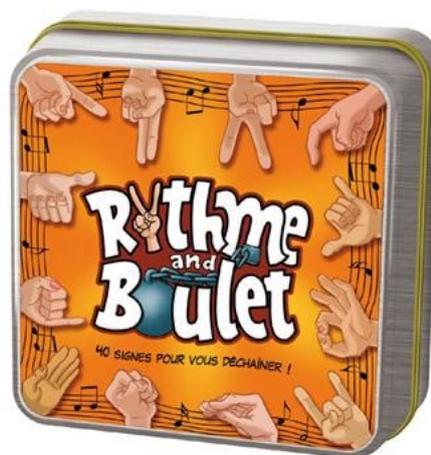
Sens du rythme, vivacité et fourberie seront vos atouts pour ne pas être le boulet au bout de la chaîne !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	4 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	cocktail games
Auteur:	Gabriel Ecoutin
Illustrateur:	Stéphane Escapa



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Taper - Ambiance, rigolade - Cartes - Coordinations - Inter agir

Musiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-07



Ici Londres

Commentaires sur le jeu

Vivez les grandes heures de Radio Londres. Endossez le rôle de résistants qui doivent faire passer des messages codés à d'autres résistants. Mais décryptez également des informations diffusées par d'autres réseaux. Un jeu amusant et stimulant où il va falloir être sur la même longueur d'ondes que son réseau !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: cocktail games
Auteur: Charles Chevallier
Illustrateur: Laure Mascarello



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes

Histoire (Contemporaine) - Pays (Angleterre) - Pays (France)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-10



Tags

Commentaires sur le jeu

Tout, absolument tout peut être catégorisé, classé en fonction d'un thème, d'une qualité... Tout peut être TAGgué. Les villes sont grandes, petites, les films sont drôles ou ennuyeux, les gens peuvent être geeks ou politiciens... Mais êtes-vous capable de TAGguer le monde qui nous entoure ? Dans TAGS, une grille de thèmes croise une grille de lettres et vous avez 15 secondes pour trouver au moins une réponse correcte à ce croisement des genres !

Plus vous en trouverez, plus vous vous rapprocherez de la victoire !

Nb pièces: 1

Points: 1

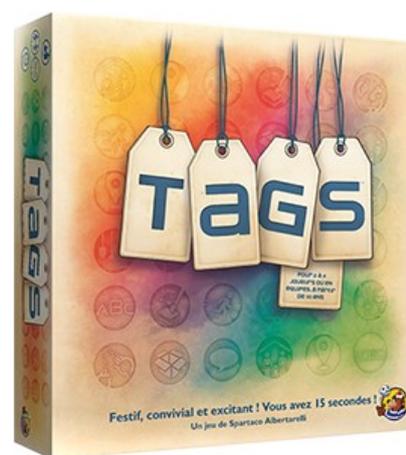
Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	HeidelBÄR
Auteur:	Spartaco Albertarelli
Illustrateur:	Anika Brüning

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Rapidité - Réflexion





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-12



SMS

Commentaires sur le jeu

Le jeu d messaj trècour !

Le but est de faire deviner des mots en utilisant moins de caractères que ses concurrents. La créativité des rédaterus de messages doit croiser la logique des autres joueurs. Ceux-ci doivent tenter de deviner avant tout le monde les mots des autres joueurs.

Jeu d'ambiance original aux règles simples

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	4 à 9
Difficulté:	
Marque du jeu:	iello
Auteur:	Laurent Escoffier David Fr
Illustrateur:	



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Téléphones



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-22



Longueur d'onde

Commentaires sur le jeu

Longueur d'Onde est un jeu de déduction dans lequel deux équipes s'affrontent pour lire dans les pensées de l'autre. Une version coopérative est possible.
Un des joueurs, le Médium, connaît l'emplacement du spectre à atteindre ; il doit donner un indice pour que les autres joueurs atteignent le centre.
Le médium tire une carte comprenant deux extrêmes, ou deux notions opposées. Après qu'il ait donné son indice, les joueurs discutent de l'endroit où se trouve la cible.
Un jeu à la mécanique originale où les qualités d'argumentation et connaissances des joueurs sont les bienvenues.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Palm Court
Auteur:	Alex Hague, Wolfgang Wa
Illustrateur:	Sofie Hannibal, Nan Na H



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Déduction, raisonnement



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-26



Docteur Pilule

Commentaires sur le jeu

Trop de travail....trop de stress... vous avez craqué, c'est le burnout ! Vous vous réveillez dans une pièce capitonnée... Vous êtes dans la clinique du Docteur Pilule !

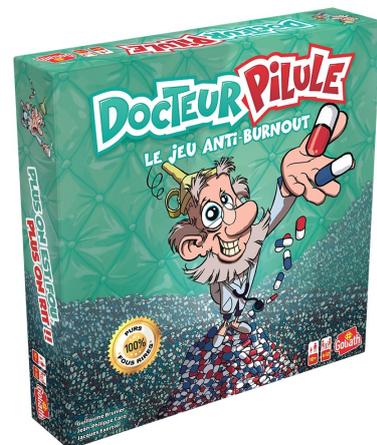
Vous et votre coéquipier devez vous évader de la clinique du docteur Pilule avant les autres équipes ! Pour cela, vous devez faire deviner le maximum de mots à votre ami imaginaire. Mais attention, pendant ces tests, vous et votre coéquipier devez respecter les effets secondaires des pilules qui vous auront été administrées. Pour chaque mot trouvé, vous progressez d'une pièce au travers de la clinique du docteur Pilule.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	4 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Goliath
Auteur:	Guillaume Brunier, Jean-P
Illustrateur:	



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes

psychologie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-29



So Clover

Commentaires sur le jeu

So Clover! est un jeu coopératif d'association d'idées. Vous jouez tous ensemble pour obtenir le meilleur score.

Chaque joueur crée 4 paires de Mots-Clés (x16) en inscrivant secrètement, sur sa tablette en forme de trèfle, le point commun qui les relie. Ces 4 mots deviennent alors des indices. Ensuite, les Mots-clés sont mélangés à 4 intrus et c'est ensemble, qu'il faut tenter de retrouver les 4 paires de Mots-Clés de chaque joueur.

Plus on retrouve de mots, plus on marque de points.

Un jeu qui peut vite devenir addictif !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 10
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: repos production
 Auteur: François Romain
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Associer - Mots - Coopérations - Déduction - Ecrire





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-02



Concept

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles.
Ces icônes présentes sur un plateau central font office de dictionnaire universel et il vous faudra réussir à vous faire comprendre uniquement grâce à ces "concepts" illustrés.

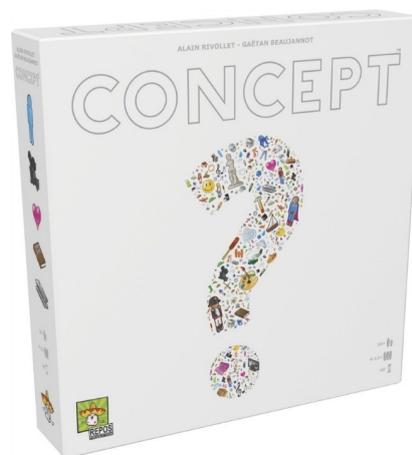
C'est simple, audacieux. Alors ! Saurez-vous vous faire comprendre... sans parler ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	selon chacun
Nombre de joueurs:	2 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	repos production
Auteur:	Alain Rivollet, Gaëtan Bea
Illustrateur:	Éric Azagury



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Observation - Devinettes - Placement



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-03



Mystères

Commentaires sur le jeu

Mystère est un jeu de déduction et d'association d'idées malin et original, où il vous faudra subtilement doser la pertinence de vos indices pour gagner la partie.

En tant que Maestro, faites deviner aux autres joueurs le mot Mystère en donnant des Indices à partir de différentes catégories Saurez-vous faire planer le mystère assez longtemps, au risque d'être trop vague ?

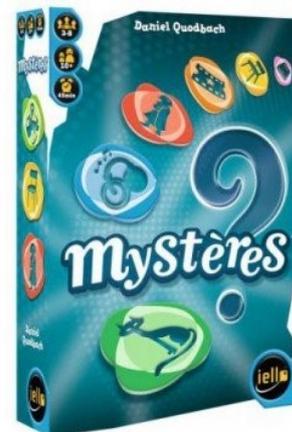
Si un joueur trouve la réponse, vous marquez tous les deux des points. Alors choisissez les bons indices : plus le mot Mystère subsiste, mieux c'est... mais si personne ne trouve, c'est perdu !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	3 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	iello
Auteur:	Daniel Quodbach
Illustrateur:	Igor Polouchine



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Devinettes - Déduction, raisonnement



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-04



Codenames images

Commentaires sur le jeu

Laissez-vous tenter par la version image de Codenames. Pour jouer, devinez ou faites deviner des Images plus loufoques les unes que les autres. Plus accessible que la version classique, Codenames Images garde la même profondeur de jeu tout en étant plus visuel. Vous et votre rival connaissez les 20 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver ? Donnez un et un seul indice, qui peut être en lien avec plusieurs cartes sur la table. Votre équipe tente de les deviner grâce à votre indice, tout en évitant celles qui appartiennent à l'autre équipe. Et surtout, ne faites jamais deviner l'assassin, ou vous perdrez immédiatement la partie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	iello
Auteur:	Vlaada Chvatil
Illustrateur:	Stéphane Ganthiez

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Devinettes - Déduction, raisonnement - Imaginer - Observation

Enquêtes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-10



Au creux de ta main

Commentaires sur le jeu

« Au Creux de ta Main » est un jeu original et poétique vous invitant à jouer avec le sens du toucher en mode coopératif ou compétitif. Le jeu raconte la vie d'un grand-père, Léon, qui présente ses souvenirs à ses petits-enfants. À son tour, un joueur pioche une carte, choisit des objets et mime le souvenir dans la main d'un joueur qui a les yeux fermés. Ce dernier se concentre sur les sensations ressenties grâce au mime. Les adversaires voient également le mime et doivent trouver, parmi leurs cartes en main, celle qui peut correspondre à la scène mimée. Saura-t-il retrouvé le bon souvenir parmi 8 cartes différentes ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	La boîte de jeu
Auteur:	Timothée Decroix
Illustrateur:	P. Détraz, S. Miramon, G.



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Mimes, devinettes - Toucher

Photos - Famille - Souvenirs



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-13



Micro macro crime city

Commentaires sur le jeu

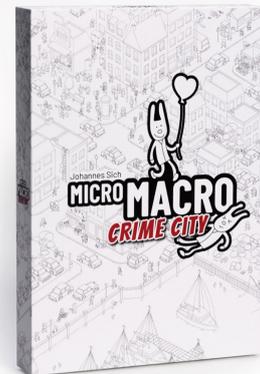
MicroMacro vous propose de coopérer pour résoudre des enquêtes en observant attentivement une carte géante truffée de détails. Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêtez les coupables. Vos compétences en observation et en déduction sont requises pour résoudre les 16 enquêtes, de niveau progressif, que contient la boîte de jeu. Micro macro crime city fonctionne sur le modèle de « Où est Charlie » ; élu jeu de l'année aux As d'Or de Cannes 2021!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	15 à 45
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Spielwiese
Auteur:	Johannes Sich
Illustrateur:	Daniel Goll, Johannes Sich



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Observation - Déduction, raisonnement

Enquêtes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-25



ZIK

Commentaires sur le jeu

Seul ou en équipe, faites deviner des morceaux de musique en les fredonnant selon des sons imposés !
 Dans le jeu Zik, votre défi est de réussir à fredonner plus de 400 chansons en vous servant uniquement d'onomatopées imposées.

De Frère Jacques à Papaoutai, vous n'avez pas fini de vous remémorer les grands classiques et chanter de nouveaux tubes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	3 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	blackrock games
Auteur:	Cyril Blondel
Illustrateur:	Tony Rochon, David Bonif

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

chanter/fredonner - Cartes

Musiques - Chansons





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-26



Zik volume II

Commentaires sur le jeu

De nouveaux titres et onomatopées, de nouvelles illustrations pour encore plus de plaisir !
 Comme son nom l'indique, Zik est un jeu de chanson.
 Seul ou en équipe, le but est de chanter des tubes au moyen d'onomatopées. Plus la partie avance, plus la tâche s'intensifie : Une onomatopée remplace une note de musique ou une syllabe des paroles, puis 2 onomatopées, puis 3 et 4 pour les plus courageux.
 Par exemple pour Em-me-nez-moi-au-bout-de-la-Terre : Tssi Poum Tuut Tchak Tssi Poum Tuut Tchak Tssi.
 Le ridicule ne tue pas... alors profitons-en car avec Zik : l'ambiance est garantie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

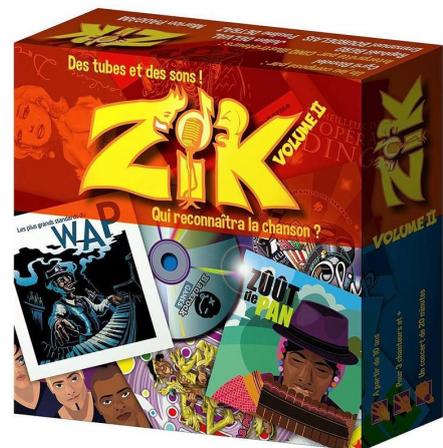
Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 10
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 3 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: blackrock games
 Auteur: Cyril Blondel
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - chanter/fredonner

Chansons - Musiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-53



Happy city

Commentaires sur le jeu

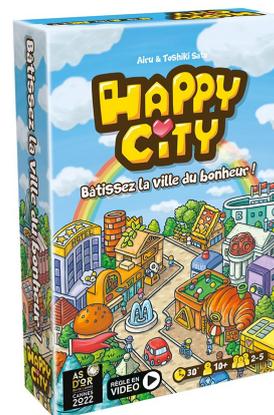
Bâissez votre ville et mettez-y du cœur ! Créez un petit paradis plus attirant que les villes adverses !
 Optez pour la stratégie du bonheur !
 Bâissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre.
 2 modes de jeu : pour les familles (18 bâtiments spéciaux uniques) ; pour les experts avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies ! 38 bâtiments spéciaux uniques entraînant chacun des façons de jouer différentes !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 10
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: cocktail games
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Inventer - Objectif - Observation - Réflexion - Tactique

Villes - Bonheur



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-79



DIX

Commentaires sur le jeu

Aurez-vous de l'audace.. et de la chance..? Dix est un jeu d'ambiance, d'enchères et de stop ou encore.

L'objectif est de construire la plus longue séquence de chiffres dans chaque couleur.

À son tour de jeu, une personne tire des cartes une par une, en essayant d'en ajouter le plus possible sans dépasser la valeur totale de dix, sinon elle se retrouve "grillée" !

Lorsque des jokers de valeur ou couleur différente sortent de la pioche, les joueurs s'affrontent dans des enchères pour les obtenir afin de combler les trous dans leurs suites !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lucky duck
Auteur:	Molly Johnson, Robert Mel
Illustrateur:	Shawn Stankewich



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Pioche - Stop ou encore



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-16



La fin des Artichauts

Commentaires sur le jeu

Pour remporter la partie dans ce jeu d'ambiance, vous devez être le 1er joueur qui, à la fin de son tour, après avoir pioché 5 cartes n'a plus aucun artichaut dans sa main.

Allez chercher d'autres légumes dans le jardin, utilisez leurs effets pour enchaîner les actions et mettre vos artichauts au compost !

Note de l'éditeur : "Nous tenons à signaler qu'aucun légume n'a été maltraité pendant la création de ce jeu. Nous aimons les légumes, lorsqu'ils sont bien cuits et convenablement assaisonnés !"

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Emma Larkins
Illustrateur:	Bonnie Pang



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Cartes - Pioche - Pouvoirs - Ambiance, rigolade - Combinaisons - Défausse

Légumes - écologie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-33



Secret Identity

Commentaires sur le jeu

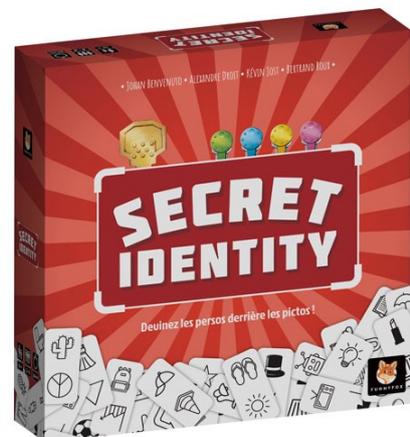
Dans Secret Identity, vous vous verrez attribuer une clé Mystère désignant une carte Personnage parmi les 8 disposées au centre de la table. À l'aide de vos cartes Picto, vous devrez faire deviner votre carte Personnage aux autres joueurs, tout en essayant de deviner la leur, pour gagner un maximum de points de victoire. À chaque manche, de nouveaux personnages seront tirés, mais vos cartes Picto ne seront pas remplacées ! À vous de faire les bons choix et de mesurer les risques... À la fin de la 4e manche, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 3 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: J. Benvenuto, A Droit, B.
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Devinettes - énigme

Personnages - Personnes célèbres - Coffre-fort - Trésors



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-61



Les cités de Splendor

Commentaires sur le jeu

Les Cités de Splendor contient quatre extensions différentes pour le jeu Splendor. Chaque extension modifie un aspect du jeu de base... sans compliquer les règles du jeu de base ou rallonger la durée des parties. Les Cités proposent de nouveaux objectifs.
Les Cités : réalisez une œuvre de joaillerie unique.
Les Comptoirs : naviguez sur les routes maritimes vers les Indes.
L'Orient : vous ouvre maintenant ses richesses.
Les Bastions : protégez-vous des ambitions adverses.
Ces quatre extensions ne sont pas compatibles entre elles, afin de préserver la durée du jeu et sa complexité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Marc André
Illustrateur:	Pascal Quidault



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Collection - Combinaisons

Richesses - Orient - Civilisations



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-63



Lueur

Commentaires sur le jeu

Chassez l'obscurité ! Dans un monde dont les couleurs ont disparu, des aventuriers s'élancent pour chasser les ténèbres. Sur leur route, des créatures lassées par la grisaille les rejoignent pour les épauler et, enfin, rendre les lueurs à leurs êtres chers !

Lueur est un jeu familial, qui demande aux joueurs de combiner au mieux les capacités de leur compagnie. La part de hasard y est en partie contrôlable, ce qui permet aux plus jeunes de participer sans frustration. Les qualités graphiques et ludiques entraînent avec enchantement dans cet univers. Venez ramenez la lumière pour chasser la grisaille qui pèse !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Cédric Chaboussit
Illustrateur:	Ben Bassot, Vincent Dutra



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Dés - Cartes - Combinaisons - Déplacement

Lumières - Animaux (fantastiques) - Fantastiques (créatures) -
Fantastiques (mondes) - Fantastiques (personnages)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-66



Pandemic

Commentaires sur le jeu

Dans Pandemic, gardez votre calme ! Vous incarnez un membre d'une équipe de chercheurs qui lutte contre la propagation de plusieurs maladies virulentes. Vous devrez vaincre ensemble ces fléaux en retardant leur propagation tout en recherchant des remèdes pour chacun des quatre virus avant qu'ils ne dégénèrent et contaminent l'humanité. Tout le principe du jeu est basé sur la coopération. Jouant un rôle unique au sein de l'équipe, les joueurs doivent planifier leur stratégie en fonction des forces de leurs personnages pour vaincre les maladies. Pandemic est un jeu stratégique et coopératif à forte intensité

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	40
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zman Games
Auteur:	Matt Leacock
Illustrateur:	Chris Quilliams

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Coopérations - Déplacement - Action

santé - Monde (le) - recherche

