



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-03



Puzzle récif Corallien

Commentaires sur le jeu

Illustration attrayante et jolie boîte décorative
Dimension du puzzle : 60 x 43.5 cm

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 8

Durée de jeu prévue: 30

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: scratch

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

Poissons - Mers





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-12



Puzzle "alluring fox"

Commentaires sur le jeu

puzzle à l'esthétique visuelle avec un format surprenant.
Les pièces sont en forme d'animaux ou végétaux.
La concentration sera de rigueur avec une bonne intuition de l'agencement des pièces. Visualiser les détails s'avère être une compétence nécessaire pour mener à bien cette reconstitution

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 8

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

Animaux (forêt)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-13



Puzzle "Magnificent wolf"

Commentaires sur le jeu

puzzle à l'esthétique visuelle avec un format surprenant.
Les pièces sont en forme d'animaux ou végétaux.
La concentration sera de rigueur avec une bonne intuition de l'agencement des pièces. Visualiser les détails s'avère être une compétence nécessaire pour mener à bien cette reconstitution

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 8

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-302-33



Cartzzle Exploration extrême

Commentaires sur le jeu

Superposez et disposez vos cartes dans tous les sens pour composer, avec délicatesse, l'image originelle. Puis, refaites-la en relevant les défis afin de résoudre les mystères de l'œuvre.

Dans le jeu « Exploration Extrême » vous incarnez Roald Hotfrost, aventurier. Vous vous êtes lancé dans un tour de la banquise et finirez par planter un drapeau au pôle. Mais la nature est hostile, vous devrez éviter mille morts pour mener à bien votre expédition. Si sur votre voyage vous pouviez ramener des images de la faune sauvage ce serait formidable... mais soyez efficace et méticuleux, cet environnement paraît dur, mais il est fragile.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: jeux Opla
 Auteur: Bony, Juan Rodriguez, Flo
 Illustrateur: Jérôme et Anne-Claire Jo



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Cartes - puzzle

Aventures - expédition - Continent arctique-polaire)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-34



Cartzzle Curieuse basilique

Commentaires sur le jeu

Superposez et disposez vos cartes dans tous les sens pour composer, avec délicatesse, l'image originelle. Puis, refaites-la en relevant les défis afin de résoudre les mystères de l'œuvre.

Dans le jeu « Curieuse Basilique » vous vous retrouvez dans cet improbable cabinet de curiosité qui sert de refuge à un artiste excentrique dont la passion est le tire à la peintur balète... forcément ça laisse des traces, vous ne serez pas trop de deux pour nettoyer toutes ces taches.

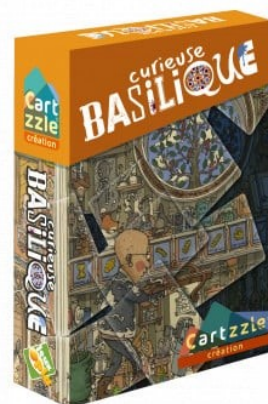
Avec perspicacité et attention, vous parviendrez à rendre cet endroit, si ce n'est mieux rangé, au moins plus propre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Assemblage
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	1 à 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Bony, Juan Rodriguez, Flo
Illustrateur:	Mattias Adolfsson



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Cartes - puzzle

Arts - Cabinet de curiosités



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-37



Puzzle Harry Potter 3D

Commentaires sur le jeu

Puzzle de 300 pièces reprenant l'univers des 4 maisons Harry Potter
boîte métal prime en forem de livre
Effet 3d.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

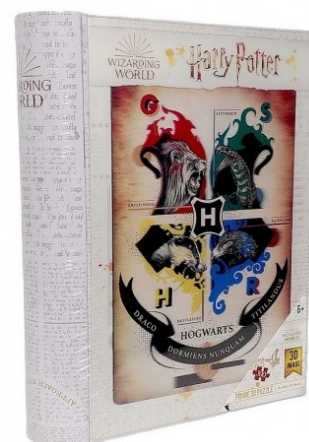
Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Harry Potter





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-04



PIT

Commentaires sur le jeu

Pit est un jeu de cartes animé où tout le monde joue en même temps. Le but des joueurs est d'obtenir des familles de vaches identiques. Une famille est composée de 9 cartes et rapporte le nombre de points indiqué sur chaque carte qui la compose.
Pour obtenir des familles complètes, les joueurs s'échangent des lots de cartes face cachée en annonçant à la cantonade le nombre de cartes qu'ils proposent.
Un principe de jeu simple et drôle, une ambiance garantie

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 3 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: repos production
Auteur: Egdar Cayce
Illustrateur: Olivier Fagnère

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Rapidité - Cartes - Hasard (jeu de)

Animaux (cris) - Animaux (de la ferme et des champs) - Familles





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-07



8 familles d'aujourd'hui

Commentaires sur le jeu

Le jeu des 7 familles remis au goût du jour avec nos familles composées, décomposées, recomposées.
Il sont 2 (La mère, la fille), 5 (Le père, la mère, la fille aînée, la jeune fille, l'amie de la mère), voire 8 (...) dans des situations différentes, toutes fidèles à la réalité.

Pour se repérer, on retrouve sur chaque carte le nom de tous les membres de la famille concernée.

Familles recomposées, homoparentales, monoparentales, un vent de modernité anime les parties de cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Familles



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-15



Pick a dog

Commentaires sur le jeu

Trouvez les compagnons parfaits pour votre mascotte parmi les cartes sur la table: ils doivent être identiques ou n'avoir qu'une seule différence avec votre dernière carte...

Soyez rapide, mais pas trop: prenez le temps de bien observer les cartes. Il vaut mieux n'en avoir collecté que 5 et les conserver, plutôt que 12 et tout perdre parce qu'on a fait une seule petite erreur en allant un peu trop vite...

Un petit jeu frénétique, simple, mais ô combien subtil, qui rassemble toute la famille!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

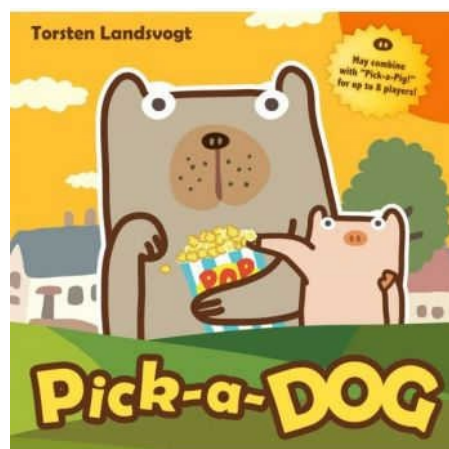
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	iello
Auteur:	Torsten Landsvogt
Illustrateur:	Ari Wong, Jolly Thinkers

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Observation - Rapidité

Animaux (familiers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-16



Pick a pig

Commentaires sur le jeu

Trouvez les compagnons parfaits pour votre mascotte parmi les cartes sur la table: ils doivent être identiques ou n'avoir qu'une seule différence avec votre dernière carte...

Soyez rapide, mais pas trop: prenez le temps de bien observer les cartes. Il vaut mieux n'en avoir collecté que 5 et les conserver, plutôt que 12 et tout perdre parce qu'on a fait une seule petite erreur en allant un peu trop vite...

Un petit jeu frénétique, simple, mais ô combien subtil, qui rassemble toute la famille!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

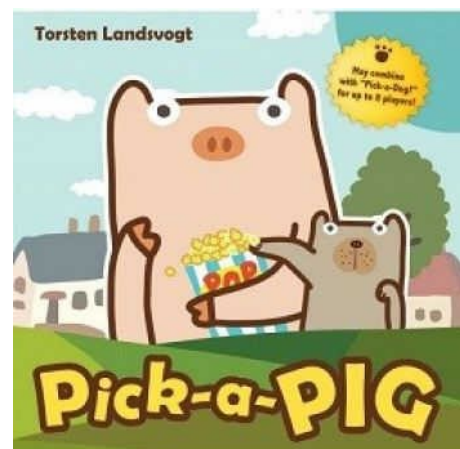
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	iello
Auteur:	Torsten Landsvogt
Illustrateur:	Ari Wong, Jolly Thinkers

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Observation - Rapidité

Animaux (familiers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-28



What's up

Commentaires sur le jeu

What's Up revisite le Memory en lui ajoutant une bonne part de déduction.

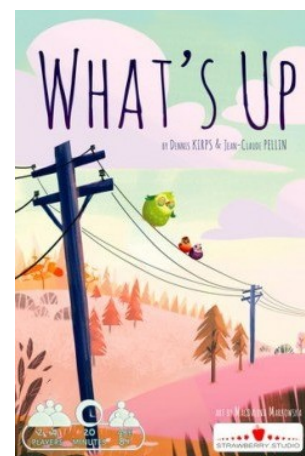
Devinez la face cachée des cartes Oiseaux, rappelez-vous les actions de vos adversaires, la place de chaque carte et constituez vos collections d'oiseaux avant les autres pour remporter la victoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Boom bomm games
Auteur:	Jean-Claude Pellin
Illustrateur:	Dennis Kirps



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Observation/mémoire

Animaux (oiseau) - Couleurs



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-29



Bugs & co

Commentaires sur le jeu

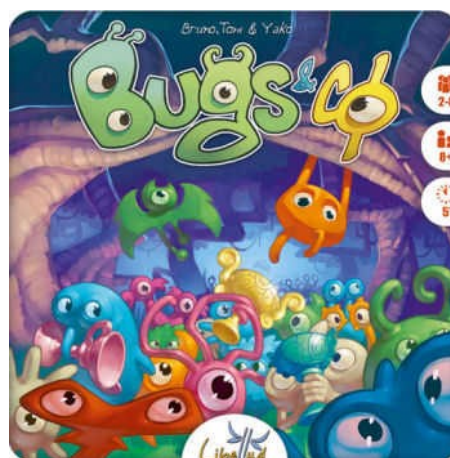
Bugs & co vous promet des parties endiablées. Rapidité et mémoire seront mises à rude épreuve au cours de parties où tous les joueurs jouent en même temps! Sur la table sont dispersées des tuiles "monstre" faces cachées. Le but est de reconstituer un maximum de familles de trois monstres identiques. Mais gare aux ressemblances!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	5
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	libellud
Auteur:	Bruno Faidutti, Pieric Yakr
Illustrateur:	Naïade, Pieric Yakrovenko



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Rapidité

Monstres



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-37



Halli galli live

Commentaires sur le jeu

Les fruits d'Halli Galli ont attrapé leurs instruments et partent en tournée. A chaque tour une carte est retournée, dès que 2 cartes ont 2 points communs (couleur, fruit, instrument) tapez la sonnette et récupérez les cartes en jeu. Le premier qui les a toutes gagne la partie. Retrouvez la grande dynamique du fameux jeu à sonnette avec une pincée de malice en plus. Observation et de rapidité sont les qualités essentielles pour ce jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Haim Shafir
Illustrateur: Franfou

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Observation - Rapidité

Fruits - Musiques (instruments) - Couleurs





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-14



Les mystères de Pékin

Commentaires sur le jeu

Qui a glissé un lézard dans le thé de Lady Shar-Ming ? A chaque partie, les joueurs mènent l'enquête, rendent visite aux témoins et collectent des indices pour découvrir progressivement l'auteur du crime parmi les 12 coupables potentiels. Le décodeur à écran rouge, le miroir et le révélateur de coupables sont la promesse de parties haletantes ! En croisant les données et en procédant par élimination, chacun développe sa concentration, sa patience et son sens stratégique pour être le premier à trouver le coupable. Et parce qu'il y a 50 mystères à résoudre, c'est toujours une joie de faire une nouvelle partie des Mystères de Pékin !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 45
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lansay
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Enquêtes

Pays (Chine)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-50



Jeu des 7 familles des Femmes remarquables

Commentaires sur le jeu

Jeu de 7 familles qui permet de se familiariser avec 42 femmes remarquables et souvent méconnues. Ces personnes sont regroupées en 7 familles : aviatrices, compositrices, écrivaines, inventrices, peintres, pionnières, scientifiques. Une famille est composée de six membres dont la liste est inscrite sur chacune de ses cartes.

Il est aussi possible d'y jouer sous forme de quizz ou bien d'augmenter la difficulté du jeu en mêlant quizz et jeu de 7 familles.

Jeu édité par "Si/si les femmes existent", association villeurbannaise.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: selon les parties ...
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Si si les femmes existent
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

féminisme/femmes - Histoire (!)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-51



Jeu des 7 familles des Résistantes

Commentaires sur le jeu

Ce jeu se propose de découvrir 42 résistantes remarquables.
 Il peut susciter l'envie d'en découvrir d'autres !
 Mot de présentation de l'association éditrice du jeu :
 "Choisir 42 résistantes et constituer des familles n'a pas été chose facile, il a fallu laisser beaucoup de grandes figures de côté. A travers ce choix et ces familles, nous avons souhaité montrer la diversité des parcours de ces femmes en même temps que donner le reflet d'une Résistance ancrée autant dans la vie civile que dans l'organisation militaire. Et puis avec la famille de Résistantes entrées en politique, nous voulons faire apparaître la poursuite de leur engagement"

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: selon les parties ...
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Si si les femmes existent
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Histoire (France) - féminisme/femmes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-73



Connecto

Commentaires sur le jeu

Connecto reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine.

Reliez les icônes de votre plateau en suivant la carte Enigme et faites apparaitre un objet. À chaque tour on révèle une carte constituée de plusieurs icônes. Simultanément, les joueurs relient ces icônes sur leur plateau leur permettant de tracer une forme.

Pour gagner, soyez le premier à deviner ce que vous dessinez.

4 modes de jeux : Compétition / Coopération / Équipes / Solo

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 et plus
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blam éditions
Auteur:	Olivier Mahy
Illustrateur:	

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Dessiner - Relier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-05



Skip-Bo

Commentaires sur le jeu

Une mécanique de jeu simple et originale, proche de la crapette.
Le but est de se défausser de ses cartes en les empilant par ordre croissant de numéros sur des piles communes à tous les joueurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: mattel
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Combinaisons - Hasard (jeu de)

Chiffres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-06



Ligretto vert

Commentaires sur le jeu

Ligretto est un jeu de cartes turbulent indispensable à toute ludothèque.

Tous les joueurs essaient en même temps de placer autant de cartes de la même couleur que possible en respectant l'ordre croissant de 1 à 10. Les séries se font collectivement et il peut y avoir plusieurs séries de la même couleur en même temps.

Pour gagner, il faut de la rapidité, de la perspicacité, de la sagacité et d'excellents réflexes, le tout associé à un peu de hasard.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Schmidt Spiele GmbH
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Rapidité

Chiffres - Couleurs





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-10



Tranquillité

Commentaires sur le jeu

Montez à bord du joli bateau Tranquillité et voguez vers le paradis. Faites toutefois attention, car dans une terre où le jour se fond avec la nuit, il est facile de perdre la notion du temps, et vous avez besoin de trouver une petite île comme foyer.

Les joueurs devront collaborer pour remplir la mer d'îles et guider le bateau vers leur nouveau foyer avant qu'un joueur n'ait plus de cartes...

Cependant, ce ne sera pas si simple car, dans le monde de Tranquillité, la seule façon de jouer est en silence.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	1 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lucky duck
Auteur:	James Emmerson
Illustrateur:	Tristram Rossin



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Coopérations - Placement

Mers - Îles - Bateaux



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-09



L'empereur

Commentaires sur le jeu

Votre manchot doit quitter la colonie pour aller se nourrir à l'océan, puis revenir à la colonie. Votre instinct vous guidera pour choisir le bon chemin, éviter le blizzard et profiter de l'aide des autres.

Avec des règles très faciles d'accès, ce jeu de parcours mêlant mémoire visuelle et tactique de placement va surprendre le joueur par sa simplicité et sa profondeur. Ainsi les parties ne se ressembleront jamais et donneront toujours l'envie de rejouer !

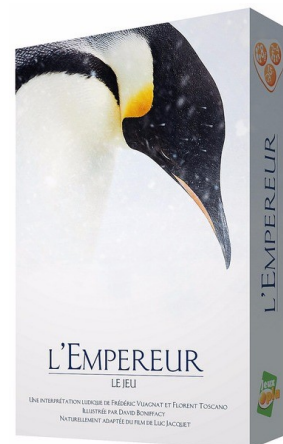
Malin ! Le jeu est accompagné d'un livret plein d'infos sur le continent Antarctique et sur cet habitant singulier qu'est le Manchot Empereur !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano, Frédéric
Illustrateur:	Bony,



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Courses - Observation/mémoire - Parcours (jeu de)

Animaux (polaire) - Films (cinéma)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-17



Pas vu pas pris

Commentaires sur le jeu

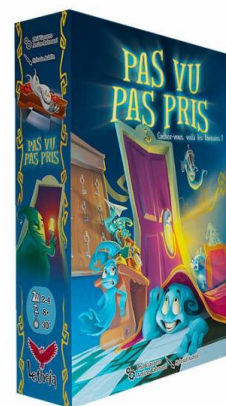
Dans Pas vu, pas pris !, faites traverser le hall d'hôtel au plus grand nombre possible de vos fantômes.
Mais attention, les humains vous observent par le trou de la serrure. Déplacez les meubles de la pièce pour vous cacher derrière et tentez d'attirer les regards sur les cachettes adverses ! Cachez-vous les humains arrivent !
Incarnez une bande de fantômes espiègles et tentez de vous sauver d'un hôtel... sans être vus par les humains qui vous lorgnent par le trou de la serrure !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lethea éditions
Auteur:	Phil Vizcarro, Amine Rah
Illustrateur:	Sylvain Aublin



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Observation - Déplacement

Fantômes - Habitation hantée



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-03



Suspend

Commentaires sur le jeu

Suspend est un jeu d'équilibre familial dans lequel sera déclaré vainqueur celui qui arrive à se débarrasser de toutes ses pièces!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Melissa & Doug
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Agencer - Coordinations - Dextérité (la) - Hasard (jeu de)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-03



Myrtille

Commentaires sur le jeu

Myrtille aime bien se promener dans son univers quotidien en semant ici et là ses petites idées vertes... Elle sait dire avec humour que recycler c'est maintenant et pas dans 100 ans ! Elle explique aussi pourquoi vouloir manger des fraises à Noël c'est comme vouloir la neige sur la plage en été...

A la fois coquine et engagée, Myrtille va sauter de carte en carte avec ses copains, tous bien décidés à prendre l'avenir de la planète en main !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	La petite salamandre
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	Ambroise Héritier

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Observation - Parcours (jeu de) - Pions - Placement -
Coopérations

Ecologie (!) - Environnement (!)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-05



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Kingdomino, vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Au sein de ce Royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

Champs de blé, lacs, montagnes, il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous alors soyez audacieux et rusé !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	Bruno Cathala
Illustrateur:	Cyril Bouquet



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Agencer - Constructions - Déduction, raisonnement - Placement -
Tactique

Château (vie de) - Châteaux forts - Histoire (Moyen-âge)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-06



La guerre des moutons

Commentaires sur le jeu

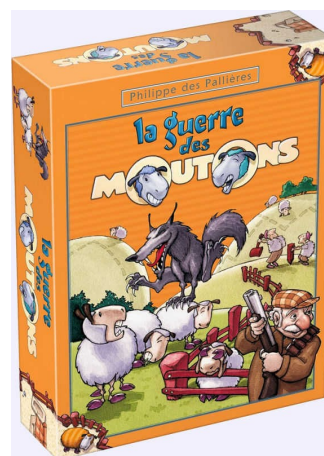
La guerre des moutons fait rage dans les pâturages ! On se dispute pour quelques arpents, on se bat pour un lopin, une parcelle, un champ. La Guerre des Moutons est un superbe petit jeu de société aussi simple qu'amusant. Chacun joue un berger qui doit construire l'enclos le plus grand contenant des moutons de sa couleur. Tour à tour, les joueurs posent des tuiles de paysage sur la table, un peu comme aux dominos. Sur les cartons il y a: des moutons, de la forêt, des loups ou des chasseurs! Mais voilà la ruse: la couleur des joueurs est secrète au départ, vous devez donc agrandir votre enclos en toute discrétion ... sous peine de vous faire stopper dans votre élan.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lui-même
Auteur:	Philippe des Pallières
Illustrateur:	François Bruel



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Réflexion - Tactique

Animaux (de la ferme et des champs) - Villages - Forêts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-07



Bubblee pop

Commentaires sur le jeu

Bubblee Pop est un jeu coloré dans un monde peuplé de Bubblees, petites créatures rondes qui vivent dans des bulles. Faites tomber les bubblees du ciel et alignez-les par 3 pour déclencher leurs redoutables pouvoirs et marquer un maximum de points! Mais votre adversaire a le même objectif ! Combotez de votre côté et surchargez votre adversaire, l'un ne va pas sans l'autre!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	bankiiz éditions
Auteur:	Grégory Oliver
Illustrateur:	Alexei Rudikov



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Pions - Placement

Monstres - Planètes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-09



Pollen

Commentaires sur le jeu

En quête de pollen et de nectar, Abeilles et Bourdons partent explorer la prairie. Menez votre pollinisateur vers les fleurs porteuses du précieux butin, en privilégiant vos favorites. Et comme une même fleur peut avoir la faveur des deux insectes, il va falloir ruser ! Tactique et déduction seront de la partie...

Que la récolte commence !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Alexandre Droit
Illustrateur:	David Boniffacy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-10



Pollen

Commentaires sur le jeu

En quête de pollen et de nectar, Abeilles et Bourdons partent explorer la prairie. Menez votre pollinisateur vers les fleurs porteuses du précieux butin, en privilégiant vos favorites. Et comme une même fleur peut avoir la faveur des deux insectes, il va falloir ruser ! Tactique et déduction seront de la partie...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Alexandre Droit
Illustrateur:	David Boniffacy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-12



Songbirds

Commentaires sur le jeu

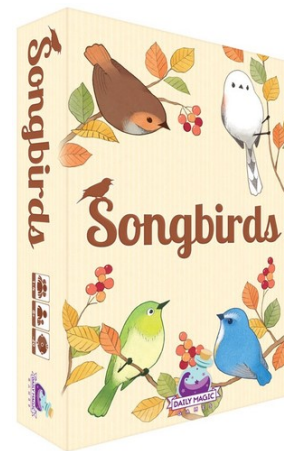
Incarnez les esprits d'une forêt, tentant chacun de guider secrètement l'oiseau de votre choix au succès en le poussant à chanter le plus mélodieusement possible. Les oiseaux aux chants les plus envoutants pourront nicher sur les arbres aux baies les plus juteuses ! Très simple dans le mécanisme, retors dans le déroulement, avec de nombreux changements de stratégie, une information qui se complète au fur et à mesure que le plateau se remplit (et du coup vos neurones qui travaillent à plein), des cartes belles et épurées, un jeu qui reste simple et court... Dans le genre minimaliste épuré, très belle réussite!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Pixie games
Auteur:	Yuo
Illustrateur:	Kotori Neiko



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes

Animaux (oiseau) - Chansons - Environnement (I')



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-13



Bubblee pop level up

Commentaires sur le jeu

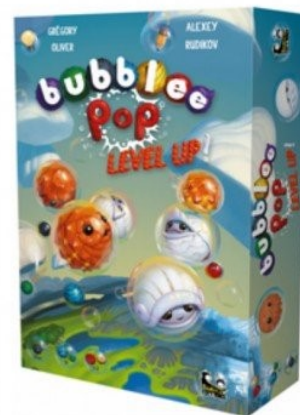
Bubblee Pop est un jeu coloré dans un monde peuplé de Bubblees, petites créatures rondes qui vivent dans des bulles.
Cette extension pour le jeu à succès Bubblee Pop permet d'ajouter 2 nouvelles familles de Bubblees à la boîte de base. Ces 2 nouvelles familles sont à l'origine de nouveaux pouvoirs qui permettront un renouvellement des parties mais également une liberté de choix pour les configurations de jeux.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	bankiiz éditions
Auteur:	Grégory Oliver
Illustrateur:	Alexei Rudikov



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Aligner, arranger - Batailles - Combinaisons

Fantastiques (créatures) - Jeux vidéo



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-18



Red 7

Commentaires sur le jeu

Les règles de Red7 sont simples: la plus haute carte gagne!
Le but est d'être le dernier à pouvoir jouer.
Comment ? en remplissant le contrat proposé par la règle en cours. Mais si vous êtes coincé, alors vous pouvez vous même changer la règle Ce sont les couleurs qui imposent leurs règles !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Asmadi games
Auteur: Carl Chudyk, Chris Cieslik
Illustrateur: Alanna Cervenak

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes

Couleurs - Couleurs/chiffres - Chiffres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-19



Azul les vitraux de Sintra

Commentaires sur le jeu

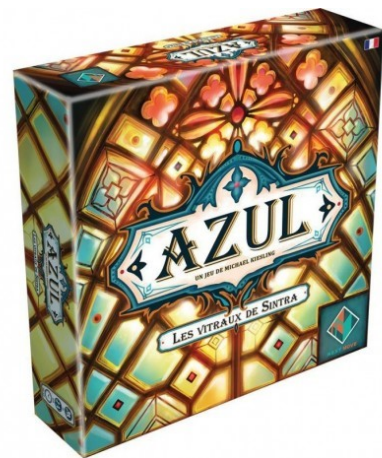
Azul : Les vitraux de Sintra vous accueille de nouveau dans l'univers d'Azul. Les joueurs ont maintenant pour défi de décorer les fenêtres de la chapelle du palais royal de Sintra, au Portugal. Après avoir embelli le Palais d'Évora, le roi Manuel 1er désire mandater les vitriers les plus talentueux du monde à décorer les fenêtres de la chapelle du palais royal de Sintra. En tant que vitrier, il s'agit là d'une opportunité unique de démontrer vos talents. Parviendrez-vous à créer les vitraux les plus beaux du pays? Redécouvrez l'univers d'Azul sur ce nouveau chantier!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Next move
Auteur:	Micheal Kiesling
Illustrateur:	Chris Quilliams



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement

Arts - Civilisations



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-22



Grumpf

Commentaires sur le jeu

La chasse est ouverte au pays des Grumpfs ! Dans ce jeu, vous devrez coopérer pour attraper les plus gros animaux. Mais attention, seules les tribus les plus rapides et les plus malignes repartiront avec les précieux trophées !

Grumpf est un jeu de majorité saupoudré de rapidité. Le but du jeu est d'amasser des animaux différents. Pour gagner ces animaux il va falloir gagner des majorités. La première difficulté vient du fait que chacun des 6 plateaux a sa propre règle de majorité. La grande originalité de Grumpf est que tout le monde joue en même temps ce qui a un côté très très amusant. Et le jeu, malgré l'hystérie ambiante, est plus subtil qu'il n'y paraît.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	La boîte de jeu
Auteur:	Pierre Compain
Illustrateur:	Pauline Détraz



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Majorité - jetons - Rapidité

Animaux (fantastiques)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-23



Aqautika

Commentaires sur le jeu

Les amateurs de jeux de stratégie trouveront ici un jeu à leur mesure. Chaque joueur possède 9 pièces-poisson et tente d'amener une de ses pièces sur une case derrière la ligne adverse. Chaque pièce a son petit pouvoir particulier qui ouvre la porte à de nombreuses stratégies: la pieuvre peut emporter un autre poisson avec elle, le requin mange les autres poissons, le poisson-volant vole par-dessus les autres... Soyez stratège!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	Alexandre Droit
Illustrateur:	Martin Texier



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Conquêtes - Stratégie (Jeu de)

Animaux (marins)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-27



Aboculis

Commentaires sur le jeu

Ce jeu fait tout de suite penser à Abalone ou Akiba. Mais le système de déplacement des pièces est plutôt inspiré de Labyrinthe.

Une bille bleue est placée au centre d'une grille de 5 × 5 cases. Chaque joueur pousse une bille de sa couleur sur l'une des vingt entrées. Si une bille de la couleur adverse ressort en face, son adversaire dispose de deux coups consécutifs à son tour de jouer. Le but est de faire sortir la bille bleue.

Un mariage réussi entre le taquin et le jeu de mémoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Edition Fenix
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Pousser - billes - Mémoire - Stratégie (Jeu de) - Réflexion





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-28



Renature

Commentaires sur le jeu

Aidez la nature à transformer une vallée polluée par l'environnement en son état d'origine. Placez des dominos animaux le long d'un ruisseau et végétalisez les zones adjacentes. Mais quelles plantes utiliser à quel moment ? Et où ? Seuls ceux qui sauront répondre le plus habilement à ces questions remporteront ce défi dans le respect de la nature.

Un jeu à la fois familial et hautement stratégique, des éléments de bonne qualité et des illustrations à ne pas manquer

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	matagot
Auteur:	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Illustrateur:	Dennis Lohausen



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Dominos

Nature (la) - Ecologie (l')



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-29



Four Senses

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Four Senses, il faut être le premier à compléter une ligne droite ou diagonale de 4 pièces identiques, 4 pièces de même hauteur ou un escalier avec 3 pièces de hauteurs différentes.

Enfilez le masque sur vos yeux et oubliez la vue, concentrez vous sur les autres sens. Comment est la pièce ? Pleine ou Creuse ? Simple ou double ? Jugez sa hauteur, sa composition, et placez-la dans la grille à l'endroit le plus stratégique !

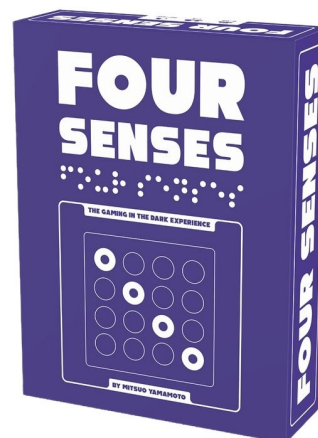
Pas si simple quand on y voit plus rien, une façon très différente de jouer au 4 à la suite en 3D !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 3
Difficulté:
Marque du jeu: Helvetiq
Auteur: Mitsuo Yamamoto
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Pions - Placement



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-31



beez

Commentaires sur le jeu

Beez est un jeu de réflexion pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous planifiez les vols de votre abeille sur le plateau des fleurs pour récolter divers types de nectar et les agencer dans votre ruche afin de valider de multiples objectifs de score.

Établissez les meilleurs plans de vol afin que votre abeille récolte le précieux nectar des fleurs. Mais méfiez-vous des abeilles rivales, car elles convoitent également ce nectar afin de réaliser des objectifs communs et d'autres qui sont secrets.

Parviendrez-vous à maîtriser l'art de la voltige et de l'organisation de votre ruche ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Next move
Auteur:	Dan Halstad
Illustrateur:	Chris Quilliams



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Combinaisons - Conquêtes - Défis - Observation - Objectif

Nature (la) - Animaux (insectes)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-33



Aqualin

Commentaires sur le jeu

Décidément, ce récif est de plus en plus peuplé... Chaque créature marine tente d'y trouver la meilleure place ! Dès qu'une méduse s'éloigne, une étoile de mer se précipite pour prendre sa place !

Dans Aqualin, les joueurs posent tour à tour une tuile sur le plateau et tentent d'assembler les plus grands bancs d'animaux marins possibles : l'un des joueurs rassemble les créatures marines de même type, et l'autre les créatures marines de même couleur. Plus un banc d'animaux marins est grand, plus il rapporte de points !

Avec son expérience de jeu instantanée et particulièrement tactique, Aqualin propose des duels riches et intenses.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: iello
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement

Mers (monstres marins) - Animaux (marins)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-36



Spooky Boo

Commentaires sur le jeu

Brrrr... Le manoir est envahi par des monstres et des fantômes!
Chacun des joueurs devra faire confiance à sa mémoire pour les diriger habilement vers la sortie et retrouver le calme.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

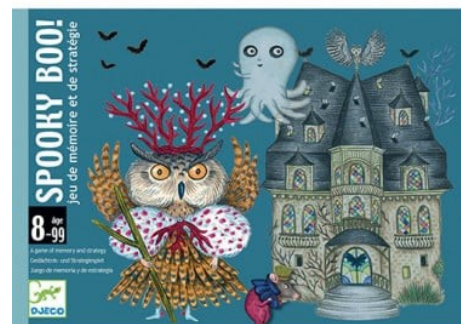
Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur: Delphine Jacquot

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Mémoire - Cartes

Fantastiques - Fantômes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-37



Candy lab

Commentaires sur le jeu

Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons ! Mais la concurrence est rude : vos adversaires ne renonceront à aucun coup bas pour décrocher le titre suprême. Et vous non plus d'ailleurs !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Thomas Danede
Illustrateur: Alain Boyer



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Combinaisons - Cartes

Bonbons - Noël



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-38



Salade 2 points

Commentaires sur le jeu

Salade 2 points est un jeu de cartes et de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner !
Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Molly Johnson, Robert Mel
Illustrateur:	Dylan Mangin

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Objectif - Collection

Légumes - Aliments





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-42



Règlement de contes

Commentaires sur le jeu

Blanche-Neige, Robin des Bois, le Roi Arthur, le Joueur de Flûte et le roi Triton ont décidé de construire le village de leurs rêves ! Mais au sommet de la montagne voisine, un dragon s'est installé dans le château abandonné... Il ne voit pas d'un bon oeil ces nouveaux venus qui envahissent ses terres et viennent régulièrement chaparder ses richesses. Dans ce jeu asymétrique, un joueur est le Dragon qui essaye d'effrayer les Héros... Ces derniers sont incarnés par les autres joueurs qui font équipe pour vider deux salles du Château ou construire leur Village.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	3 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Matthew Greenleaf
Illustrateur:	Barbara Lucas



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Asymétrie - Simultanéité

Histoires (Contes ou récits) - Dragons



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-45



Zombie Teenz Evolution

Commentaires sur le jeu

Chassés de l'école, les zombies ont établi une base dans les égouts et sèment la pagaille dans toute la ville ! Le temps de se cacher est révolu... En coopérant, il faut trouver 4 ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies!
Zombie Teenz Évolution est un jeu coopératif. Pour gagner, il faut rapporter les 4 Caisses d'ingrédients à l'école avant que les zombies n'envahissent les 4 bâtiments de la ville.

Zombie Teenz est un jeu évolutif, comme Zombie Kidz dont il est la suite. Ce sont deux jeux différents, indépendants et compatibles !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Le Scorpion Masqué
Auteur:	Annick Lobet
Illustrateur:	Rémy Tornior, Nikao

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Dés - Déplacement - Coopérations

Zombies - Ecole





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-46



Explorers

Commentaires sur le jeu

Ça y est vous l'avez trouvé : un nouveau monde, vierge et inexploré. Et pour cause : le sol est constitué de pierres flottantes qui ont dû cacher ce continent en le déplaçant durant toutes ces années. Malheureusement vous n'êtes pas le seul, d'autres aventuriers vont tenter de parcourir ces nouvelles terres et d'en ramener plus de richesses !
 À vous d'utiliser au mieux les cartes et de bien planifier votre parcours afin de devenir le plus grand des explorateurs !
 Le jeu contient une version solo ainsi que des tuiles de tâches supplémentaires pour les joueurs expérimentés, avec plus d'un million de combinaisons de jeu possibles.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ravenburger
 Auteur: Phil Walker-Harding
 Illustrateur: Sabrina Miramon



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cocher - alignement - Placement - Repérages visuels

Paysages - Trésors - Aventures - Temples - Aliments



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-49



Skyjo

Commentaires sur le jeu

Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

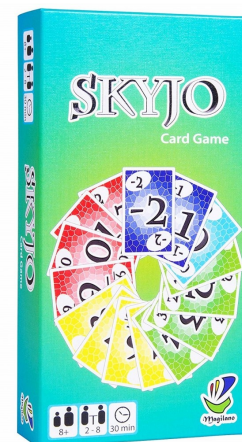
Skyjo est un jeu de cartes simples, subtil et terriblement addictif dans la lignée du Uno ou Skip-Bo.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Magilano
Auteur:	Alexander Bernhardt
Illustrateur:	Alexander Bernhardt



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Pioche - Défausse

Chiffres



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-50



Loco Momo

Commentaires sur le jeu

Sérieusement, vous pensez pouvoir photographier ensemble des ours, des léopard et des canards?

Un jour, un mystérieux appareil photo fut découvert dans la forêt enchantée de Loco Momo. Pour choisir qui en deviendrait le propriétaire, les animaux de la forêt ont décidé que celui qui prendrait le plus beau cliché gagnerait l'appareil photo.

Vous avez 6 manches pour réussir la meilleure photo en plaçant vos jetons animaux de façon astucieuse sur votre plateau.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blam !
Auteur:	Lenny Liu
Illustrateur:	Aisha Lee



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Collection

Animaux (divers) - Forêts - Photos



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-52



Esels Rennen (la course des ânes)

Commentaires sur le jeu

La course d'ânes est un jeu tactique et de bluff.

Chaque joueur essaye d'influencer le jeu en avançant les ânes de son choix de façon à ce que le podium présenté sur une de ses cartes soit le plus près possible du résultat final.

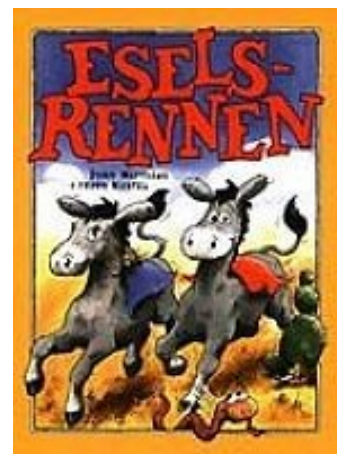
À chaque tour, le joueur effectue un mouvement à un âne de son choix. Ce mouvement peut provoquer un second mouvement, un mouvement en chaîne ou ne pas avoir de répercussion du tout.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Doris et Franck
Auteur:	Doris Matthäus, Frank Ne
Illustrateur:	Doris Matthäus, Frank Ne



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Parcours (jeu de) - Déplacement

course - Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-02



Canardage

Commentaires sur le jeu

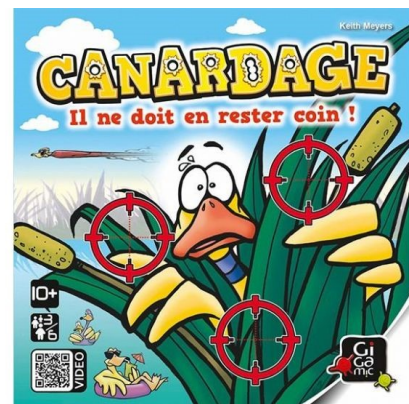
D'innocents canards barbotent en file indienne, mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... À chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abri et canardez les volatiles adversaires car le dernier survivant sera le gagnant ! Le petit plus savoureux ? Même si vous n'avez plus de canard en jeu, vous pouvez encore tirer sur vos adversaires. La vengeance est un plat qui se mange froid ! Simple et délirant, Canardage est le plus savoureux des conflits de canard !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	3 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Keith Meyers
Illustrateur:	Randy Martinez



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Cartes - Placement - Ambiance, rigolade - Hasard (jeu de) - Pièges

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-03



Strike

Commentaires sur le jeu

Une arène, une bonne poignée de dés chacun et surtout la volonté d'en gagner plus ! Voici le cocktail explosif que Strike nous propose. Lancez votre dé avec dextérité sur ceux déjà présents dans l'arène. Obtenez au moins deux faces identiques et remportez les dés correspondants. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez ! Stop ou encore ? A vous de décider ! Mais attention : aucune face identique et vos dés restent dans l'arène, une croix et ils sont éliminés ! Qui réussira à rester en lice pour être consacré "Grand vainqueur de l'arène" ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ravensburger
 Auteur: Dieter Nusle
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Dés - Lancer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-07



El ocho

Commentaires sur le jeu

8 dés, 8 faces, 8000 points.
Vous direz souvent : «Bon, j'y vais! Heu.. En fait non, je m'arrête!... Allez si, je continue!..»
Prudent ou risque-tout?

Sachez vous arrêter à temps pour marquer les points. A chaque lancer, mettez de côté un ou plusieurs dés, puis relancez les dés restants si vous le souhaitez. Si vos lancers contiennent un 1, un 5 ou un brelan vous marquez des points. Quant au 8 il vous sauve, mais attention, tout piètre lancer annule les points accumulés.
Le premier joueur à 8000 points gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur: François Koch
Illustrateur: Raphaël Delerue

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Dés





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-08



Strike Harry Potter

Commentaires sur le jeu

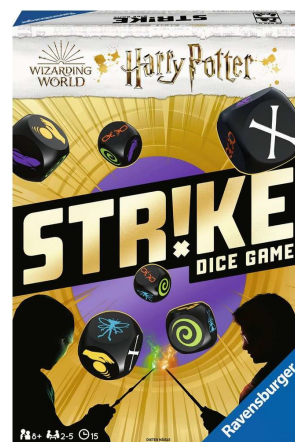
Strike Harry Potter est un jeu de dés qui mêle adresse et prise de risque. Un jeu de stop ou encore drôle et très efficace. Affrontez-vous dans de grands duels de magie!
Lancez les dés dans l'arène pour lancer Confundo, Wingardium Leviosa, Stupéfix et bien d'autres sorts du Monde des Sorciers. Les symboles identiques obtenus ont tous un effet magique différent et vous permettront de récupérer les dés correspondants. Plus la partie progresse plus vous perdrez ou gagnerez de nouveaux dés. Le dernier Sorcier ou Sorcière à avoir encore des dés remportera la partie.
Un jeu malin à transporter partout.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: ravenburger
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Lancer - Dés - Hasard (jeu de) - Adresse

Magies - Sortilèges - Histoires (Contes ou récits)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-10



Vraiment très fûté

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Vraiment Très Futé!, il s'agit de choisir les dés ingénieusement. Car lorsqu'ils sont utilisés habilement, ils peuvent entraîner d'astucieuses réactions en chaîne. Le résultat du dé choisi doit toujours être noté dans la zone de couleur correspondante et rapporte des points. Les joueurs ne doivent pas ignorer les dés qu'ils laissent inutilisés. Car chaque dé affichant un résultat inférieur au dé choisi sera présenté aux adversaires sur un plateau d'argent...

Tous les joueurs sont toujours impliqués dans le déroulement de la partie et personne ne s'ennuie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Wolfgang Warsch
Illustrateur:	Léon Schiffer



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Dés - Tactique



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-11



Wasabi

Commentaires sur le jeu

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile !
Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !

Nb pièces: 1

Points: 1

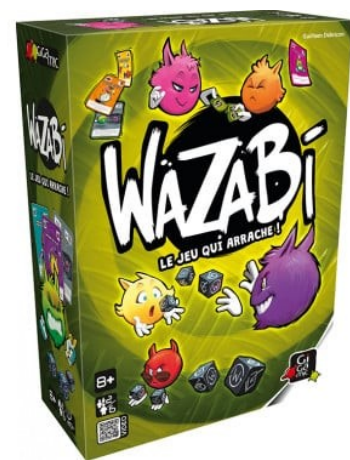
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: gigamic
Auteur: Ghuilem Debricon
Illustrateur: Jonathan Aucomte

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Cartes - Dés





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-15



Poker des cafards

Commentaires sur le jeu

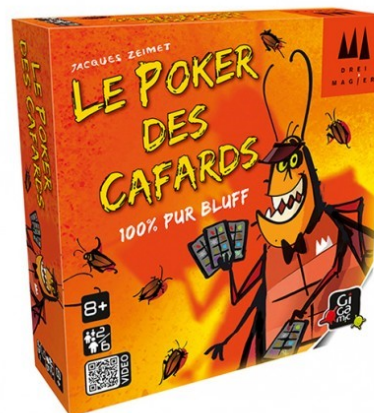
Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueur pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non. Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui. Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !
Super jeu de bluff, simplissime, joué rapidement, des dilemmes et des fous rire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Jacques Zeimet
Illustrateur:	Rolf Vogt



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Cartes - Bluff

Bestioles



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-02



Konito ? Musik

Commentaires sur le jeu

Utilisez votre culture musicale pour compléter des paroles de chanson mais pas seulement : chantez, mimez, bruitez... dans ce jeu tout est permis ou presque pour faire deviner les paroles à votre équipe. Plus vous complétez des extraits de chansons cultes et pour tous les goûts, plus vous avancez sur le plateau. Facile, non ? Ajoutez à cela des cartes défis pour pimenter la partie, trois niveaux de difficulté et une ambiance d'équipe délirante, pour obtenir un jeu convivial et riche en surprises qui mettra une folle ambiance dans vos soirées entre amis où chanter n'est pas nécessaire pour gagner.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: iello
 Auteur: Richard Champion
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire

Devinettes

Musiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-409-02



Ubongo

Commentaires sur le jeu

Ubongo est un jeu qui a le mérite d'intégrer un jeu de casse-têtes solitaire dans un jeu de société à plusieurs. A chaque tour, les joueurs reçoivent une énigme. Chaque énigme consiste à réussir un puzzle à l'aide de formes géométriques.

Il y a 2 niveaux de difficultés ce qui permet de donner un sentiment de réussite pour chacun.

Le temps est un facteur primordial au jeu puisque les joueurs qui ont réussi leur énigme vont prendre 2 pierres précieuses chacun à leur tour en fonction de leur rapidité de résolution.

Nb pièces: 1

Points: 1

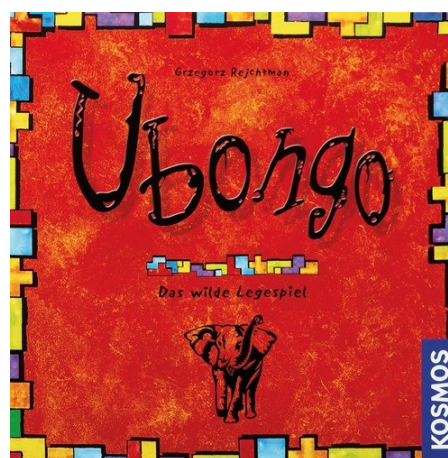
Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	university games
Auteur:	Grzegorz Rejchtman
Illustrateur:	Nicolas Neubauer

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique

Agencer - Concentration - Logiques - Placement





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-02



Scrabble zigzag

Commentaires sur le jeu

Zig Zaguez entre les lettres avec ce nouveau Scrabble ! Le Scrabble Zig Zag de Mattel est un jeu de société qui stimule la gymnastique mentale. En jouant avec parents et grands parents, les enfants enrichissent leur vocabulaire. Le Scrabble Zig Zag, un jeu qui rapproche toutes les générations.

Principe est simple : Posez les mots où vous voulez, et dans le sens de votre choix : il n'y a pas de plateau ! Donnez des pénalités à vos adversaires, votre seul objectif : vous débarrasser de toutes vos lettres en premier !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: mattel
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-03



Dixit

Commentaires sur le jeu

Le jeu Dixit fait appel à votre imagination, à votre interprétation et à votre univers personnel. Confrontez votre vision des cartes avec celles de vos amis, et découvrez vous les uns les autres. Dans ce jeu familial, rêve, imagination, poésie, et références culturelles aboutissent à un mélange d'exception.
Votre imagination parviendra-t-elle à toucher la sensibilité des gens vous entourant?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: libellud
Auteur: Jean-Louis Roubira
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Imaginer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-08



Tokyo train

Commentaires sur le jeu

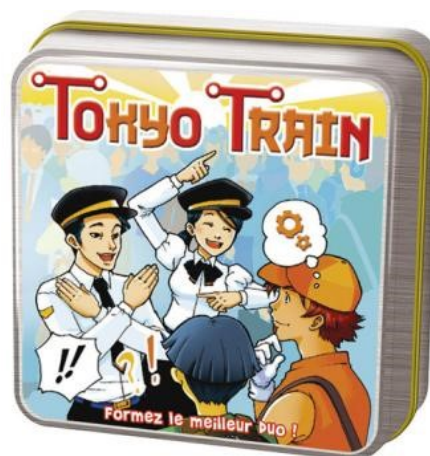
Comme les placeurs dans le métro japonais, mimez et criez les consignes de placement des touristes à votre partenaire, et en japonais s'il-vous-plait! Les touristes se bousculent dans le train tokyoïte ! Par équipes de deux, gesticulez et baragouinez les bons mots pour placer les touristes correctement avant vos adversaires et, surtout, avant de devenir fous ! Serez-vous plus expressifs et plus vifs que les équipes adverses ? Jeu d'animation faisant appel à la logique, à la communication et à la rapidité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 4 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: cocktail games
 Auteur: Walter Obert
 Illustrateur: Stivo



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Ambiance, rigolade - Cartes - Ecoute (!) - Inter agir - Logiques - Placement

Trains - Transports - Voyages - Pays (Japon)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-11



Identik

Commentaires sur le jeu

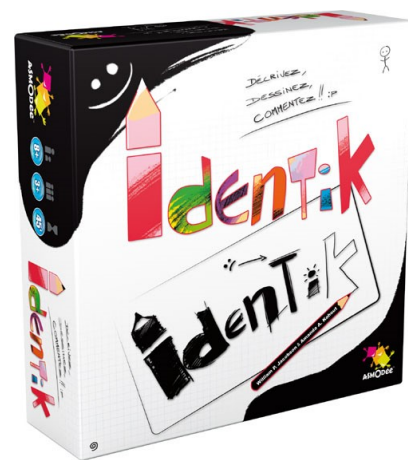
Avec Identik, pas besoin d'être un artiste! Un joueur maître d'œuvre décrit une illustration rigolote en donnant autant de détails que possible aux autres joueurs. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Plus ils reproduisent de détails mentionnés sur la carte de l'illustration, plus ils marquent de points. Surprises et fous rires garantis!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur: Amanda Kohout, William J
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-14



Animal suspect

Commentaires sur le jeu

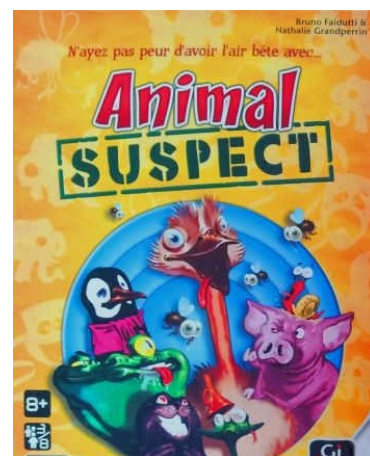
Mettez vos talents d'imitateurs à drôle d'épreuve grâce à ce jeu totalement décalé. Lancez les deux dés spéciaux et faites deviner aux autres joueurs l'Animal et l'Expression correspondants au tirage. Serez-vous le lion coquet ? La pieuvre amoureuse ? Le moustique myope ? Le joueur le plus perspicace ainsi que l'imitateur gagnent chacun une carte : celui qui en possède le plus à la fin du jeu est le vainqueur ! Avec Animal suspects, vous adorerez avoir l'air bête.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	3 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Bruno Faidutti & Nathalie
Illustrateur:	Christophe Swal



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Dés - Mimes, devinettes

Animaux (divers) - Expressions corporelles



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-17



Cyrano

Commentaires sur le jeu

RÉVEILLEZ LE POÈTE QUI SOMMEILLE EN VOUS !

Des poèmes rigolos, épiques
Ou encore romantiques mais point de panique.
Car pour gagner nul besoin de briller...
Il vaut mieux être futé !

À partir de deux rimes et d'un thème donné, chaque joueur compose un quatrain. On compare ces quatrains et chaque joueur marque des points pour les mots originaux (non utilisés par les adversaires) formant ses rimes. Puis les joueurs élisent le plus beau poème et marquent autant de points que de joueurs ayant fait le même choix qu'eux.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 45
Nombre de joueurs: 4 à 9
Difficulté:
Marque du jeu: repos production
Auteur: Angèle Maublanc, Ludovic
Illustrateur: Pierre Lechevalier, Pierô



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Ambiance, rigolade - Communications - Créativité (la) -
Ecoute (l') - Ecrire - Inventer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-21



Just one

Commentaires sur le jeu

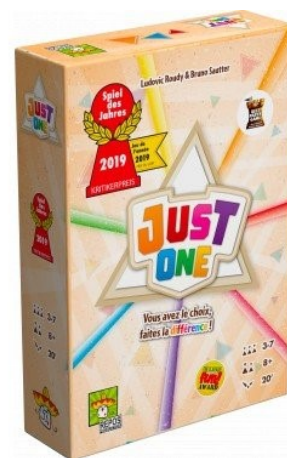
Just One est un party game coopératif dans lequel les joueurs jouent tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Les joueurs doivent faire deviner un mot Mystère à l'un des joueurs en écrivant chacun, secrètement, un indice sur son chevalet. Sans concertation, les joueurs réfléchissent au meilleur indice à faire deviner au joueur actif. Il faudra alors veiller à ne pas choisir un mot trop banal ou trop évident, car seuls les indices uniques seront conservés pour aider le joueur à découvrir le mot Mystère. À la fin de la partie, calculez votre score en fonction du nombre de mots Mystère trouvés.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 25
Nombre de joueurs: 3 à 7
Difficulté:
Marque du jeu: repos production
Auteur: Ludovic Roudy, Bruno Sau
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Charades, rébus - Communications - Complémentarités -
Coopérations - Déduction, raisonnement - Devinettes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-08



Détective club

Commentaires sur le jeu

Detective Club est un jeu d'ambiance malin et subtil, dans lequel l'imagination, l'improvisation et le bluff seront vos alliés pour argumenter votre choix autour de somptueuses illustrations dont l'ambiguïté volontaire est un élément majeur du jeu.

Un mystérieux voleur de rêves se cache au sein du Club. Voyagez à travers les rêves pour le retrouver à l'aide d'un obscur informateur.

Analysez les preuves, écoutez les témoins et identifiez qui dans le groupe ment à tous les autres. Les détectives doivent retrouver le voleur de rêves caché parmi eux, l'informateur doit aider le voleur à passer inaperçu et le voleur ne doit pas se faire reconnaître.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

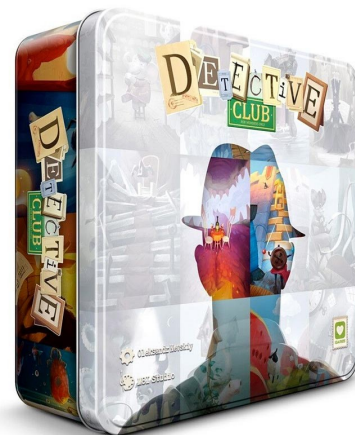
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	4 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	jgames
Auteur:	Oleksandr Nevskiy
Illustrateur:	M81 Studio

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Déduction, raisonnement - Observation

Enquêtes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-24



Les aventuriers du rail ; le défi des locos

Commentaires sur le jeu

Bienvenue en 1900, l'âge d'or de la locomotive ! Les trains sont plus populaires que jamais et la gare de triage fourmille d'activités : machinistes et cheminots se démènent pour positionner les wagons sur leurs voies de départ. En tant que responsable de la gare de triage, VOUS avez un rôle essentiel à jouer...

Assurez-vous que chaque train parte à l'heure en positionnant locomotives et wagons sur les emplacements déterminés. Mais vous devrez bien réfléchir : les wagons sont rarement au bon endroit au bon moment... et l'heure tourne.

En voiture !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 8
 Durée de jeu prévue: selon chacun
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: LogiQuest
 Auteur: Alan R. Moon
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Casses-têtes - Défis

Trains - Transports



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-29



Imagine Famille

Commentaires sur le jeu

Amusez-vous à faire deviner un animal, objet, métier... avec les 60 cartes transparentes ! Elles pourront être assemblées, superposées et animées. Tout est possible avec les cartes transparentes et tous les moyens sont bons pour se faire comprendre !. Mais il est interdit de parler, de faire des bruitages, de représenter une lettre ou un chiffre, de mimer avec ses doigts (mais il est autorisé à masquer une partie d'une carte avec ses doigts) et bien sur de découper les cartes.

Un jeu testé et approuvé par les enfants qui stimule la créativité et l'imagination !

Version pour les jeunes du fameux jeu Imagine !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	3 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	cocktail games
Auteur:	S. Nakashima, M. Ohki, S
Illustrateur:	Shintaro Ono



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Devinettes - Cartes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-54



Blockness

Commentaires sur le jeu

Les monstres du Blockness sortent enfin leur tête de l'eau... mais on dirait que le lac n'est pas assez grand pour tout le monde !

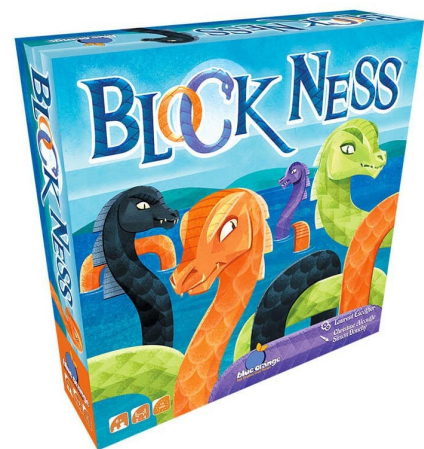
Soyez le plus agile d'entre eux pour obtenir le titre de Monstre de l'année et le privilège de vous laisser photographier de temps à autre par les touristes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	Laurent Escoffier
Illustrateur:	Christine Alcouffe, Simon



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Blocage - Casses-têtes - Observation -
Raisonnement spatial - Repérages visuels

Monstres - Cours d'eau, fleuves, lacs, mers ..



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-55



Migrato

Commentaires sur le jeu

Vous devrez gérer et guider la migration de cinq espèces d'oiseaux. Cependant, tous n'ont pas les mêmes habitudes de vol et ne parcourent pas la même distance. Il faudra donc faire preuve d'adaptation et de stratégie pour poser les bonnes cartes au bon moment, faire attention aux obstacles, et garder un œil sur le jeu de l'adversaire...

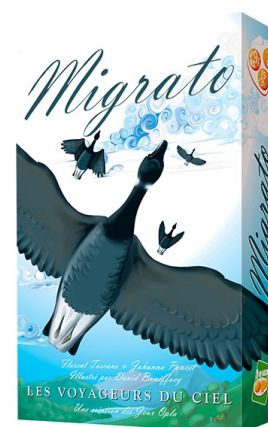
Bon voyage !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux Opla
Auteur:	Florent Toscano
Illustrateur:	David Boniffacy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Collection

Animaux (oiseau) - Ecologie (I')



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-56



KobaYakawa

Commentaires sur le jeu

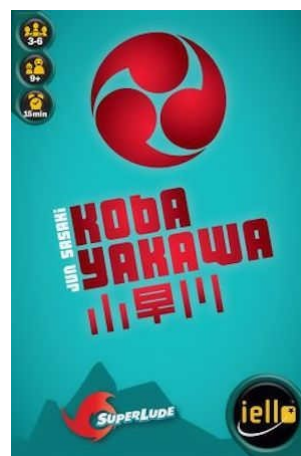
Dans ce jeu de cartes minimaliste et très original, d'inspiration asiatique, le joueur qui aura la carte la plus forte ne sera pas nécessairement le gagnant. En 7 tours, avec 15 cartes seulement dont une seule dans chaque main et une au centre de la table, bluffez et misez pour tracer votre route vers la victoire!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Superlude
Auteur: Jun Sasaki,
Illustrateur: Biboun,



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Bluff - Comparaison



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-57



Get on board

Commentaires sur le jeu

Ah, voilà le bus ! Vite, montez pour vous mettre à l'abri de la pluie ! Comme à chaque fois, vous êtes fasciné par l'ensemble des voyageurs à bord : touristes, hommes d'affaires, étudiants... Tous partagent un bout de chemin en se dirigeant pourtant vers des destinations différentes. Cette ligne de bus est vraiment unique... mais permettra-t-elle de transporter chaque voyageur jusqu'à destination ?

Dans Get on Board, créez la meilleure ligne de bus de Londres et de New York ! Optimisez vos déplacements pour transporter au plus vite les passagers et faites preuve de stratégie pour laisser vos adversaires dans les embouteillages.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

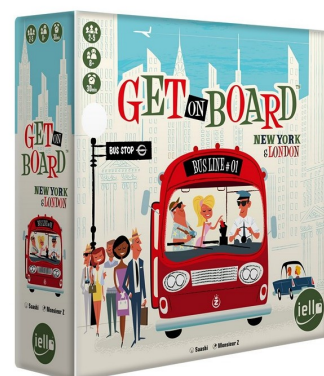
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	iello
Auteur:	Saashi
Illustrateur:	Monsieur Z

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Flip write - Cocher - Déduction, raisonnement - Objectif

Transports - Villes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-05



Bioviva, le jeu naturellement drôle

Commentaires sur le jeu

Et si on jouait à mieux connaître la nature ?
Ludique, pédagogique et scientifique
Des épreuves amusantes et intéressantes pour mieux connaître la planète
Mythique, ce jeu a fait naître les éditions Bioviva il y a 20 ans.

La règle du jeu est simple : il faut réussir le maximum d'épreuves proposées. 250 questions incroyables, 250 lieux à découvrir, 250 animaux à deviner... Connaissance, rapidité, bluff et déduction sont vos meilleurs atouts pour l'emporter dans les 3 épreuves de ce jeu familial, idéal pour apprendre en s'amusant.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

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

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu questionnaire

Questions - Déplacement - Défis

Nature (la)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-34



Cortex Harry Potter

Commentaires sur le jeu

Entrez dans le monde magique d'Harry Potter avec cette nouvelle édition de Cortex.
Les joueurs découvriront de nouveaux mini-jeux pour défier leur mémoire, leur logique et leurs capacités d'observation dans les grandes thématiques et les incontournables de la saga de J. K. Rowling.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Défis - Observation - Mémoire

Harry Potter





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-64



Chakra

Commentaires sur le jeu

Aligner ses chakras peut se révéler un vrai défi. À vous de canaliser vos énergies pour enfin trouver la plénitude. Respirez profondément... Laissez venir à votre oreille le murmure de la réflexion... Harmonisez vos chakras et lâchez prise pour que filent les énergies négatives. Méditez sur votre stratégie et laissez vos émotions façonner votre victoire ! Choisissez vos gemmes d'énergie et déplacez les judicieusement pour que vos chakras soient harmonisés !

Chaque joueur possède un plateau représentant les 7 Chakras qu'il doit remplir de gemmes symbolisant l'énergie qui circule dans son corps.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blam !
Auteur:	Luka Krleza
Illustrateur:	Claire Conan



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Collection - Optimisation

Zénitude



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-35



Cortex Access +

Commentaires sur le jeu

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu de défis Cortex. La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation, les défis ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, un livret de solutions a été ajouté pour faciliter le travail des aidants, et deux niveaux de difficulté sont désormais proposés dans les règles.

Le principe reste le même que celui du jeu original : remporter les défis pour gagner la partie. Cela permet de jouer avec ses proches et que chacun y prenne du plaisir.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 8
Durée de jeu prévue: 25
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Défis

Abstrait



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-65



Sushi go party

Commentaires sur le jeu

Sushi Go Party! est la version étendue du classique Sushi Go. Les règles ne changent pas, il faudra faire le maximum de points en choisissant les mets les plus succulents qui s'offrent à vous. Cependant, cette version vous permet de customiser chaque partie en sélectionnant différentes variétés de sushi, maki et autres edamame. (14000 menus possibles !) Toutes les parties sont différentes grâce à plus de 20 sortes de cartes (california, soupe miso, sauce soja, glace matcha...) ayant chacune leur façon de rapporter des points ! Alors composez votre menu et ne laissez pas les bonnes cartes vous passer sous le nez...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	cocktail games
Auteur:	Phil Walker-Harding
Illustrateur:	Nan Rangsima

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Choisir/Choix

Aliments - Nourriture - Asie - restaurant

