



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-07



Puzzle torunesol narcissique

Commentaires sur le jeu

puzzle de 70 pièces.

L'image personnalisée est issue d'un jeu que chacun peut s'amuser à retrouver une fois le puzzle fait.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 7

Durée de jeu prévue: 25

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

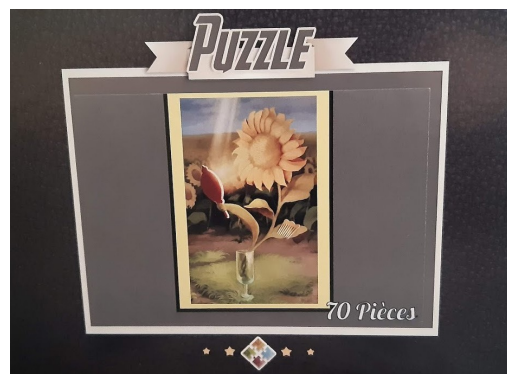
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

image surréaliste - jeu





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-08



puzzle bain du scaphandrier

Commentaires sur le jeu

puzzle de 70 pièces.

L'image personnalisée est issue d'un jeu que chacun peut s'amuser à retrouver une fois le puzzle fait.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 7

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

image surréaliste - jeu





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-09



Puzzle peintre martien

Commentaires sur le jeu

puzzle de 70 pièces.

L'image personnalisée est issue d'un jeu que chacun peut s'amuser à retrouver une fois le puzzle fait.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 7

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

image surréaliste - jeu





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-11



Puzzle hibou "Color owl"

Commentaires sur le jeu

Les pièces de puzzle sont des pièces en forme d'animaux ou végétaux qui assemblées entre elles forment un nouvel animal.

attention : certaines pièces sont minuscules et nécessitent un maniement minutieux

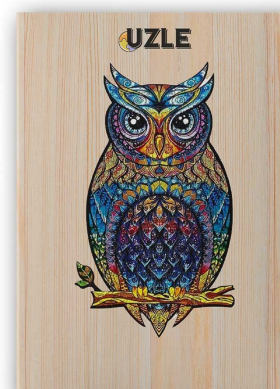
dimensions du puzzle fini : environ 15 X 25 cm

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 à 2
Difficulté:
Marque du jeu: Puzzle animagique
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Adresse - Agencer

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-25



La Maison Green - Puzzle Thérapie

Commentaires sur le jeu

Apportez une dose de poésie dans votre quotidien grâce à l'univers délicat de l'illustratrice Mélanie Voituriez !

Observez, tâtonnez, placez, déplacez, assemblez et encadrez si vous le voulez. Pièce après pièce, les contours se dessinent, les couleurs se diffusent et les images prennent vie. Lancez-vous dans l'expérience puzzle et profitez de cet instant, seul ou à plusieurs !

La collection Puzzle thérapie invite à passer un petit moment de bien-être un peu hors du temps.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: selon chacun
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Larousse
 Auteur:
 Illustrateur: Mélanie Voituriez

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Maisons - Douceur de vivre





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-22



Takatrier

Commentaires sur le jeu

Jeu conçu par des enfants d'une école pour apprendre le tri sélectif.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 7

Durée de jeu prévue: 20

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



Ecologie (!) - Environnement (!) - Tris



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-30



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

Qwirkle est un jeu simple et malin pour jouer avec des formes et des couleurs.
Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: iello
Auteur: Susan McKinley Ross
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Aligner, arranger - Concentration - Observation - Placement -
Tactique





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-34



Poules Renards Vipères

Commentaires sur le jeu

Parviendrez-vous à défendre vos animaux contre les autres animaux affamés? Dans ce beau jeu de cartes qui nous rappelle les jeux de plein air de notre enfance, les animaux ont faim: les renards veulent manger les poules, les poules veulent manger les vipères et les vipères veulent manger les renards. Un jeu de cartes rapide et drôle plein de revirements soudains avec de magnifiques illustrations.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

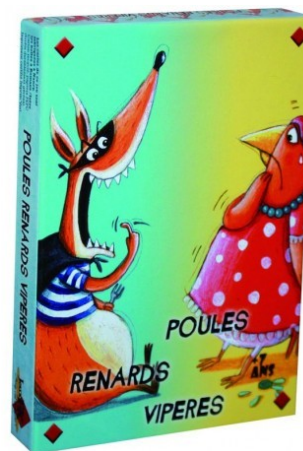
Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur: François Koch
Illustrateur: Amandine Piu

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Animaux (de la ferme et des champs)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-38



Chapito

Commentaires sur le jeu

Le cirque Chapito débarque en ville ! Acrobates, clowns et animaux : tout le monde est prêt.
A leur tour les joueurs posent ou déplacent des personnages pour tenter de reproduire la disposition d'une de leurs cartes.
Mais attention il faut garder l'équilibre pour ne pas faire tomber tout ce petit monde !
Un jeu d'équilibre haut en couleur qui convient à toute la famille

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Marco Teubner
Illustrateur: Marie Cardouat



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Adresse - Dextérité (la)

Cirques - Cirques - clowns - Acrobates



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-15



Similo contes

Commentaires sur le jeu

Le but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table).
 Pour cela d'autres cartes serviront d'indices.
 L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...).

Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon.

Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: gigamic
 Auteur: Hjalmar Hach, Pierluca Ziz
 Illustrateur: Naïade

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Coopérations

Histoires (Contes ou récits)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-16



Similo Monstres

Commentaires sur le jeu

Similo Monstres est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver le monstre secret du narrateur, parmi les l'ensemble des cartes, à l'aide d'autres monstres. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer (détails physique, émotion, idées, caractère) Autant de questions auxquelles vous devrez trouver réponse. Si vous éliminez le mauvais monstre c'est perdu. Il est possible de combiner 2 boîtes pour encore plus de plaisir (et pour corser un peu les parties) ! Une boîte pour les personnages à découvrir et une autre boîte pour les personnages indices.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Hjalmar Hach, Pierluca Ziz
Illustrateur:	Naïade

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Observation - Coopérations

Monstres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-19



Similo Histoire

Commentaires sur le jeu

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu !

L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physique, émotion, métier, idées, caractère...).

Dans ce jeu la coopération est de mise, serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Hjalmar Hach, Pierluca Ziz
Illustrateur:	Naïade



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - énigme

Histoire (I) - Personnes célèbres



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-20



Similo Animaux

Commentaires sur le jeu

Similo Animaux est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver l'animal secret du narrateur à l'aide d'autres animaux. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer. Le but est de faire deviner aux autres joueurs un animal secret. Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre l'animal indice et l'animal secret. Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs animaux de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: gigamic
 Auteur: Hjalmar Hach, Pierluca Zi
 Illustrateur: Naïade



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Déduction - Observation - Coopérations

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-22



Défis nature escape exploration secrète

Commentaires sur le jeu

Partez à la découverte de sites naturels et de monuments qui font la beauté de notre planète en tentant de résoudre 2 enquêtes. Étudiez les cartes Défis Nature dans leurs moindres détails afin de récolter des indices, des similitudes et des informations étonnantes pour résoudre les énigmes et ainsi avancer dans votre enquête !

Alors, prêtes et prêts à relever le défi ?

Le jeu de cartes Défis nature inclus permet de rejouer à l'infini

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 40
Nombre de joueurs: 1 à 3
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Lire - Observation - Cartes

Nature (la) - Planète Terre



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-55



Monstro Folies

Commentaires sur le jeu

Dans Monstro Folies, les joueurs vont devoir fabriquer des monstres tous plus biscornus les uns que les autres!
 Pour cela, ils disposent chacun d'un tas de pâte à modeler et d'un outil. Le principe est simple: il y a 4 paquets de cartes, l'un représente la tête, l'autre le corps, le 3e les membres et le dernier un accessoire. Chacun pioche une carte du premier paquet, on retourne le sablier et on a 45" pour réaliser une tête qui a les attributs de la carte. On fait de même pour les 3 autres paquets. Ensuite, chacun essaye de retrouver les éléments issus des cartes pour les oeuvres des autres joueurs. Et enfin, on peut voter pour le plus beau monstre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TF1 games
 Auteur: Christophe Boelinger
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Modeler - Rapidité

Monstres - corps (caractéristiques)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-62



Vélonimo

Commentaires sur le jeu

Un jeu sur le thème du cyclisme voilà qui est assez rare pour être signalé. Amoureux de la grande boucle, il est temps d'enfourcher votre deux-roues et de partir vers l'ascension de cinq cols pour décrocher le maillot petit-pois-carottes.

Jeu de défausse simple et subtil avec des illustrations malicieuses. Chaque joueur va tenter de créer les meilleures combinaisons pour se débarrasser de toutes ses cartes en premier !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

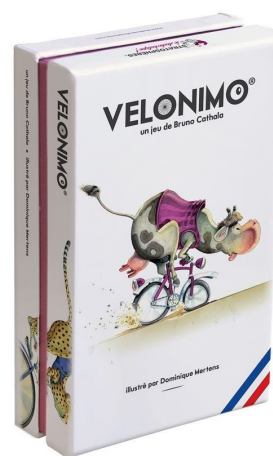
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	stratosphères
Auteur:	Bruno Cathala
Illustrateur:	Dominique Mertens

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Défausse

Cyclisme - Vélos





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-70



Jungle speed

Commentaires sur le jeu

Jeu de discrimination et de rapidité gai et animé!
Il faut être très attentif aux cartes que les joueurs retournent chacun à leur tour. Car si un joueur retourne une carte qui a le même motif géométrique que la vôtre, il faut être le premier à attraper le totem qui est au milieu de la table. Le joueur qui n'a pas réagi assez vite ramasse toutes les cartes retournées. Mais attention: les graphismes peuvent être proches mais non identiques, et si vous avez attrapé le totem malgré tout, c'est vous qui ramasserez les cartes! Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur: Thomas Vuarchex & Pierrick
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Attraper

Formes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-72



UNO

Commentaires sur le jeu

Le célèbre jeu de cartes associant les couleurs et les chiffres. Cartes Action et Joker spéciales pour créer de vrais retournements de situation ! Jouez la carte Changement de main pour échanger votre main avec celle de n'importe quel autre joueur ! Inventez vos propres règles en les écrivant sur des cartes à customiser ! Chacun leur tour, les joueurs associent une de leurs cartes avec la couleur ou le chiffre de la carte retournée en haut de la pile.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 10
Difficulté:
Marque du jeu: mattel
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Défausse - Pioche

Couleurs/chiffres



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-01



Défis Nature Animaux extraordinaires

Commentaires sur le jeu

Défis Nature vous emmène à la rencontre des animaux les plus insolites. Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu. L'ornithorynque mesure 50 cm de long... les autres joueurs ont-ils un animal plus grand ? Saurez-vous identifier la caractéristique de votre animal qui vous semble la plus forte pour gagner la manche et remporter les cartes des autres joueurs ? Le degré de menace qui pèse sur votre espèce peut vous permettre de retourner la situation ! Le premier joueur qui collecte toutes les cartes du jeu remporte la partie ! Alors, prêts à relever le défi ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-02



Mito

Commentaires sur le jeu

Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, tout est possible... à condition de ne pas se faire prendre ! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie. Mito est un jeu «mitique» et complètement dingue.

Nb pièces: 1

Points: 1

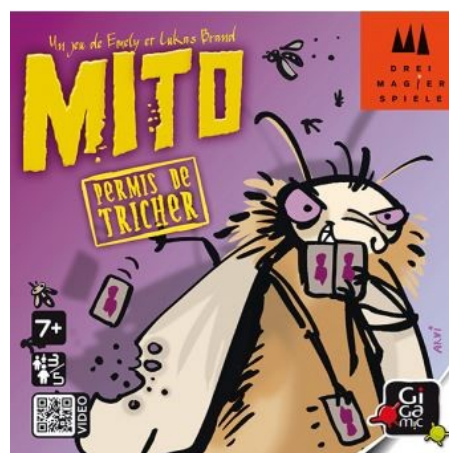
Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	3 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Emely Brand & Lukas Bra
Illustrateur:	Rolf Vogt

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-07



Défis Nature Diosaures (2)

Commentaires sur le jeu

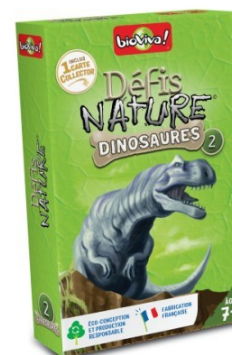
Parez sur les points forts des dinosaures : le joueur qui choisit la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Un principe simple devenu un phénomène de cour de récré qui associe audace, réflexion et mémorisation. Le meilleur concept à ce jour pour sensibiliser durablement petits et grands à la beauté et à la fragilité du monde vivant.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Classements

Animaux (préhistoriques)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-09



Défis nature animaux extraordinaires (2)

Commentaires sur le jeu

Défis Nature vous emmène à la rencontre des animaux les plus insolites. Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu. L'ornithorynque mesure 50 cm de long... les autres joueurs ont-ils un animal plus grand ? Saurez-vous identifier la caractéristique de votre animal qui vous semble la plus forte pour gagner la manche et remporter les cartes des autres joueurs ? Le degré de menace qui pèse sur votre espèce peut vous permettre de retourner la situation ! Le premier joueur qui collecte toutes les cartes du jeu remporte la partie ! Alors, prêts à relever le défi ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-03



Booo !

Commentaires sur le jeu

Allez-vous être le plus rapide des fantômes?
 Dans Booo!, endossez votre plus belle cape blanche et devenez le plus efficace des fantômes. Il faudra pour cela effrayer les pensionnaires du Blackrock Castle tout en étant le plus rapide à se frayer un chemin jusqu'à leurs chambres.
 Prenez les couloirs, les passages secrets, traversez les murs et changez de couleur pour trouver le bon chemin et effrayer les visiteurs du "Blackrock Castle".

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: blackrock games
 Auteur: Christophe Gonthier
 Illustrateur: Tony Rochon



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Observation - Parcours (jeu de) - Rapidité

Fantômes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-06



SOS Dino

Commentaires sur le jeu

Sauve qui peut ! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !

SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.

Tout au long de la partie, il faudra leur permettre de rejoindre une montagne, en toute sécurité, tout en récupérant sur la route les œufs disséminés ici et là.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	25
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Loki
Auteur:	Théo Riviere, Ludovic Mau
Illustrateur:	Mathieu Leysenne



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Parcours (jeu de) - Coopérations - Attaque, défense - Hasard (jeu de) - Pièges - Placement - Tactique

Animaux (préhistoriques) - Volcans



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-11



Barricade

Commentaires sur le jeu

Variante allemande du jeu des petits chevaux, Barricade est devenu un classique grâce à ses règles simples et l'intérêt de ses parties pleines de rebondissements.

Tous les chemins mènent à un seul but : la case centrale en haut du plateau. Le voyage a à peine débuté, que la voie à parcourir se trouve déjà jonchée de barricades savamment déposées par vos adversaires.

A vous de faire preuve de maîtrise et de tactique. Un peu de chance au dé et à vous la victoire !

Les parties deviennent rapidement stratégiques et c'est un véritable plaisir de se retrouver entre amis autour de ce jeu de société.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 7

Durée de jeu prévue: selon les parties ...

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: TACTILAB

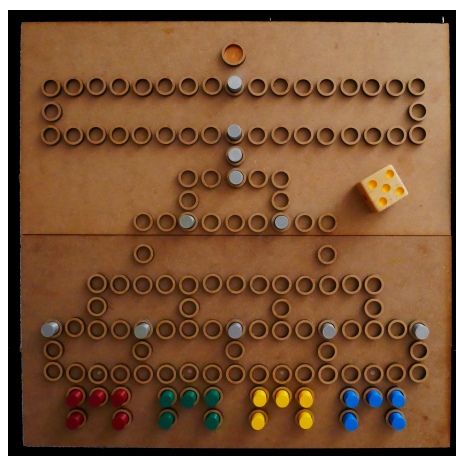
Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Parcours (jeu de) - Pions





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-01



Water Lily

Commentaires sur le jeu

La Princesse Water Lily et ses trois sœurs sont à marier! Les grenouilles de tout le royaume ont entendu la nouvelles et de nombreuses équipes veulent de participer à la Course Royale, car les vainqueurs gagneront leur main et seront élevés au rang de Princes. Mais c'est une course plus subtile que prévu: arriver trop tôt ne procure pas beaucoup de points, et arriver trop tard n'en procure aucun!

Sous une apparence enfantine, Water Lily abrite un jeu d'une grande intelligence, riche en subtilité à un point tel qu'il est aussi agréable à jouer entre adultes qu'avec des enfants (ou entre enfants). En même temps, sa mécanique toute simple le rend accessible aux enfants très jeunes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	game works
Auteur:	Dominique Ehrhard
Illustrateur:	Vincent Dutrait



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Pions - Bluff - Compter - Observation/mémoire - Repérages visuels - Stratégie (Jeu de)

Animaux (de la ferme et des champs) - Rivières



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-11



Il était une forêt

Commentaires sur le jeu

Devenez l'architecte d'une forêt primaire. Le film de cinéma de Luc Jacquet raconte comment naissent, grandissent, évoluent et meurent les grands arbres des forêts tropicales primaires. Partant d'un lieu déforesté par l'Homme, les premières graines laissées dans la terre germent, et ceci durant les 700 années nécessaires pour que la forêt redevienne primaire. Le jeu va résumer ces sept siècles en quinze minutes. Pour l'emporter, votre forêt devra être grande et belle, mais surtout elle devra être pourvue d'une faune et d'une flore en équilibre, et d'un impact humain le moins présent possible ! Un jeu très simple d'accès et hyper tactique, extrêmement interactif !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: jeux Opla
 Auteur: Florent Toscano
 Illustrateur: David Boniffacy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes

Forêts - Ecologie (I') - Environnement (I')



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-16



Banquet Royal

Commentaires sur le jeu

Qui n'a jamais rêvé de devenir Cuisinier Royal, et préparer les mets les plus fins avec les meilleurs ingrédients ?
Pour cela, gagnez les faveurs de toute la famille royale en respectant l'ordre des menus au Banquet donné en leur honneur.
Devenez cuisinier dans un univers baroque et gagnez les faveurs de la famille royale en respectant l'ordre des menus du banquet donné en leur honneur.

Banquet Royal est un jeu accessible, malin et stratégique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: bankiiz éditions
Auteur: Alain Rivollet
Illustrateur: Vincent Joubert



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Observation/mémoire

Nourriture - Rois - Repas



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-17



Dino Twist

Commentaires sur le jeu

Griffes acérées et crocs d'acier, évitez les catastrophes, les météores, et réunissez les plus forts des dinosaures !
Dino Twist est un jeu de cartes, rapide et malin, où les joueurs vont devoir combattre les Dinos présents sur l'île de Twist, pour ensuite les récupérer sur leurs îles afin de marquer le plus de points. Mais attention, ils devront faire face à des événements qui viendront pimenter les combats !!!
Dino Twist est simple à appréhender, rapide à installer et agréable à regarder. Ce petit jeu de cartes bénéficie de règles avec des niveaux progressifs pour vous permettre de jouer en famille dès 7 ans.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bankiiz éditions
Auteur: Bertrand Arpino
Illustrateur: Stéphane Escapa



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Placement

Animaux (préhistoriques) - Eau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-25



Officinalis

Commentaires sur le jeu

Officinalis est un jeu de plis dans lequel les joueurs incarnent des herboristes. En tant que cueilleurs avisés vous devrez parcourir différentes régions sauvages afin de récolter de nombreuses plantes médicinales. Mais attention, vous ne serez pas seul et d'autres cueilleurs convoitent comme vous, les plantes les plus rares. Seuls ou en équipe, vous devrez rivaliser d'astuce pour récolter les meilleures plantes. Des bonus sont accordés lors de la confection d'Infusions combinant certaines plantes : Anti-Stress, Tonique, Circulation, Féminine, Detox, l'Hépatante, Voies respiratoires, Digestive, Silhouette, A Vos Souhaits, Articulation et Nuit Paisible.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Robin red games
Auteur:	Pascal Boucher
Illustrateur:	Pascal Boucher

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes

Ecologie (l') - Nature (la) - Plantes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-26



Moutown

Commentaires sur le jeu

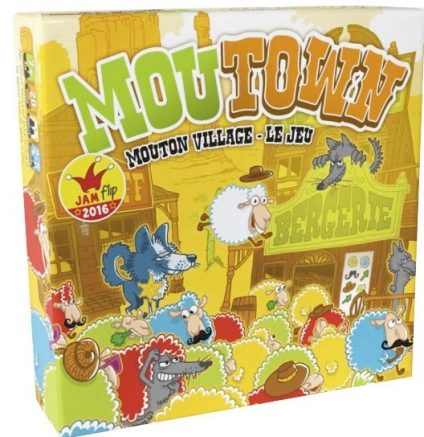
Moutown est un jeu familial doux et molletonné «presque» coopératif dans la mesure où chaque joueur partage ses 2 bergeries avec ses voisins de gauche et de droite. L'objectif est de tirer son épingl... aiguille à tricoter... du jeu, sans se laisser tondre la laine sur le dos !
Le soir venu, tout le monde rentre passer la nuit à l'abri dans une Bergerie. Pour y entrer, il faut montrer patte blanche... Ou verte, ou bleue, ou rouge... Ou avoir une moustache, un chapeau, des lunettes...
Toute l'originalité du jeu réside dans un savant mélange de communication entre les joueurs, de rapidité et d'observation.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: Robin red games
Auteur: R.GALONNIER, I. RAVIER,
Illustrateur: Pascal Boucher



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Observation - Attraper - Agencer

Animaux (de la ferme et des champs) - Villages



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-30



Blokus

Commentaires sur le jeu

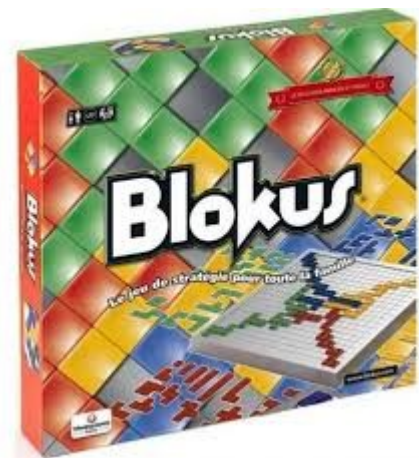
Blokus est un jeu de réflexion passionnant pour toute la famille. Sa règle très simple offre un nombre infini de combinaisons qui passionnera les débutants comme les champions.
Votre objectif est de poser vos 21 pièces sur le plateau en partant des angles. Toutes les pièces d'une même couleur doivent se toucher par un ou plusieurs coins et jamais par les côtés.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: wining moves
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Blocage



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-48



Rainbow

Commentaires sur le jeu

Dans ce duel épuré et coloré, posez vos cartes sur une face ou sur l'autre pour former le plus d'arcs-en-ciel possible. Évitez les couleurs en double et les faces noires, recherchez les faces blanches, mais surtout affutez votre tactique et votre mémoire pour gagner !

Rainbow est un vrai défi : Vous ne connaissez pas la couleur du dos de vos cartes, que voit votre adversaire. Vous devrez donc choisir de quel côté poser celles-ci, ou de retourner une carte présente sur la table !

Soyez le premier à compléter l'arc-en-ciel de 6 couleurs que vous composez en commun.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Piatnik
Auteur: Mathias Spaan
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Associer - sériation

Couleurs



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-51



HEXEN RENNEN

Commentaires sur le jeu

Ce soir c'est la célèbre course des sorcières tant attendue. Le clan qui passera en entier et en premier la ligne d'arrivée sera sacré champion de la course. Alors 3, 2, 1... C'est Parti !

Le parcours est différent à chaque partie, composé de jetons choisis par chaque personne participant au jeu.

Menez votre clan à la victoire. Usez de vos pouvoirs et de stratégie pour vous garantir la victoire. Mais attentions aux sortilèges de vos adversaires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 40
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Queen Games
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Parcours (jeu de) - Observation/mémoire

Sorcières - Fêtes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-23



Mot Malin

Commentaires sur le jeu

Mot malin est un jeu d'association d'idée coopératif, un jeu de communication orale très interactif, rapide pour des parties en famille ou entre amis.

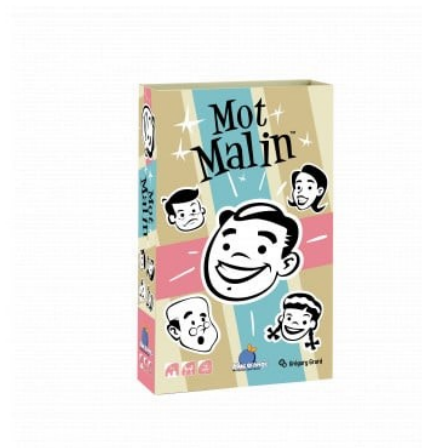
Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors annoncez votre mot-index dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Serez-vous capable de faire le maximum ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	Grégory Gard
Illustrateur:	Simon Douchy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Communications - Coopérations - Rapidité - Interaction



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-24



C'est quoi le bonheur pour vous ?

Commentaires sur le jeu

Jeu de cartes inspiré du film "C'est quoi le bonheur pour vous ?" vu par plus de 2 millions de spectateurs est le JEU PARFAIT pour découvrir en famille ou entre amis ce qu'est le bonheur !
Composé de missions, de défis et de moments de partage, ce jeu vous aidera à mieux vous connaître ainsi que votre entourage grâce à des outils pratiques et des conseils que vous pourrez appliquer immédiatement dans votre quotidien.
Dans le milieu professionnel et à l'école, ce jeu sera votre nouvel outil favori pour diffuser du bonheur, créer du lien, rire, se connaître et connaître les autres.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 45
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: Neo Bien-Etre
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Défis

Bonheur - Nature (la) - Connaissance de soi et des autres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-25



Le prince de Motordu

Commentaires sur le jeu

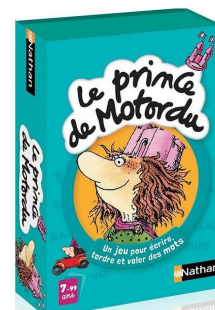
Un jeu pour écrire, tordre et voler des mots. Les mots se composent avec les cartes début et fin.
 On place sur la table faces cachées les cartes début de mot et les cartes fin de mot. Chaque joueur à son tour retourne 1 ou 2 cartes. S'il parvient à reconstituer un mot il garde les cartes. Quand toutes les cartes ont été utilisées on retourne une à une les cartes bonus qui reprennent des petites phrases humoristiques de Pef ("Le prince habite dans un très beau chapeau"). Si un joueur a écrit le mot principal de la carte bonus pendant la partie il gagne la carte.
 Des illustrations sympathiques fidèles au livre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: nathan
 Auteur: Les fées hilares
 Illustrateur: Pef



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes

Mots



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-27



BlaBlaBla

Commentaires sur le jeu

Associez des images, racontez des histoires... un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion. En fonction du résultat du dé, il y a 3 jeux différents.

Pour le premier on associe une de ses cartes à la carte retournée par le juge. Chaque joueur justifie son choix et le juge décide qu'elle est l'association la plus pertinente. Pour le deuxième jeu les joueurs doivent associer 2 de leurs cartes à celle qui est retournée sur la table et inventent une histoire. Pour le troisième chacun choisit une carte de son jeu qu'il pense le représenter le mieux et la pose sur la table face cachée. On mélange les cartes et le juge doit les attribuer à la bonne personne en justifiant ses choix.

Nb pièces: 1

Points: 1

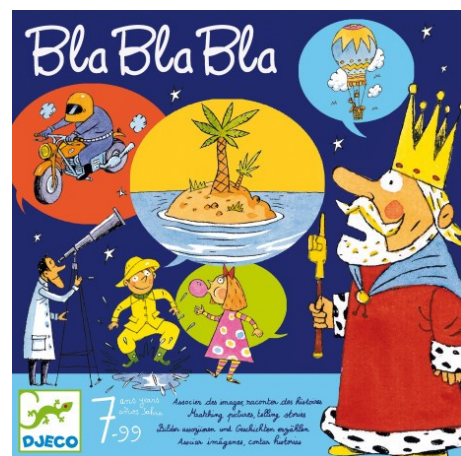
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: selon les parties ...
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur:
 Illustrateur: Eric Héliot

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Parler/Discuter





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-30



Similo animaux sauvages

Commentaires sur le jeu

Similo Animaux sauvages est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver l'animal secret du narrateur à l'aide d'autres animaux. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer. Est-ce un animal à écailles ? Un prédateur ? Un animal qui vient du même endroit ? A-t-il le pelage de la même teinte ? Autant de questions auxquelles vous devrez trouver réponses.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Hjalmar Hach, Pierluca Ziz
Illustrateur:	Naïade



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Devinettes

Animaux (sauvages)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-31



Similo Harry Potter

Commentaires sur le jeu

Cet opus du jeu de déduction Similo prend place dans le Wizarding World. Les fans de la saga tentent de deviner un personnage secret parmi les 12 révélés, tous issus de l'univers Harry Potter. Ils sont aidés par le narrateur, qui joue des cartes Personnages de sa main en guise d'indices tout en précisant si elles sont similaires ou différentes du personnage secret. Similo Harry Potter comprend plus de 30 personnages emblématiques du monde des sorciers tels que Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley, Albus Dumbledore, Minerva McGonagall, Severus Rogue et bien d'autres encore.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Hjalmar Hach, Pierluca Ziz
Illustrateur:	Naïade



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Devinettes

Harry Potter - Personnages



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-32



Similo Mythes

Commentaires sur le jeu

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret. Pour cela des cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physique, émotion, métier, idées, caractère...).

Par exemple pour faire deviner Athéna on pourrait utiliser Héra comme carte indice de similitude (personnage féminin, déesse des femmes).

Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ça soit le bon !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Hjalmar Hach, Pierluca Ziz
Illustrateur:	Naïade



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Devinettes

Personnages - Mythologies



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-11



Défis nature les rois du camouflage

Commentaires sur le jeu

Défis Nature - Rois du camouflage vous emmène à la rencontre des animaux les plus doués dans l'art de se dissimuler ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ? Le principe de Défis Nature - Rois du camouflage est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des animaux. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison - Batailles

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-12



Défi nature Animaux disparus

Commentaires sur le jeu

Défis Nature - Animaux disparus vous emmène à la rencontre des animaux récemment disparus ! Découvrez leurs caractéristiques, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

Le principe de Défis Nature - Animaux disparus est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des animaux. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Cartes - Comparaison - Classements

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-13



Défis nature Animaux rigolos

Commentaires sur le jeu

Défis Nature - Animaux rigolos vous emmène à la rencontre des animaux les plus drôles ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

Le principe de Défis Nature - Animaux rigolos est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des animaux. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison - Classements

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-14



Défis nature animaux inséparables

Commentaires sur le jeu

Défis Nature - Animaux inséparables vous emmène à la rencontre des animaux les plus inséparables ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.
Alors, prêts à relever le défi ?

Le principe de Défis Nature - Animaux inséparables est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des animaux. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison - Classements

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-15



Défis nature Monuments fabuleux

Commentaires sur le jeu

Défis Nature - Monuments fabuleux vous emmène à la rencontre des monuments les plus spectaculaires ! Découvrez leurs caractéristiques, puis pariez sur leurs points forts pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

Le principe de Défis Nature - Monuments fabuleux est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des monuments. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison - Classements

Monuments





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-16



Céfis nature Créatures légendaires

Commentaires sur le jeu

Au travers de cartes superbement illustrées, découvrez les créatures légendaires, puis pariez sur leurs points forts pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.
Alors, prêts à relever le défi ?

Jeu découverte édité pour les 25 ans

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison - Classements

Créatures - Légendes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-17



Défis nature carnivores

Commentaires sur le jeu

Défis Nature - Carnivores vous emmène à la rencontre des animaux carnivores les plus surprenants ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

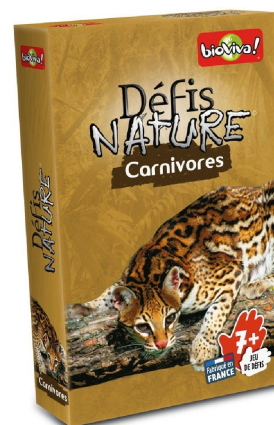
Le principe de Défis Nature - Carnivores est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des animaux. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.
Jeu découverte pour les 25 ans de Défis nature

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison - Classements

Animaux (carnivores)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-18



MOW

Commentaires sur le jeu

Mow est un petit jeu malin et amusant. Très facile et rapide, ce jeu de cartes bénéficie de jolies illustrations et se prête aux coups tactiques et petites vâcheries rendant l'ensemble assez drôle et prenant. Votre but est de récolter le moins de mouche possible dans votre étable.

Les cartes "Vaches" qui seront posées par chaque joueur comportent plus ou moins de mouches entourant justement les vaches et une valeur de 1 à 16.

Un troupeau est démarré en posant une première carte au centre de la table. Puis chaque joueur devra continuer la suite (augmenter le troupeau) en posant une carte en tête ou en queue de la suite en cours.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Hurrigan
Auteur:	Bruno Cathala
Illustrateur:	Sandra Tagliabue



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Défausse

Animaux (de la ferme et des champs) - Ferme (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-49



Puzzle izy la ville animée

Commentaires sur le jeu

Découvrez le Wizzy Puzzle La ville animée de Djeco, un magnifique puzzle de 100 pièces en carton pour les enfants à partir de 7 ans. Un puzzle magique qui révèle ses surprises grâce à une loupe.

Quand on passe la loupe sur l'illustration... stupéfiant : la ville s'anime!

Un puzzle en carton épais de qualité composé de grandes pièces pour faciliter la préhension, un puzzle à faire et à refaire à volonté pour imaginer et raconter des histoires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 7
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Villes - Lumières



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-26



Le jeu des Cat-tapultes

Commentaires sur le jeu

Le but du jeu ? Pour gagner un ronron, mettez toutes les baballes jaunes à l'aide des papattes de chatapulte dans le camp de votre chat-dversaire. Vous pouvez aussi, si vous êtes précis, lui lancer les trois baballes dents-blanches. Ou, plus dur, la baballe truffe-noire du chat ! Le premier à 5 ronrons l'emporte !

Un jeu pour toute la famille dans lequel il faut bien viser, mais surtout viser vite parce que votre chat-dversaire ne vous laissera pas le temps de souffler...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Exploding kittens
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse - Dextérité (la) - Lancer

Animaux (familiers) - Chat - humour



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-89



Le Rummy

Commentaires sur le jeu

Découvrez le jeu Rummy, un jeu de société traditionnel pour les enfants à partir de 7 ans. Associez chiffre et couleurs avec astuce. Ce jeu ressemble au jeu de rami en cartes mais ici, tout se joue avec des pièces. Un univers de chiffres qui fera appel à votre réflexion.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 7

Durée de jeu prévue: 20

Nombre de joueurs: 1 à 4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Placement - Agencer - Associer

Chiffres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-36



Arsène Loupin et la note d'argent

Commentaires sur le jeu

Lors du fameux festival de la Note d'Argent, l'un des critiques du jury - un loup - s'est emparé du trophée principal et a disparu avec. À vous d'enquêter pour retrouver le coupable et ses complices, avant qu'il ne soit trop tard. Travaillez en équipe, interrogez les moutons, étudiez leurs témoignages (grâce à un étui de traduction spécifique !) et innocentiez les suspects un par un...

Arsène Loupin et la Note d'Argent est un jeu coopératif à destination des enfants comme des adultes où vous entrez dans la peau de véritables détectives et cherchez à résoudre des affaires de plus en plus difficiles. Votre seule arme : une logique implacable !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Alexander Peshkov & Ekaterina Izobova
Illustrateur:	Ekaterina Izobova

Classification, mécanismes, thématiques

Cartes - Coopérations - Déduction/logique

Voleurs - Musiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-92



Le menteur

Commentaires sur le jeu

Toute la famille est rassemblée... mais personne n'a invité Tante Carabosse. Essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes de famille. Si vous n'avez pas la bonne carte, bluffez. Mais ne vous faites pas prendre, sinon gare à l'amende.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

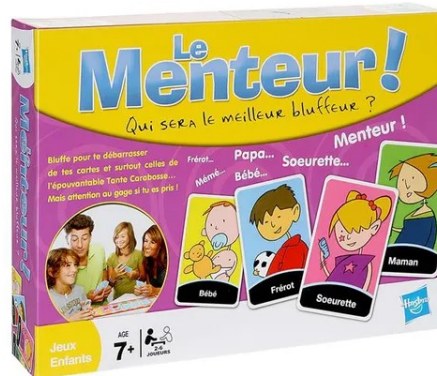
Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 7
 Durée de jeu prévue: selon les parties ...
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Bluff

Famille





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-26



Dicycle race

Commentaires sur le jeu

En début de partie, choisissez quelques cartes et disposez les pour créer votre parcours. Chaque joueur choisit un pion et c'est parti pour la course ! Dans le jeu Dicycle Race, lors de votre tour : Choisissez 6 dés parmi les 18 disponibles, lancez-les 3 fois pour réussir les combinaisons demandées sur le parcours, puis avancez votre petit cycliste ! Dicycle Race est un jeu de course extrêmement simple, rapide et complètement addictif ! Avec ses 4 modes de jeu, ses 5 variantes et ses 3 modes de comptage des points, il est complètement modulable et pour toute la famille ! C'est partiiiiii !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	7
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Banana smile
Auteur:	Pascal Hugonie
Illustrateur:	Pauline Détraz

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Cartes - Dés - Tactique

Vélos - course

