



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-400-01



Mon 1er jeu de cartes

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Mon 1er jeu de cartes permet de jouer une multitude de jeux différents. Il est conçu tout spécialement pour les jeunes enfants : 4 couleurs de cartes différentes, pour mieux les distinguer (noir pour le pique, rouge pour le cœur, vert pour le trèfle et bleu pour le carreau), les haches et les épées figurant traditionnellement dans les mains des rois et des valets sont remplacées par des fruits et des jouets. Les noms des cartes sont inspirés des personnages des contes célèbres de Perrault, Grimm, Andersen et Madame Leprince de Beaumont.

Les cartes sont en braille avec l'inscription française et anglaise pour les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: selon les parties ...
 Nombre de joueurs: 1 et plus
 Difficulté:
 Marque du jeu: Robin red games
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-400-02



Petits musiciens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui a envie de faire de la musique avec l'écureuil Eric ? Dans cette première collection de jeux, les enfants et leurs parents trouveront 8 jeux différents aux règles simples et aux parties de courte durée : jeux d'écoute avec des clochettes, memory sonore, courses musicales, jeux d'écoute attentive, jeux d'actions et de mouvements. Les différentes idées de jeu, les 4 clochettes et les accessoires tendrement illustrés divertiront pendant longtemps.

Les fichiers son du jeu peuvent être téléchargés (zip) sur:
www.haba.de/Musikmacher.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 2
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 1 à 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: haba
 Auteur: Markus Nikisch , Kai Hafer
 Illustrateur: Martina Leykamm





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-400-03



Jeux des tout-petits À la ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joli coffret de jeux adaptés pour les tout-petits, sur le thème de la ferme. Au programme : Un puzzle de 16 grosses pièces, un jeu de palet, un jeu de l'oie et un jeu de pêche magnétique avec ses deux cannes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 2
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Vilac
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-01



Le Verger

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

L'heure de la cueillette est arrivée. Le Verger est rempli de gros fruits bien mûrs qui n'attendent qu'à être cueillis. Mais attention, vous devez vous dépêcher, car un vilain corbeau lorgne discrètement sur vos fruits et entend bien tous les dérober. Le verger est un jeu de dés et de coopération pour les jeunes enfants, qui doivent unir leurs forces pour récupérer les fruits avant le volatile. À chaque tour, lancez le dé pour essayer de cueillir les fruits avant de les déposer dans vos paniers. La partie est gagnée si les enfants récupèrent tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit entièrement constitué. Jeu idéal pour apprendre la coopération, l'entraide ou encore le concept du dé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 3
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: haba
 Auteur:
 Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-02



Dominos tactiles des formes

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

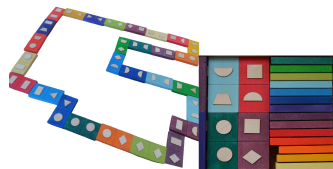
Ces dominos sont constitués de 14 couleurs et 7 formes en relief.
On peut y jouer de plusieurs façons différentes : comme un jeu de dominos classiques ou bien en agencant les couleurs pour créer une harmonie.

Nb pièces: 28

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

DOMINOS TACTILES DES FORMES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-03



Little Association

Commentaires sur le jeu

R401 /R4

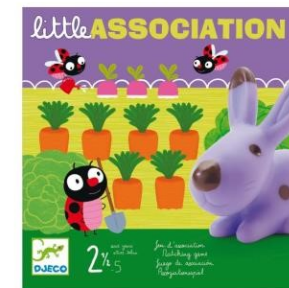
Points: 1

Little association est un jeu qui mêle observation et rapidité pour les enfants de 2 ans et demi à 5 ans.
Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pé et la grenouille dans la mare.
A quel univers appartient la carotte ? A celui du potager ! Vite, le lapin doit se poser sur la carte "potager " ...
La promesse de vrais moments d'échange et de complicité entre les tout petits et leurs parents !
Les jeux Little sont une gamme de jeux spécialement conçus pour les enfants de 2 ans et demi à 5 ans : des animaux attachants et rigolos, des

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 2
Durée de jeu prévue: 5
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-04



PIT

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-05



Le bois des couadsous

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-07



8 familles d'aujourd'hui

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-08



Mistigri des animaux

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Attention! Un petit chat malicieux cherche à vous piéger... Tous les autres animaux s'assemblent par paires. Il y a 16 paires d'animaux et 1 Mistigri. Distribuez toutes les cartes. Posez les paires sur la table. Puis à son tour, chaque joueur pioche une carte dans le jeu de son voisin. Lorsque toutes les paires ont été posées, le dernier détenteur du Mistigri perd la manche.

Convient aussi pour jouer au Mémo.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: jeux FK
 Auteur:
 Illustrateur: Emmanuelle Kergall





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-09



Voyage autour du monde

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Reformez les véhicules du monde. Les illustrations poétiques invitent petits et grands au voyage.

Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. À tour de rôle, chacun pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite. Dès qu'un joueur arrive à former une association (avant et arrière d'un véhicule), il dépose les deux cartes sur la table. Retrouvez la gondole, la jonque, l'éléphant, le bus londonien etc Le gagnant est celui qui a réalisé le plus de paires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue: 10

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: jeux FK

Auteur:

Illustrateur: Claire Daull



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-10



Le jeu des contraires

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Formez le maximum d'associations de cartes (chaud / froid, rapide / lent...) Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. A tour de rôle, chacun pioche dans le jeu de son voisin de droite. Dès qu'un joueur parvient à former une association de contraires (chaud/froid, gros/maigre, en haut/en bas, jour/nuit...), il dépose ces deux cartes devant lui. Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue: 10

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: jeux FK

Auteur:

Illustrateur: Laurent Siffert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-11



Le jeu des 7 familles Animaux marins

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-12



Jeu des 7 familles animaux de la ferme

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-13

Viva MontanyaCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde.

L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-14

Playa playaCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage, et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-15



Pick a dog

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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 Landsvøgt
Illustrateur:	Ari Wong, Jolly Thinkers



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-16



Pick a pig

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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 Landsvøgt
Illustrateur:	Ari Wong, Jolly Thinkers



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-17

Cache tomateCommentaires sur le jeu

R401

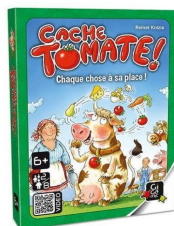
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-18

Mémo nature animauxCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Observer à la ferme, à la campagne, à la montagne, les coqs, les chevaux, les moutons... Il faut mémoriser et retrouver les deux pareils.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-19



mémo nature fruits et légumes

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Observer sur les marchés, dans la nature, dans son jardin, les potirons, les pommes, les tomates... Il faut mémoriser et retrouver les deux pareils.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: jeux FK
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-20



Mon premier mémo mots anglais

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Ce jeu permet d'apprendre quelques mots d'anglais et leur correspondance en français.
 Jeu permettant d'exercer sa mémoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-21



Par & Par : mémo monuments

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Mémo monuments est un jeu d'observation qui aide toutes les générations à exercer leur mémoire visuelle et spatiale.
Les fiches de jeu sont adaptées pour être plus facilement préhensibles

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-22



Takatrier

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-23



Mémo tactile des surfaces

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

32 pièces sont placées dans un grand sac en coton.
Il existe 16 paires de texture différentes reconnaissables au toucher.
Les joueurs plongent une main dans le sac pour tenter d'en ressortir deux pièces identiques .

Un jeu de mémo original qui développe le sens du toucher et convient aux personnes malvoyantes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu: goki
Auteur:
Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-24



Gloobz

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-25



Bonjour Simone

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-26



Bonjour Robert

Commentaires sur le jeu

R401

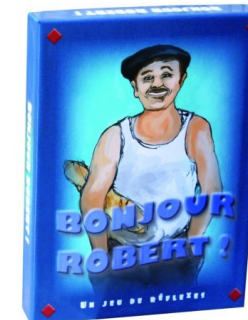
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-27



Pompom

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

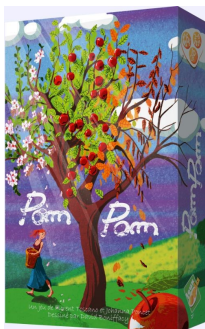
Tactique et prise de risque seront de mise pour vendre les plus beaux paniers...

Bonnes récoltes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-28



What's up

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

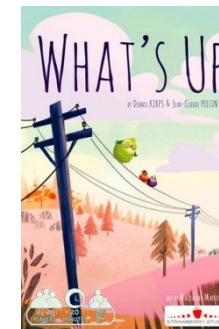
What's Up revisite le Memory en lui ajoutant une bonne part de déduction.

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-29

Bugs & coCommentaires sur le jeu

R401

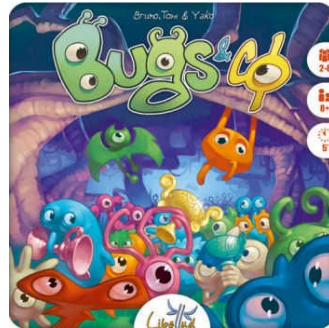
Points: 1

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

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:	Naiade, Pieric Yakrovenko



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-30

QwirkleCommentaires sur le jeu

R401

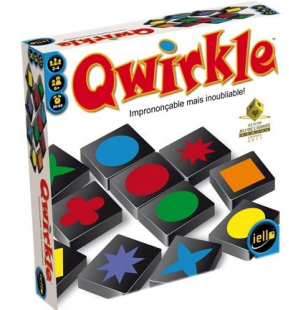
Points: 1

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-31



Sac de noeuds

Commentaires sur le jeu

R401

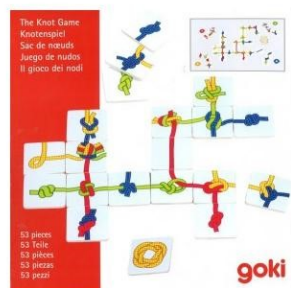
Points: 1

Les matelots du capitaine Koog veulent jeter l'ancre devant Taitukka. Le matelot qui rejoint le port avec la corde la plus longue qui gagne le jeu. Le capitaine Koog explique, en même temps, à ses matelots la signification des différents noeuds marins. Ce jeu d'association va développer le sens de l'observation, des stratégies et de la logique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: goki
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-32



Chromino

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-33



Tantrix

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu de stratégie et de repérage spatial: il s'agit de faire la plus longue ligne de sa couleur dans un tapis construit par tous, où toutes les couleurs doivent être correctement connectées!

C'est également un jeu de casse-tête à jouer seul, grâce à la numérotation des tuiles sur l'envers: si on prend les 10 premières tuiles et que le numéro 10 est écrit en rouge, il faut réaliser une boucle rouge, etc. On commence par les 3 premières pièces et on progresse jusqu'à l'utilisation des ... 56 tuiles! Les plus jeunes peuvent réaliser des chemins, des boucles en activité libre.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-34



Poules Renards Vipères

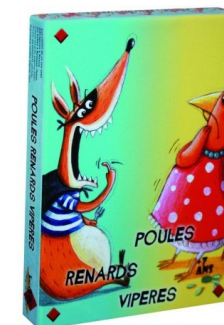
Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-35



Dominos en bois animaux de la ferme

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu de domino où les animaux de la ferme sont représentés.
Jeu vintage !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 3
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-36



Pentomemo

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu de mémoire permettant d'observer, mémoriser, reconnaître et nommer les couleurs.
Le dé 10 faces apporte une part de hasard pouvant parfois permettre une certaine équité.

La préhension des cubes de couleur centraux est facilitée par une poignée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-37



Halli galli live

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-38



Chapito

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-39



Chef d'orchestre

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

6 Violons, 4 Altos, 3 Violoncelles, 2 Contrebasses, 5 Instruments à vent, 5 Percussions, 4 Cuivres, et même 1 Harpe et 1 Piano sont à rassembler pour un concert harmonieux.

Tirez une carte, posez -là devant vous. Rejouez si vous piochez un instrument d'une famille déjà entamée. Le chef d'orchestre permet de prendre une carte à un autre joueur. Mais le téléphone et le réveil, ouille ouille, pas bon pour les oreilles, on perd une carte !

Au final, récoltez un maximum d'instruments, reformez des familles, et prenez plaisir à disposer l'orchestre philharmonique au grand complet.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	François Koch
Illustrateur:	Francesca Carabelli



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-40



Mémorisation sonore

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu auditif. De petites boîtes sonores avec des tonalités différentes pour développer ou entretenir l'ouïe. Des contenus de boîtes variés (sable, clochette, pièce...)

Secouez la boîte, écoutez et essayez de retrouver le son identique. Ouvrez les boîtes pour découvrir leur contenu et vérifier votre choix. Plusieurs niveaux de difficulté (jeu de devinette, mémoire...)

Vous pouvez changer le contenu de vos boîtes et les personnaliser en fonction des connaissances des joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	1 et plus
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	
Illustrateur:	

MÉMO SONORE



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-41

TrapenumCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

TRAPENUM

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:
 Illustrateur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-42

Attrape rêvesCommentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les enfants le savent. Un mauvais rêve peut facilement venir gâcher une bonne nuit de sommeil. Mais heureusement, les doudous existent pour les aider à affronter leurs pires cauchemars et les transformer en jolies histoires.

Attrape-rêves est un jeu qui permet de développer le sens de l'observation et l'estimation des formes, tout en repoussant de méchants cauchemars !

Une variante coopérative permettra de chasser ensemble les cauchemars chahuteurs.

La variante "nuit agitée" nécessitera de la réactivité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Space cow
 Auteur: Laurent Escoffier, David F
 Illustrateur: Maud Chalmel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-43



docteur Premiers Bobos

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dans le cabinet de la pédiatre Dr Premiers Bobos, il y a beaucoup à faire : Léo doit être vacciné, Manon est tombée de vélo et Emma tousse. Aidez la pédiatre à soigner ses jeunes patients.

Dans le jeu libre, les enfants se familiariseront avec les différents instruments.

En jouant selon une règle simple, il leur faudra faire appel à leur mémoire pour soigner les patients par eux-mêmes.

Dans l'histoire à jouer interactive, faites vivre aux enfants une journée passionnante dans le cabinet du médecin.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Annamarie Wolke
Illustrateur:	Sandy Thißen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-44



Pique plume

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle, car chacun essaye de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer ! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer tous les autres a gagné.

Gare à vos croupions et que le meilleur gagne !

Jeu avec adaptation tactile des pièces et création d'un plateau pour le maintien des pièces.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Klaus Zoch
Illustrateur:	Doris Matthäus





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-45



Mini mémo Dora l'exploratrice

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Petit jeu de mémoire en plongeant dans l'univers de Dora.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-46



Jeu des 7 familles Albertville 92

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-47



Saute nuage

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu de coopération où les moutons sautent sur les nuages et où les enfants construisent un arc-en-ciel pour faire glisser le chat sur un toboggan coloré.

Saute-Nuages comprend deux jeux avec lesquels les enfants apprennent à compter de un à trois et à connaître les six couleurs de l'arc-en-ciel.

Le jeu est facilement modulable: on peut jouer jusqu'à ce que l'arc-en-ciel soit terminé ou contre la pluie, en construisant l'arc-en-ciel dans l'ordre et en faisant appel à la mémoire, etc. Un jeu plein de poésie pour initier les enfants aux jeux de société.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Tim Rogasch
Illustrateur:	Martina Leykamm



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-14



Les mystères de Pékin

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-15

Similo contesCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 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:	Naiade



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-16

Similo MonstresCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	Naiade





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-17



Qui est-ce ?

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-18



Animal mystère

Commentaires sur le jeu

R411

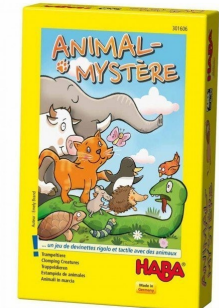
Points: 1

Le serpent traverse tranquillement le carrefour en pleine heure de pointe. Et voilà qu'on lui piétine violemment le dos ! Mais à qui appartiennent donc ces pattes ?
Les joueurs imitent la démarche de différents animaux mystère avec leurs doigts et mains sur le dos des autres joueurs. Le joueur qui réussit à deviner et à faire deviner le plus d'animaux remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-19



Similo Histoire

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-20



Similo Animaux

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-21



Nouvelles Contrées

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-22



Défis nature escape exploration secrète

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-23



UnlockK Kids

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-48



Au Chantier

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Le chef de chantier Bruno a besoin d'aide pour construire une maison. Les joueurs doivent trouver les plaquettes-cônes de chantier correspondantes et les transporter avec le camion-benne vers le chantier. Petit à petit apparaissent le sol, les murs, le toit et le jardin. Lorsque la maison est achevée, tous les joueurs en connaissent un peu plus sur les étapes de construction et ils gagnent tous ensemble !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	5
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Christiane Hüpper
Illustrateur:	Anna Lena Filipiak, Ines F



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-49



Ma première pêche

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

En jeu libre, les enfants s'amuse avec la canne, la mer et les drôles d'habitants des mers. Ils nagent gaiement et trouvent de nombreuses choses pour jouer.

Selon les règles du jeu, les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur obtenue au dé. S'il réussit, l'enfant se voit récompensé par un jouet qu'il peut insérer sur sa planchette. Qui saura être le meilleur pêcheur et collecter en premier tous les jouets ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Kristin Dittmann
Illustrateur:	Kristin Mückel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-50



Jeu des 7 familles des Femmes remarquables

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-51



Jeu des 7 familles des Résistantes

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-52



Jeu des 7 familles de Noël

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Le père Noël... tout le monde le connaît !
 Mais connaissez-vous toute la famille Noël et son entourage, les familles Fouettard, Lutin, Renne, Sapin, Sage et Pas Sage ?
 Re-découvrez le traditionnel jeu des 7 familles Spécial Noël, joliment illustré, pour passer un moment convivial et ludique en famille.
 Le jeu, fabriqué en France, est imprimé avec une encre transparente en relief, qui permet aux non-voyants de jouer avec toute autre personne. Les cartes sont également écrites en français et en anglais.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Robin red games
 Auteur: Robin Red Games
 Illustrateur: Pascal Boucher





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-53



Aristo'zzle

Commentaires sur le jeu

R401

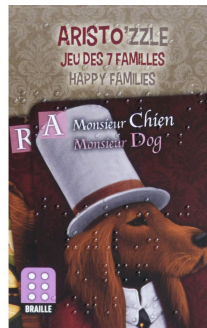
Points: 1

Monsieur Chien ne sait plus où donner de la tête.
Monsieur lièvre a perdu ses pieds.
Monsieur Furet est à la recherche de son corps...
Bienvenue dans le monde de 7 aristocrates guindés, hautains et engoncés dans leurs costumes tirés à quatre épingles, à la mode victorienne.
Chaque personnage, représenté par un animal (chien, chat, lièvre, hérisson, girafe, furet, loup), est découpé en 6 cartes à reconstituer pour former le mot A-R-I-S-T-O. a la fin de la partie, les 7 aristos réunis ensemble forment un puzzle représentant l'aristo'zzle.
Cartes bilingues (français anglais) et en braille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Robin red games
Auteur: Robin red games
Illustrateur: Pascal Boucher



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-54



Misti'zzle

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Où se cache le Corbeau ? Avec le Renard... La Cigale va-t-elle retrouver sa fourmi ? Animé par les personnages des célèbres Fables de La Fontaine, Misti'zzle est un jeu de cartes basé sur l'observation.
Le but du jeu est d'assembler un maximum de cartes par paire pour former des mini-scènes des Fables de La Fontaine, en évitant d'avoir en main à la fin de la partie, la carte Mistigri représentée par le Chat Botté du conte de Perrault. Les mini-scènes s'assemblent ensemble à la manière d'un puzzle pour créer le Misti'zzle (un puzzle de 4 cartes de haut sur 10 cartes de large).
Les cartes ont une face en braille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Robin red games
Auteur:
Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-55



Monstro Folies

Commentaires sur le jeu

R401

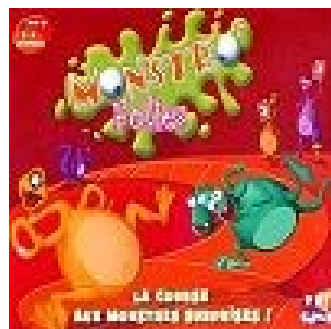
Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-56



Monsieur Carrousel

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

L'heure est venue d'embarquer sur le manège pour un voyage mémorable qui viendra chatouiller votre mémoire... ainsi que votre chance !
Monsieur Carrousel vous accueille au coeur de la Fête Foraine pour un jeu dans lequel les joueurs doivent trouver une place sur le manège pour chaque enfant. Choisiront-ils le cheval de bois, le dauphin ou le petit avion ?
Monsieur Carrousel est un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Loki
Auteur: Sara Zarian
Illustrateur: Apolline Etienne



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-57

DobbleCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-58

La maison des sourisCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Une famille de petites souris s'est installée chez vous ! Les coquines ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets afin de décorer leur mini-maison.

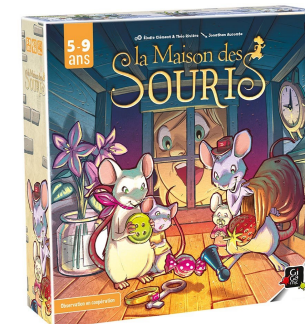
Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !

La maison des souris est un jeu de mémoire coopératif en 3 dimensions avec différents niveaux de difficultés pour s'adapter à l'âge des joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	Théo Rivière & Elodie Clé
Illustrateur:	Jonathan Aucomte





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-59



Le rallye des vers de terre

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Participez à une surprenante course souterraine ! Lancez le dé et glissez une section de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Carmen Kleinert
Illustrateur:	Pauline Détraz (couverture)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-60



La chasse aux chaussettes

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Votre maison a été envahie par des chaussettovores et ils volent toutes vos chaussettes. Lorsque vous n'êtes pas là, des petits elfes courageux et travailleurs se mettent à ranger. Mais les monstres sont toujours tapis dans le noir !
Fouillez les coffres et les casiers, trouvez des chaussettes et soyez le premier à en collectionner trois paires. Les monstres sont impatients de voler les chaussettes isolées. Faites attention ou, mieux encore, envoyez les monstres sur vos adversaires. Explorez de nouvelles salles, trouvez des objets utiles dans les compartiments cachés de la boîte de jeu et regardez le jeu évoluer au fur et à mesure que vous jouez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-61



Premier Verger

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Mon premier verger est une adorable version adaptée aux plus petits du jeu classique HABA « Le verger ».

Les enfants parviendront-ils à cueillir ensemble les fruits avant que l'effronté corbeau Théo n'atteigne le verger ?

Le dé indique que l'on cueille un fruit ou que le corbeau futé s'approche. Le lancer du dé et le classement stimulent une première reconnaissance et la désignation des couleurs, des formes et des symboles et apprennent à comprendre une règle du jeu basique. Par ailleurs, les gros fruits en bois sont faciles à saisir et peuvent inviter au jeu libre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Anneliese Farkaschovsky
Illustrateur:	Jutta Neundorfer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-62



Vélonimo

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

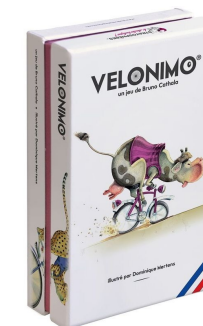
Un jeu sur le thème du cyclisme voilà qui est assez rare pour être signalé. Amoureux de la grande boucle, il est temps d'enfourcher votre deux-roues et de partir vers l'ascension de cinq cols pour décrocher le maillot petit-pois-carottes.

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

Nb pièces: 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-63



La chasse aux monstres

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif.

Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit. On dit que les monstres ont peur de certains jouets. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	scorpion masqué
Auteur:	
Illustrateur:	Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-64



Mon premier Le Lynx

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Mon premier Lynx est un jeu d'observation et de rapidité. Les cartes à distribuer représentent un objet qui se cache parmi tous ceux qui sont sur le plateau. Il faut le repérer le plus vite possible pour gagner !
Les pièces sont grandes, faciles à reconnaître et à manipuler
De la mémoire, de la concentration et des réflexes : tous les ingrédients nécessaires au gagnant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	1 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Educa
Auteur:	
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-65



Le Lynx

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-66



Le petit verger

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dans Le petit verger, les joueurs et l'effronté de corbeau Théo se lancent dans un concours de cueillette palpitant. Les joueurs doivent cueillir tous les fruits du cerisier avant que l'effronté corbeau n'arrive pour les voler. Le dé indique si l'on peut mettre des cerises dans le panier à fruits ou si le corbeau approche.
Mémoire, reconnaissance et désignation des couleurs seront sollicitées tout en contribuant au développement du sens du collectif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 3
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: haba
Auteur: Vera Baumeister
Illustrateur: Reiner Stolte



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-67

TitlesCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

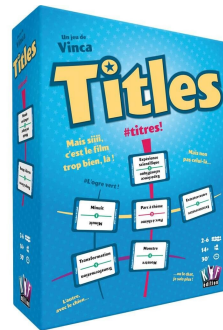
Titles consiste à proposer des titres de films en cumulant des critères en ligne ou en colonne. Plus la ligne ou la colonne comprend de critères, plus vous marquez de points. La personne avec le score le plus élevé remporte la partie.

Une grande connaissance cinématographique sera une grande aide dans Titles mais pas que. Il ne suffit pas de connaître le titre mais souvent de se rappeler des scènes et autres acteurs du movie. Alors soyez prêt à réveiller la vidéothèque/cinémathèque qui se cache au fin fond de votre cerveau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	14
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	KYF Édition
Auteur:	Vinca
Illustrateur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-68

Hero TownCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-69



Cocotaki

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Un premier jeu de défausse rigolo sur le thème des animaux. Meuh, bêêê, bzz, miaou, ouaf-ouaf, c'est une véritable «cocophonie» ! Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes ! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier... et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki ! Il faut vraiment être très réactif. Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: gigamic
 Auteur: Haim Shafir
 Illustrateur: Ran Arieli & Olivier Freud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-70



Jungle speed

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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 & Pierri
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-71

Vite, maman arriveCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

La chambre des enfants est en désordre ? Ne vous inquiétez pas, les pros du rangement se donnent à fond. Au signal « Raaaangement ! », vous pouvez commencer ! Les joueurs remplissent leurs caisses de jouets le plus rapidement possible en y rangeant les bonnes tuiles « jouets ». S'ils ne sont pas assez rapides, ils devront pendre des tuiles « désordres » et les fourrer sous le lit. Celui qui a le moins de désordre sous son lit gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: haba
 Auteur: Kirsten Hiese
 Illustrateur: Rene Amthor



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-72

UNOCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-73



Connecto

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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 apparaître 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

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:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-74



Mistigri Jeu de paires

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

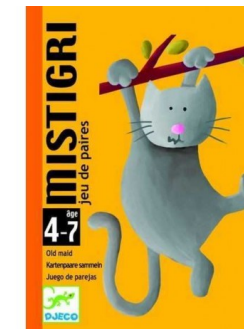
Retrouvez un classique des jeux de cartes avec ce jeu de mistigri. Les joueurs regardent s'ils peuvent constituer des paires et les éliminent. Puis chaque joueur à son tour présente son jeu, cartes cachées, à son voisin qui prend une carte. S'il peut former une nouvelle paire avec cette carte, il l'élimine de son jeu. Les uns après les autres les joueurs n'ont plus de cartes. Celui qui se retrouve avec le chat à perdu.

Des règles connues et simples, associées à un graphisme plein d'humour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	Véronique Bulteau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-75



Batasaurus

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Batasaurus est un jeu de cartes sur le thème des dinosaures alliant la mémoire à la mécanique de la bataille.
Chaque joueur prend une série de 12 dinosaures et les place devant lui de manière aléatoire, faces visibles et les mémorise. Puis tous les joueurs retournent leurs cartes en gardant les mêmes emplacements. Le premier joueur sélectionne une de ses cartes et la place face visible au milieu de la table. Les autres joueurs retournent également une de leurs cartes, les uns après les autres. La carte de la valeur la plus forte remporte le pli. Mémoire et stratégie sont nécessaires

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	Grégory Kirszbaum
Illustrateur:	Alex Sanders



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-76



Bata Waf

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

un premier jeu de bataille où il est possible de se repérer grâce à la taille des chiens illustrés et rigolos.
La garantie de règles connues et simples, associées à un graphisme exceptionnel et plein d'humour : ces jeux de cartes s'adressent aux petits... pour jouer avec les grands !
1,2,3 les joueurs retournent en même temps la première carte de leur jeu : Le chien le plus grand remporte le pli. Si plusieurs chiens sont de même taille, il y a "Bata-Waf" ! Quand un joueur a gagné toutes les cartes, il remporte la partie.
Les cartes sont graduées de 1 à 6, donc pas besoin de savoir compter, il

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-77



La chasse aux gigamons

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

C'est l'heure de la chasse ! Pour devenir un vrai Élémage, il ne reste qu'une dernière leçon à maîtriser : invoquer les légendaires Gigamons. Pour amadouer ces gentils colosses, il vous faudra retrouver et réunir les Élémons, de petites créatures élémentaires aux pouvoirs spectaculaires !

Un memory moderne et innovant récompensé par deux prix nationaux en 2015 : l'As d'Or Enfant et le Trophée Enfant du FLIP !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Karim AOUIDAD & Johan
Illustrateur:	Marie-Anne BONNETERRE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-01



Défis Nature Animaux extraordinaires

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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



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:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-02



Mito

Commentaires sur le jeu

R402

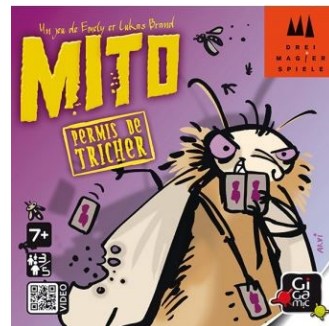
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-05



Skip-Bo

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-06



Ligretto vert

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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 roissant 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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-07



Défis Nature Diosaures (2)

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Pariez 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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-08



Défis nature des petits

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Défis Nature des Petits permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la savane. Pariez et comparez le poids de naissance ou le nombre de frères et sœurs pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

jeu écoconçu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-09



Défis nature animaux extraordinaires (2)

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-402-10

TranquillitéCommentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:	Tristam Rossin



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-403-01

Viva TopoCommentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Les petites souris sont tout excitées lorsqu'elles songent au Pays de Cocagne, un territoire rempli de toutes sortes de délicieux fromages.

Alors qu'elles entament à peine leur voyage, les souris sont déjà impatientes d'arriver. Seulement, un problème se pose : le chat affamé a eu vent de leur projet et lui aussi s'est mis en route ! Les souris parviendront-elles à échapper au chat pour atteindre sans dommage le Pays de Cocagne ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	matagot kids
Auteur:	Manfred Ludwig
Illustrateur:	Anne Pätzke





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-02



Roulapik

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

2 modes de jeux : coopératif ou compétitif.

Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin.

Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Urtis Sulinkas
Illustrateur:	Irina Pechankina



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-03



Booo !

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-04



Happy Bunny

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

C'est la journée de récolte des carottes dans le potager du fermier. Hop ! Petit lapin gourmand que vous êtes, vous tentez de récolter le plus de carottes possible. Rassemblez votre récolte en espérant qu'elle soit en quantité suffisante pour vous rassasier.

Happy Bunny est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble récolter le plus de carottes possible avant que la lapin ne sorte du potager !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	Peggy Brown
Illustrateur:	Gaëlle Picard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-05



Après l'orage

Commentaires sur le jeu

R403

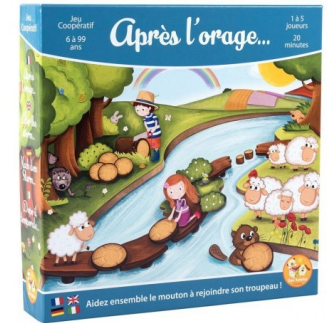
Points: 1

Un petit mouton se retrouve en danger : l'orage a détruit le pont qui le sépare de son troupeau ! Il faut vite l'aider à traverser la rivière pour échapper au loup !

Les joueurs doivent faire gagner le mouton. Pour cela, ils font avancer les deux bergers sur le plateau de jeu grâce aux dés. Ils doivent tomber sur les tuiles « scier un rondin », « poser un rondin », et « faire avancer le mouton », mais surtout pas sur les tuiles « castor », et « loup ». Il faut donc bien réfléchir et discuter de la stratégie à adopter ! Chaque partie est différente, et le suspense est garanti !

« Après l'orage » est un très beau jeu copératif entièrement réalisé en éco-

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-06



SOS Dino

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

Nb pièces: 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 Leyssenne



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-07



Cache-Cache Souris

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Tour à tour, Félix et Souricette posent des cartes entre eux. Un labyrinthe se forme progressivement. Certaines cartes ouvrent un passage, d'autres présentent un obstacle (maison, vache, piège, épouvantail...).

Félix parviendra-t-il à se frayer un chemin ? Souricette réussira-t-elle à bloquer les accès ?

On démarre une partie puis l'on n'a qu'une envie : recommencer !
Peut se jouer en équipes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	
Illustrateur:	Simon Caruso





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-08



Les musiciens de la ville de Brême

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-09



L'empereur

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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.

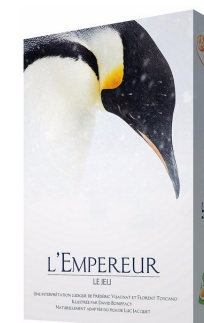
Avec des règles très faciles d'accès, ce jeu de parcours mêlant mémoire visuelle et tactique de placement va surprendre le joueur pas sa simplicité et sa profondeur. Ainsi les parties ne se ressembleront jamais et donneront toujours l'envie de rejouer !

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

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,





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-10



Le trésor des lutins

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Le trésor des lutins est un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures. Il est nécessaire de s'unir pour ouvrir le coffre avant le dragon.

En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins...et de garder son précieux butin!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Gina Manola
Illustrateur:	Doris Matthäus



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-11



Barricade

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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.

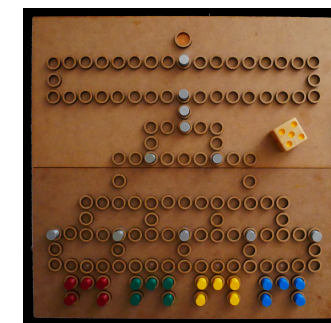
Tous les chemins mènent à un seul but : la case centrale en haut du plateau. Le voyage a à peine débuté, que la voie à parcourir se trouve déjà jonchée de barricades savamment déposées par vos adversaires. A vous de faire preuve de maîtrise et de tactique. Un peu de chance au dé et à vous la victoire !

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-12



Monza

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Qui ira le plus vite pour faire le tour du circuit dans cette turbulente course où l'on avance grâce aux couleurs ?

Monza est un jeu de plateau et de course pour pilote coloré.e. Le résultats des dés permet de faire avancer le bolides sur la piste. Bien combiner les couleurs et faire preuve de tactique sera nécessaire pour gagner la course. Bien sûr, il faudra avoir un peu de chance en lançant les dés multicolores mais surtout chacun.e devra bien choisir les combinaisons pour avancer le plus vite possible sur la piste.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Jürgen Grunau
Illustrateur:	Haralds Kalvinius



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-13



Labyrinthe magique

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-14



La forêt enchantée

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Sauvons le magicien tous ensemble !

Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Mémorisez ensemble la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt enchantée afin de trouver tous les ingrédients qui la composent. Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, car ensuite il sera trop tard !

La Forêt Enchantée, un jeu de coopération dans lequel les enfants

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-15



Vol de nuit

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Dans ce jeu coopératif inspiré du roman d'Antoine de Saint-Exupéry, les joueurs incarnent une équipe de pilotes de l'Aéropostale, chargés de livrer le courrier.

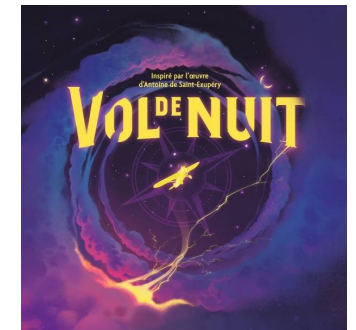
Cependant, de nombreux dangers les guettent. Leur seul moyen de gagner : communiquer et coopérer, garder espoir et surtout arriver vivants. Pour avancer, les joueurs devront communiquer leur plan de vol mais celui-ci sera conditionné par leur jauge d'Espoir, qui risque de s'amenuiser au fur et à mesure de leur avancée.

Les joueurs devront faire preuve de stratégie, de tactique et faire confiance à chaque membre de l'équipage.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 12
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Edition Michel
 Auteur: R.Legendre, P.Régùème,
 Illustrateur: Maud Chalmel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-16



Colorami

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Rouge, vert, jaune... jouons avec les couleurs !

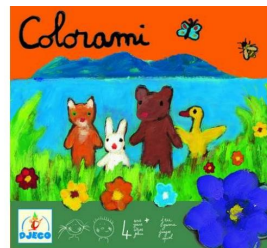
Deux jeux classiques pour les tout-petits sur le principe des jeux de l'oie et des petits chevaux.

Les jeunes joueurs déplacent leurs pions grâce aux couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 3
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-17



Pas vu pas pris

Commentaires sur le jeu

R403

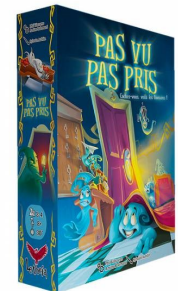
Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-18



Super pas vite

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

La couleur de votre escargot est secrète. À votre tour, lancez les 4 dés de couleurs. Chaque dé permet de déplacer un escargot s'il est de la couleur indiquée OU s'il se trouve sur une fleur de la couleur du dé.

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-19



Escargots ... Prêts ? Partez !

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Les escargots Esteban, Gloria et Cie se lancent dans une amusante course d'escargots dans le potager de Wilfried et Marie. Même s'ils se déplacent à vitesse d'escargot, ils peuvent parfois se dépasser en rampant les uns sur les autres ou se doubler en glissant. Avec de la chance aux dés et un peu de tactique pour déplacer les escargots, avancez les jusqu'au podium des vainqueurs pour obtenir le plus de points et remporter la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Wilfried et Marie Fort
Illustrateur:	Gabriela Silveira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-01



Compact curling

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Compact curling est un jeu rapide, simple.

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R404-02



Kikou le coucou

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir, à l'aide des baguettes, un nid pour couvrir ses œufs ? Mais faites bien attention : dès que le nid commence à prendre forme avec quelques branchages, il faut déjà poser un œuf de coucou. Dans un nid en construction, il n'est pas impossible qu'un œuf dégingole ! Kikou le coucou est un amusant jeu de construction de nid chancelant pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans où, avec du doigté et un peu de chance, il faut être le premier à placer tous ses œufs dans le nid. Mais la partie n'est pas gagnée, car Kikou le Coucou n'est pas encore sur son nid.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: haba
 Auteur: Viktor Bautista i Roca Jos
 Illustrateur: Gabriela Silveira





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-03



Suspend

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-04



Hot Cocot'

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-05



Hop la puce

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-06



Hop la bille

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

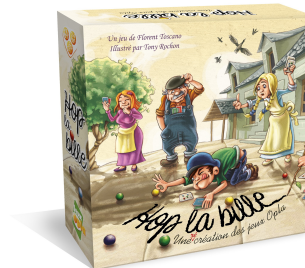
Les cartes sont sur la table, nos billes judicieusement disposées dans la cour de récré. L'œil est vif et les doigts bien dégourdis... La partie peut commencer !

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-07



Hop le jeton

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-08



Pitch car mini

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-09



Tasso

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Tasso est jeu simple et malin, facile à comprendre mais très stratégique. Le but du jeu est d'être le premier à se séparer de tous ses Tassos. Chacun son tour, un joueur pose un Tasso sur le plateau circulaire. Si vous voyez 2 bâtonnets assez proches et qui ne supportent rien, vous pouvez empiler votre bâtonnet par-dessus et cela vous donne le droit de rejouer. Attention, si vous faites bouger un bâtonnet, vous récupérez votre Tasso et allégez votre voisin de droite d'un des siens. Tasso fait partie d'une gamme de jeux inventés et édités par Philippe Proux, qui nous propose un packaging éco-responsable, en bois issu de nos forêts et de carton recyclé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ludarden
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-10



Dingo-disc

Commentaires sur le jeu

R404

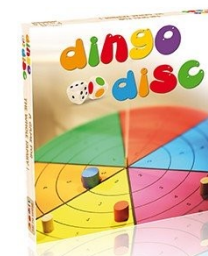
Points: 1

Défiiez les lois de la gravité et piègez vos adversaires ! Maîtrisez l'équilibre du plateau de Dingo Disc en plaçant vos pions avec malice et défis. Dingo Disc est un plateau retenu en son centre par une corde est maintenu dans le vide en équilibre. Une fois les deux dés lancés, un pour la couleur, l'autre pour le numéro du segment, placez l'un de vos pions à l'endroit indiqué sans faire basculer le plateau et sans faire tomber aucun autre pion. Vous devrez être le premier à placer tous vos pions pour que l'on vous déclare maître incontesté de l'équilibre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: édition capucine
 Auteur: Pierre Teissier
 Illustrateur: Pierre Teissier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-11



Soupe à la grenouille

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Faites sauter vos grenouilles pour faire tomber les cibles sur la table dans le bon ordre ! La sorcière va cuisiner une soupe à la grenouille. Vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs. Attention, échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole. À votre tour, vous avez 3 sauts pour faire tomber le plus d'objets magiques possible (de grandes figurines sur le table qui servent de cibles). Mais il faut les faire tomber dans l'ordre qui est indiqué sur le cercle magique. Entraidez-vous, car vous n'avez que 6 tours de table avant que la sorcière ne finisse sa recette et qu'elle vous attrape pour vous mettre dans sa soupe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: tiki editions
 Auteur: Jean-Philippe Sahut
 Illustrateur: Camille Chaussy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-12



Jenga

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Jenga est un jeu d'adresse et de stratégie dont le principe est de déplacer les blocs un à un et les reposer au sommet de la tour sans la faire s'écrouler !
 Au fur et à mesure de la partie, l'équilibre de la tour est fragilisé. Attention, un mauvais choix et c'est perdu !
 Ce jeu apprend la patience, la concentration, la précision et la stratégie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-13



Poc !

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-14



Bamboléo

Commentaires sur le jeu

R404

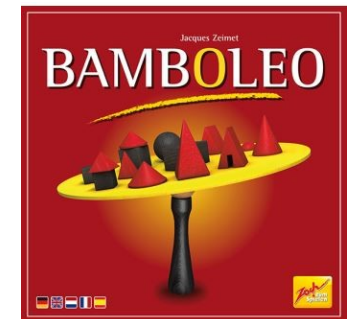
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-15



Pêche à la ligne XXL

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Tout est prêt pour la pêche !

Qui réussira en premier à attraper 3 poissons de la même couleur ?
Ou bien à réunir autant de poissons que possible, avant de regarder sur le bas du poisson pour savoir qui a gagné le plus de points !

Un jeu de pêche à la ligne polyvalent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-16



Mikado maxi Shangai

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Shanghai Sun est une adaptation contemporaine design et écolo du traditionnel jeu de mikado. Ce jeu de mikado géant devient un objet décoratif très original : Les bâtons en bois colorés se mettent dans l'anneau et les mikados s'ouvrent comme un bouquet de fleurs printanières. Shanghai Sun, jeu de mikado géant aux couleurs de la mer, n'est pas destiné à rester dans un placard : il réinvente le jeu de mikado pour en faire un bel objet qui donne envie de jouer et de partager des moments ludiques avec la famille et les amis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-17



Hop la Puce

Commentaires sur le jeu

R404

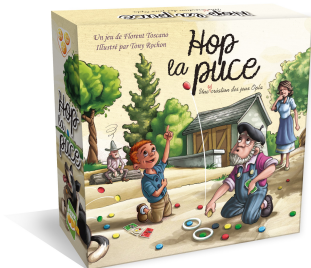
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-18



Décrocher la lune

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-19



Rhino Hero Junior

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Rhino Hero Junior peut se jouer aussi bien en jeu libre qu'en apprentissage progressif des règles, il permet de travailler sa motricité fine. Le principe est de construire un immeuble à l'équilibre précaire. Jeu de construction/destruction à découvrir rapidement, afin de manipuler des hauteurs et de s'adapter à de nombreuses envies de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Scott Frisco, Steven Strum
Illustrateur:	Thies Schwarz



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-20



La vallée des Vikings

Commentaires sur le jeu

R404

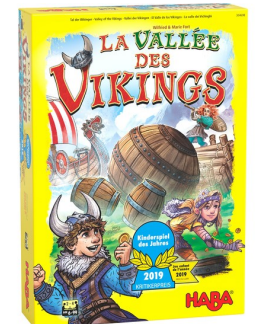
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-21



Gabaky

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Le Gabaky est un jeu influencé par plusieurs disciplines et facile à prendre en main. Familier de la pétanque, il en garde les mécanismes. À l'instar des jeux de palets, seuls les gabaky sur le plateau sont comptabilisés. Comme au Curling, un objectif : la cible !
Des règles simples, léger et pratique, amenez-le partout pour des parties endiablées !
Une dose d'adresse, une pointe de stratégie, mettez les bons ingrédients pour remporter la partie. Avec de l'entraînement, vous jouerez comme un expert et exploiterez toutes les possibilités des balles gabaky.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gabaky
Auteur:
Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-22



Pyramide d'animaux de Noël

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Les animaux s'empilent en une pyramide de Noël toujours plus haute. Mais qui arrivera tout en haut ? Tout repose entre les mains des joueurs : ils empilent les écureuils, les lièvres des neiges, les pingouins et les élans les uns sur les autres. Avec beaucoup de doigté, ils sont posés sur les étoiles, les sapins et les luges. Le premier joueur qui réussira à empiler toutes ses figurines remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: haba
Auteur: Klaus Miltenberger
Illustrateur: Richard Hoit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-404-23

Little ActionCommentaires sur le jeu

R404

Points: 1

C'est la fête dans la jungle et les animaux se lancent de drôles de défis !

À son tour de jeu, le joueur retourne une carte de la pioche et tente de réussir le défi dessiné sur cette carte (construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer, rattraper, etc.). S'il réussit, il gagne une médaille qu'il pose devant lui. Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus.

Un premier jeu de défis pour aiguïser son adresse et sa dextérité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	Nathalie Choux



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-404-24

KlusterCommentaires sur le jeu

R404

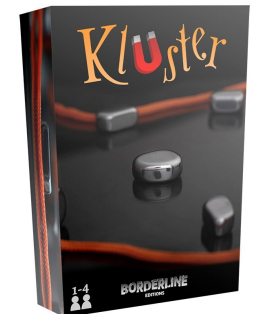
Points: 1

Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps : Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte. Mais attention, lorsque des pierres s'aimantent lors du tour d'un joueur, il les ramasse ! Voilà tout ce que vous devez savoir pour jouer à Kluster ! Simple n'est-ce pas ? Pourtant les ruses et coups tordus sont légions. Toutes les pierres n'ont pas exactement la même taille ni la même forme et, par conséquent, les mêmes propriétés magnétiques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	14
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Borderline
Auteur:	Paula et Robert Henning
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-405-01



Twister

Commentaires sur le jeu

R405

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-01



Water Lily

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-02

KréoCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-03

MyrtilleCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

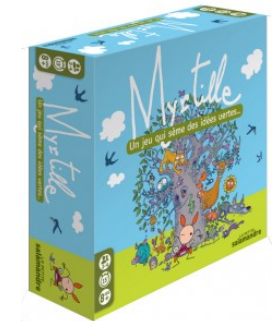
Myrtille aime bien se promener dans son univers quotidien en semant ici et là ses petites idées vertes... Elle sait dire avec humour que recycler c'est maintenant et pas dans 100 ans ! Elle explique aussi pourquoi vouloir manger des fraises à Noël c'est comme vouloir la neige sur la plage en été...

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-04



Catan le jeu de base

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-05



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-06



La guerre des moutons

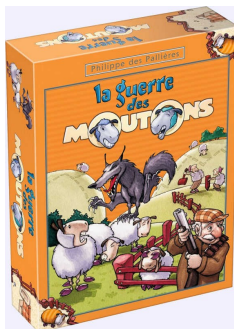
Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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



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 Briel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-07



Bubblee pop

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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



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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-08



Les poilus

Commentaires sur le jeu

R406

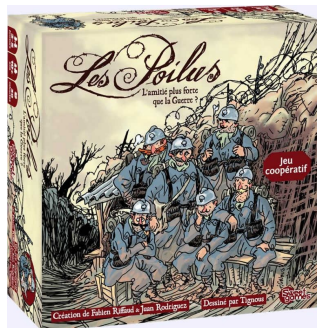
Points: 1

L'amitié plus forte que la guerre? Les Poilus vous invite a entrer dans la peau des hommes qui ont combattus pendant le première Guerre Mondiale. Vous et vos meilleurs amis découvrez soudainement qu'un ordre de Mobilisation Générale affiché sur le mur de la mairie appel tous les hommes à combattre pour la France. Envahis par la panique, vous promettez à vos amis de ne jamais les laisser tomber et de rester solidaires pour revenir tous ensemble à tout prix ! Les Poilus est un excellent jeu coopératif exigeant, au thème original, très bien rendu sans heureusement verser dans la sinistrose. Les Poilus est l'un des derniers projets auquel a participé le célèbre illustrateur Tignous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	sweet november
Auteur:	Fabian Riffaud, Juan Rodri
Illustrateur:	Tignous



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-09



Pollen

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-10

PollenCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-11

Il était un forêtCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-12

SongbirdsCommentaires sur le jeu

R406

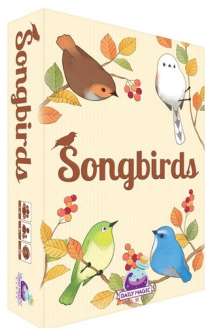
Points: 1

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 envoûtants 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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-13

Bubblee pop level upCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-14



Complots

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-15



Carré 2000

Commentaires sur le jeu

R406

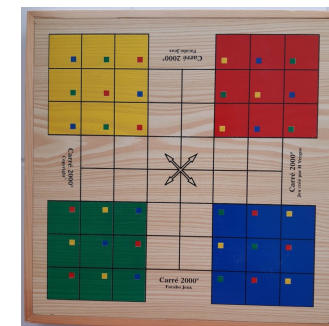
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-16



Banquet Royal

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

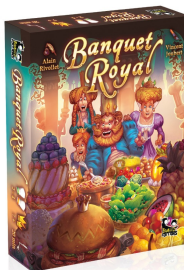
Qui n'a jamais rêvé de devenir Cuisinier Royal, et préparer les mets les plus fins avec les meilleurs ingrédients ? Pour cela, gagnez les faveurs de toute la famille royale en respectant l'ordre des menus au Banquet donné en leur honneur. Devenez cuisinier dans un univers baroque et gagnez les faveurs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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-17



Dino Twist

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-18



Red 7

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-19



Azul les vitraux de Sintra

Commentaires sur le jeu

R406

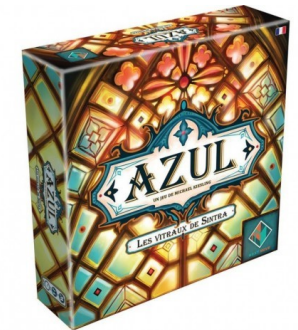
Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-20



7 Wonders

Commentaires sur le jeu

R406

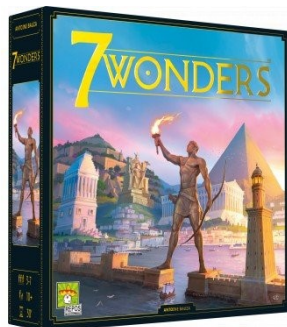
Points: 1

Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique. Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Le futur des cités légendaires comme Babylone, Éphèse ou encore Rhodes dépend de vos talents de gestionnaire. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez aux progrès scientifiques, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille monumentale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	3 à 7
Difficulté:	
Marque du jeu:	repos production
Auteur:	Antoine Bauza
Illustrateur:	Miguel Coimbra



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-21



Huns

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Vous voulez devenir le nouveau Khan, et gouverner les Huns ? Alors lancez des razzias, résistez aux fléaux, recrutez des mercenaires, gagnez des équipements, et découvrez de fabuleux trésors ! Cela vous aidera à amasser le plus imposant des magots, et vous sacrera Roi des Huns ! Huns est un jeu de draft de dé. À votre tour, vous choisissez un dé parmi plusieurs disponibles. Les dés que vous laisserez seront ensuite disponibles pour vos adversaires. À vous de choisir ce qui vous avantagera le plus, ou ce qui bloquera vos concurrents de manière efficace !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	14
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	La boîte de jeu
Auteur:	Fneup
Illustrateur:	Anthony Wolff



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-22

GrumpfCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-23

AqautikaCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-24



Romans go home

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

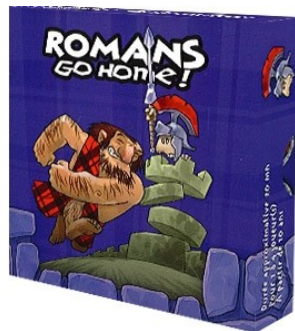
Dans le jeu Romans Go Home, vous tentez de récupérer un maximum de points en attaquant le mur. Vous détenez dans votre main vos combattants prêts à partir à l'assaut du mur. Mais dans la bataille, seule la tribu la plus audacieuse tirera profit de la victoire.

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-25



Officinalis

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-26



Moutown

Commentaires sur le jeu

R406

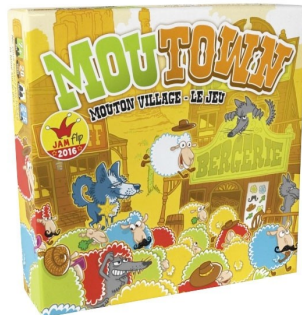
Points: 1

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 épingle... 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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-27



Aboculis

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-28

RenatureCommentaires sur le jeu

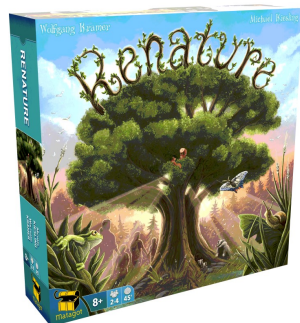
R406

Points: 1

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

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, Wolfgan
Illustrateur:	Dennis Lohausen

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-29

Four SensesCommentaires sur le jeu

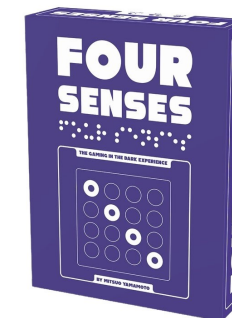
R406

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-30



Blokus

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

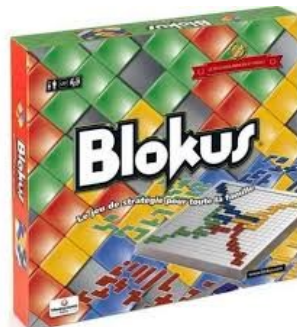
Blokus est un jeu de réflexion passionnant pour toute la famille. Sa règle très simple offre un nombre infini de combinaisons qui passionnera les débutants comme les champions.

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-31



beez

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-32

Mandala StonesCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-33

AqualinCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-34

MiaoufCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Choisissez votre camp et soyez le plus rapide à aligner vos quatre pions (horizontalement, verticalement, en diagonale) pour gagner la partie.

Un variante du célèbre jeu de stratégie Puissance 4 avec, en lieu et place des pions rouges et jaunes, des cartes chats et chiens. La guerre des poils est déclarée !

Règle succite au dos de la malette de rangement

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-35

DiamoniakCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Prendre des risques ou faire preuve de prudence, dans Diamoniak à chacun.e sa stratégie pour construire son château avant que les sorcières ne l'attaquent!

Un jeu de stop ou encore où il faut savoir prendre des risques... mais pas trop ! Pour gagner, il faut être le premier à reconstituer son château en rassemblant les 6 cartes "château" d'une même couleur !

Attention, les sorcières rôdent et pour conjurer un mauvais sort, il faudra se munir d'une carte "fée" ou bien vous séparer de 3 de ses cartes ou diamants...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur: Grégory Kirszbaum,
 Illustrateur: Alex Sanders





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-36



Spooky Boo

Commentaires sur le jeu

R406

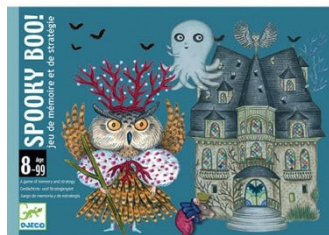
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-37



Candy lab

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-38



Salade 2 points

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-39



Living forest

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-40

Jouets à gogoCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-41

PhotographCommentaires sur le jeu

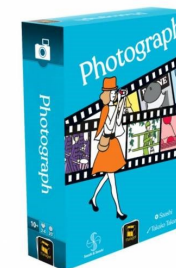
Points: 1

Photograph est un jeu de cartes dans lequel vous capturez des scènes de vie. Choisissez votre sujet, préparez votre pellicule et déclenchez l'obturateur au bon moment. Les photos s'assembleront pour former votre composition originale. Vous devrez réussir à collectionner des séries de cartes (photos) de même couleur et ordonnées. Pour cela, vous alimentez votre pellicule via une habile mécanique vous imposant des choix contraints dans une matrice de cartes commune à tous les joueurs. D'apparence simple, le jeu regorge de subtilités se découvrant parties après parties.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-42



Règlement de contes

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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 œil ces nouveaux venus qui envahissent ses terres et viennent régulièrement chaparder ses richesses. Dans ce jeu asymétrique, un joueur est le Dragon qui essaie 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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-43



Canvas

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

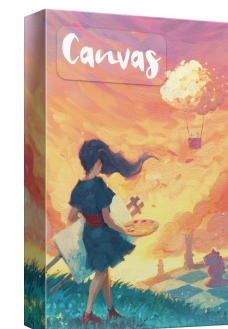
Dans Canvas, vous incarnez un peintre en compétition dans un concours d'art. Collectionnez des cartes d'art, en en superposant 3 pour créer votre propre œuvre unique. En fonction de la manière dont vous superposez les cartes, vous révélez certaines icônes qui seront utilisées en fin de partie. Saurez-vous emporter le premier prix? Peignez les plus belles toiles pour remporter la compétition. Chaque combinaison de cartes crée une illustration unique.

Une boîte splendide, un mécanisme surprenant, une thématique habilement exploitée ... Un jeu avec de multiples raisons de l'adopter !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	14
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	1 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Road To Infamy Games (
Auteur:	Jeff Chin, Andrew Nerger
Illustrateur:	Luan Huynh





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-44



Insomnia

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-45



Zombie Teenz Evolution

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-46



Explorers

Commentaires sur le jeu

R406

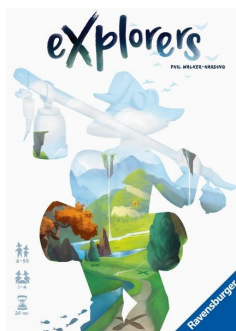
Points: 1

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

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:	ravensburger
Auteur:	Phil Walker-Harding
Illustrateur:	Sabrina Miramon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-47



Chabyrinthe

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-48

RainbowCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-49

SkyjoCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

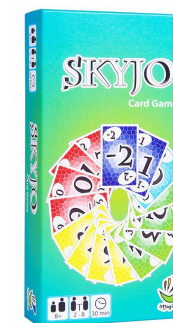
Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

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

Nb pièces: 1

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-50



Loco Momo

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-51



HEXEN RENNEN

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Ce soir c'est la célèbre course des sorcière 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 parité, composé de jetons choisis par chaque personne participant au jeu.

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

Nb pièces: 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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-52



Esels Rennen (la course des ânes)

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

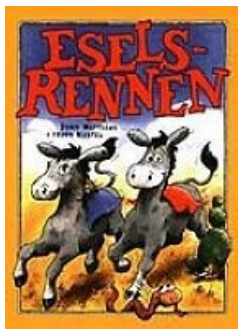
Chaque joueur essaye d'influencer le jeu en avançant les ânes de son choix de façon à ce que le podium présenté sur une de ses cartes soit le plus près possible du résultat final.

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

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 Nes
Illustrateur:	Doris Matthäus, Frank Nes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-01



Le bal masqué des coccinelles

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Pour le grand bal masqué, les coccinelles préparent leurs plus beaux costumes. Chacune a peint ses taches d'une même couleur. Mais comme c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs taches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît, ce qui n'est pas toujours le cas.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	matagot
Auteur:	Peter-Paul Joopen
Illustrateur:	Anne Pätzke





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-02



Canardage

Commentaires sur le jeu

R407

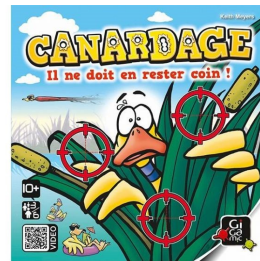
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-03



Strike

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-04



BoucMakers

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

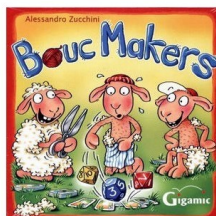
Les bergers sont très joueurs... Ils s'affrontent aux dés pour constituer le plus beau troupeau, mais évitent d'avoir trop de chiens à nourrir. Chaque tour est un défi : les plus téméraires prennent plus de risques, mais jouent en premier. À la fin, chacun compte ses points. Celui qui accumule le plus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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-06



Hop Hop Lapins !

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

C'est un beau jour d'été, la chaleur est au rendez-vous... mais la pluie se met à tomber. Le terrier se remplit d'eau et les petits lapins ont les pieds trempés. Ils courent vers une des cinq sorties menant à la surface.

Qui parviendra à aider le plus de petits lapins à se mettre à l'abri ?

À l'aide du dé de couleur, le joueur qui fera sortir le plus de lapins du terrier sera le grand gagnant de la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	matagot kids
Auteur:	Robert Knizia
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-07



El ocho

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

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.

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-08



Strike Harry Potter

Commentaires sur le jeu

R407

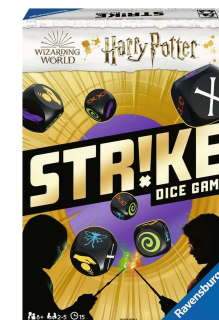
Points: 1

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, Stupéfex 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

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:	
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-09



Jeu du loup

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de finir avant que le loup ne soit tout habillé. Loup y es-tu ? Non, je mets ma chemise, etc. Le loup s'habille donc au fur et à mesure de la partie. Entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide.

Pour jouer, il suffit de piocher à tour de rôle. Quand la tête du loup paraît, les enfants lui ajoutent un vêtement et entonnent la chanson : promenons-nous dans les bois... Le frisson s'installe. Un jeu convivial, à mener ensemble ou seul contre le loup.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 3
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: nathan
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-10



Vraiment très fûté

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-407-11

WasabiCommentaires sur le jeu

R407

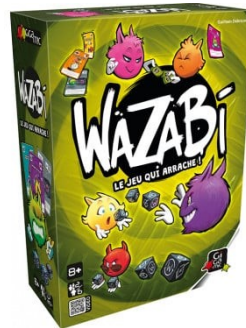
Points: 1

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 défaire. 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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-407-12

Little coopérationCommentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Sur la banquise, 4 animaux tentent de gagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace de s'écrouler !
 Seul le dé décide si les joueurs peuvent avancer leurs pions ou s'ils doivent retirer un élément du pont et le fragiliser un peu plus. La seule solution pour gagner : s'allier pour que l'ours, le pingouin et leurs amis regagnent leur maison de glace avant que le pont ne s'écroule. L'union fait toujours la force.
 Ce jeu de coopération apprend à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	Nathalie Choux





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-13



Attrape Monstres

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Un pour tous, tous pour la tour !
Tous ensemble, repoussez les monstres qui surgissent et empêchez-les d'atteindre votre château !

En jouant des cartes de la même couleur ou forme du monstre visé, en demandant de l'aide à ses compagnons de jeu pour coordonner ses déplacements, le chateau sera préservé !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Justin De Witt
Illustrateur:	Cam Kendell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-14



Le cochon qui rit

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

La règle est ultra-simple, entièrement basée sur le hasard. On jette trois dés à tour de rôle. Un 6 permet de prendre le cochon, un 1 permet de placer une patte, une oreille ou un œil et il faut deux 1 pour placer la queue en tire-bouchon.

Le Cochon qui rit, inspiré d'un jeu de comptoir traditionnel lyonnais, a été créé par un épicier lyonnais, Joseph Michel, en 1932.

Le Cochon qui rit restera encore longtemps un classique incontournable et, pour les plus âgés, un souvenir agréable. Malgré la mondialisation, le jeu reste entièrement fabriqué dans la région Rhône-Alpes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Edition Michel
Auteur:	Joseph Michel
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-15



Poker des cafards

Commentaires sur le jeu

R407

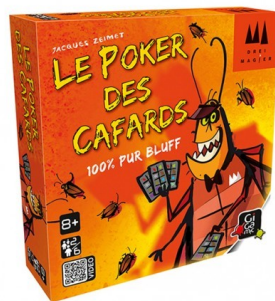
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-01



Trivial poursuit

Commentaires sur le jeu

R408

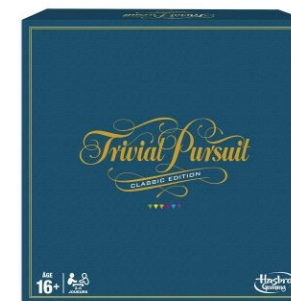
Points: 1

Une version classique du jeu Trivial Pursuit ! Le jeu inclut 2 400 questions divisées en 6 catégories : Géographie, Divertissement, Histoire, Arts et littérature, Sciences et nature, et Sports et Loisirs. Les joueurs doivent répondre correctement à ces questions pour récolter un marqueur de la même couleur que la catégorie sur laquelle ils se trouvent. Le premier joueur à récolter 6 marqueurs de couleurs différentes et à répondre correctement à une dernière question gagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 12
Durée de jeu prévue: 45
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-02



Konito ? Musik

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-03



Itinéraire bis

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-04



I know nouvelle édition

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

I KNOW un jeu dynamique, ingénieux, convivial et novateur revisitant les jeux de type questionnaire.

Vos connaissances ne suffiront pas, pariez aussi sur celles des autres...

iKNOW (ou I Know) est bien plus qu'un simple jeu de questions-réponses car votre sort dépendra non seulement de vos connaissances mais aussi du pari que vous ferez sur les réponses des autres joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	15
Durée de jeu prévue:	45
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	tactic
Auteur:	
Illustrateur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-409-01



Gagne ton papa

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu pédagogique et amusant axé sur la logique et la géométrie dans l'espace.

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille ! Un jeu de logique et de construction incontournable !

site avec les solutions, variantes, nouveaux défis : <http://www.gigamic->

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	selon chacun
Nombre de joueurs:	1 à 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	André et Jonathan Perriol
Illustrateur:	Stéphane Escapa





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-409-02



Ubongo

Commentaires sur le jeu

R409

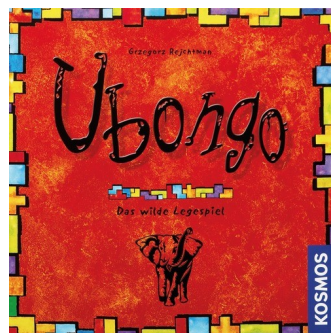
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-01



Time's up Kids

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Time's up kids est une version coopération de Time's up. L'objectif de chaque partie est de faire deviner un mot, un objet, un personnage, un animal à ses partenaires pendant la durée du sablier. D'abord en le décrivant, puis en le mimant. Dans cette version, il n'est pas nécessaire de savoir lire, toutes les cartes sont des illustrations. Dans ce jeu de langage et d'expression corporelle tout le monde joue ensemble contre le temps. Le but commun est de terminer les 2 manches avant que le sablier ne s'écoule.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	repos production
Auteur:	Peter Sarrett
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-02



Scrabble zigzag

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-03



Dixit

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-04



Stroy cubes voyages

Commentaires sur le jeu

R410

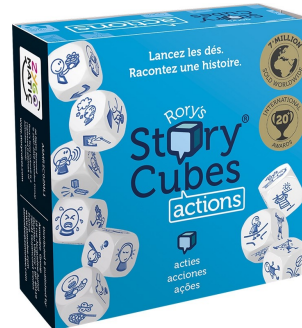
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-05



Story cubes voyages

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-06



Rythme and boulet

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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

Sens du rythme, vivacité et fourberie seront vos atouts pour ne pas être le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-07



Ici Londres

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-08



Tokyo train

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-09



La danse des cafards

Commentaires sur le jeu

R410

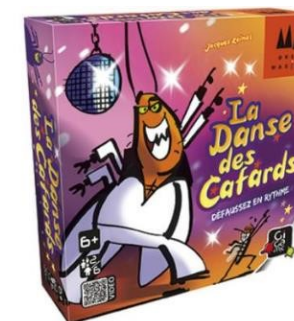
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-410-10

TagsCommentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

Plus vous en trouvez, plus vous vous rapprochez de la victoire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

150 rue du 4 août 1789 32 rue du docteur Ollier 69100 Villeurbanne
Tél: 07 84 18 97 35 Email: ludicite69@gmail.com

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-410-11

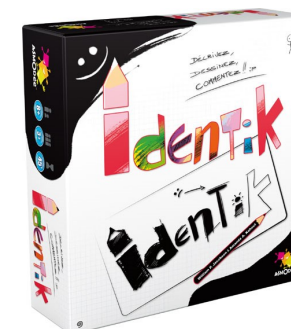
IdentikCommentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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:	

150 rue du 4 août 1789 32 rue du docteur Ollier 69100 Villeurbanne
Tél: 07 84 18 97 35 Email: ludicite69@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-12



SMS

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Le jeu d messaj trècour !

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

Jeu d'ambiance original aux règles simples

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-13



Le monde est fou

Commentaires sur le jeu

R410

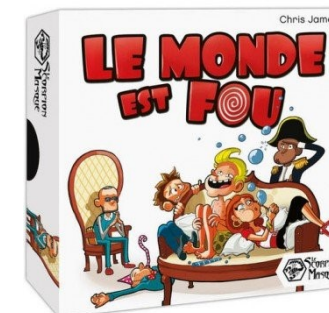
Points: 1

Transformez votre salon en le plus délirant des cabinets de psy!
Tous les joueurs, sauf vous, souffrent d'un mystérieux trouble de la personnalité... Se croient-ils prisonniers d'une bouteille de vin ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? À vous de les interroger adroitement, faire les bonnes déductions et poser le bon diagnostic.
Le Monde est Fou est un jeu d'ambiance et de déduction original et désopilant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	4 à 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	scorpion masqué
Auteur:	Chris James
Illustrateur:	Paul Drouin



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-410-14

Animal suspectCommentaires sur le jeu

R410

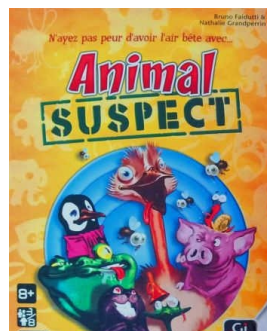
Points: 1

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

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 Grandjean
Illustrateur:	Christophe Swal



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-410-15

Le jeu des motsCommentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Le Jeu des mots est un jeu pédagogique pour apprendre à composer des mots à l'aide de syllabes.
4 niveaux de jeu sont possibles.

Ce jeu a été développé avec des instituteurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	play bac
Auteur:	
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-16



Mes jeux de mots

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Jeu éducatif pour découvrir les premiers mots, jouer à composer es premières phrases avec le smots appris et distinguer les principaux sons.
Jeu vintage

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



150 rue du 4 août 1789 32 rue du docteur Ollier 69100 Villeurbanne
Tél: 07 84 18 97 35 Email: ludicite69@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-17



Cyrano

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

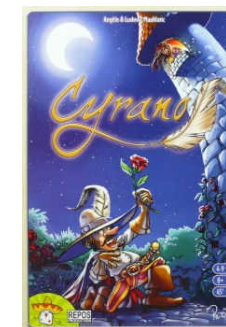
RÉVEILLEZ LE POÈTE QUI SOMMEILLE EN VOUS !
Des poèmes rigolos, épiques
Ou encore romantiques mais point de panique.
Car pour gagner nul besoin de briller...
Il vaut mieux être futé !

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

Nb pièces: 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



150 rue du 4 août 1789 32 rue du docteur Ollier 69100 Villeurbanne
Tél: 07 84 18 97 35 Email: ludicite69@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-18



Le monstre des couleurs

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place.

Les joueurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Pour cela il faudra penser à des choses qui rendent joyeux, triste, calme, qui mettent en colère ou qui font peur.

Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Purple brain
Auteur:	Josep M. Allué, Dani Gom
Illustrateur:	Anna Llenas



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-19



Le monsre des couleurs

Commentaires sur le jeu

R410

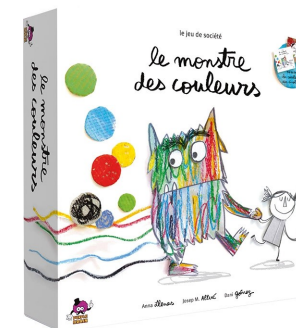
Points: 1

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Les joueurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Pour cela il faudra penser à des choses qui rendent joyeux, triste, calme, qui mettent en colère ou qui font peur. Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Purple brain
Auteur:	Josep M. Allué, Dani Gom
Illustrateur:	Anna Llenas



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-410-20

Le Monstre des couleursCommentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Les joueurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Pour cela il faudra penser à des choses qui rendent joyeux, triste, calme, qui mettent en colère ou qui font peur. Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Purple brain
Auteur:	Josep M. Allué, Dani Gom
Illustrateur:	Anna Llenas



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-410-21

Just oneCommentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-22



Longueur d'onde

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Longueur d'Onde est un jeu de déduction dans lequel deux équipes s'affrontent pour lire dans les pensées de l'autre. Une version coopérative est possible.

Un des joueurs, le Médium, connaît l'emplacement du spectre à atteindre ; il doit donner un indice pour que les autres joueurs atteignent le centre.

Le médium tire une carte comprenant deux extrêmes, ou deux notions opposées. Après qu'il ait donné son indice, les joueurs discutent de l'endroit où se trouve la cible.

Un jeu à la mécanique originale où les qualités d'argumentation et connaissances des joueurs sont les bienvenues.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-23



Mot Malin

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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-indice 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



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 Grard
Illustrateur:	Simon Douchy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-24



C'est quoi le bonheur pour vous ?

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-25



Le prince de Motordu

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-26



Docteur Pilule

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

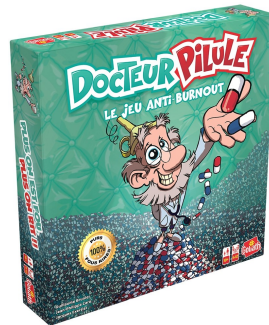
Trop de travail...trop de stress... vous avez craqué, c'est le burnout ! Vous vous réveillez dans une pièce capitonnée... Vous êtes dans la clinique du Docteur Pilule !

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-27



BlaBlaBla

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

Nb pièces: 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-28



Time's up Party version jaune

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Time's Up! est le best-seller des jeux d'ambiance pour jouer en famille ou entre amis.
Contrairement aux autres jeux dits « de culture », il ne nécessite pas de savoir encyclopédique pour s'amuser. Avec Time's Up! Party, découvrez 440 célébrités, œuvres, lieux et objets insolites à faire deviner entre amis.
À tour de rôle, chaque joueur va disposer de 30 secondes pour faire deviner le plus de mots possible à ses coéquipiers. Combinez les deux jeux et jouez avec 880 mots !
Animez vos soirées et jouez entre amis à ce jeu déjanté qui vous fera mourir de rire.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 12
Durée de jeu prévue: 40
Nombre de joueurs: 4 à 12
Difficulté:
Marque du jeu: repos production
Auteur: Peter Sarrett
Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-29



So Clover

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-30



Shabada

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Shabada est le plus célèbre des jeux de chansons : il fait chanter des familles et des bandes d'amis depuis des années !
Voici une nouvelle édition, dépoussiérée et plus dynamique, au look coloré : nouveaux mots en français et en anglais, des challenges... jeunes et moins jeunes auront leur chance de briller !
Le principe, aussi simple que génial, reste le même : formez deux équipes, tirez une carte, cherchez et chantez (même un peu faux) des extraits de chanson en rapport au mot imposé et rappelez-vous plus d'extraits que l'équipe en face !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 14
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 4 à 50
Difficulté:
Marque du jeu: cocktail games
Auteur: Sylvie Barc
Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-31



Motamo junior

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Matamo Junior est un jeu de langage par équipe , où il faudra associer un seul mot à une image pour faire essayer de faire deviner la bonne réponse à son équipier.

Il faudra être bien concentré et connecté pour réussir à tous les faire deviner à son coéquipier. Attention, on ne peut utiliser qu'un seul mot par image !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 4 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur: Babayaga
Illustrateur: Marion Billet



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-01

ImagineCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Une seule limite : votre créativité !

60 cartes transparentes sont au service de votre imagination pour faire deviner aux autres joueurs des films, lieux, objets, personnages...
Superposez, assemblez et même animez les cartes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	selon chacun
Nombre de joueurs:	3 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	cocktail games
Auteur:	S. Nakashima, H. Oikawa,
Illustrateur:	Shintaro Ono



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-02

ConceptCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-03

MystèresCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

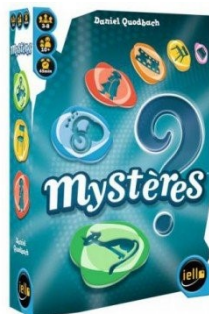
En tant que Maestro, faites deviner aux autres joueurs le mot Mystère en donnant des Indices à partir de différentes catégories Saurez-vous faire planer le mystère assez longtemps, au risque d'être trop vague ?

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-04

Codenames imagesCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-05



Contrario

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

L'indispensable jeu d'apéro !
1000 expressions ont été détournées à l'aide surtout de contraires et de synonymes. « La petite sirène » est devenue « La grande alarme », « un chapeau melon » est devenu « une casquette pastèque »...
Passez votre cerveau en mode Contrario et mettez le feu à vos soirées !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	3 à 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	cocktail games
Auteur:	Roberto Fraga, Matthieu d
Illustrateur:	Stéphane Gantiez



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-06



Nom d'un renard !

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Nom d'un renard ! L'oeuf d'or a été dérobé par un renard mais lequel, il y en a tellement ? Dans ce jeu coopératif, les joueurs cherchent ensemble des indices et retournent des cartes renards pour déduire celui qui a volé l'oeuf d'or ! Une bonne communication sera nécessaire pour couvrir l'ensemble du poulailler et récupérer les indices le rapidement.. Il suffit de procéder par élimination pour écarter un par un les suspects et déduire progressivement qui est le coupable. Mais attention, Nom d'un renard est aussi une course contre la montre car le coupable avance vers sa tanière pour s'échapper avec son butin. Heureusement, la poulice mène l'enquête !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Game factory
Auteur:	Marisa Peña, Shanon Lyon
Illustrateur:	Melanie Grandgirard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-07



Petit ou Grand

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-08



Détective club

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Detective Club est un jeu d'ambiance malin et subtil, dans lequel imagination, improvisation et 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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-09



Fiesta de los muertos

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ?

Ce jeu coopératif s'adresse particulièrement aux soirées entre amis, pour des parties courtes et rythmées, souvent propices aux discussions et aux rires, avec à chaque fois l'envie d'en refaire une. Servi par un matériel beau et original, il dispose d'une grande rejouabilité avec ses nombreux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	4 à 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	OldChap Games
Auteur:	Antonin Boccara
Illustrateur:	Margo Renard, Michel Ver



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-10



Au creux de ta main

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-11



Ronchonchon

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-12



Little mémo

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Les animaux sont dans le pré mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ?
Jeu de cache-cache et de mémoire avec ses 9 adorables animaux facilement préhensibles.
Des parties rapides et faciles pour initier aux premiers jeux traditionnels et développer mémoire et concentration.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	2
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	Nathalie Choux





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-13



Micro macro crime city

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-24



Les aventuriers du rail ; le défi des locos

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-25



ZIK

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-26



Zik volume II

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

De nouveaux titres et onomatopées, de nouvelles illustrations pour encore plus de plaisir !

Comme son nom l'indique, Zik est un jeu de chanson.

Seul ou en équipe, le but est de chanter des tubes au moyen d'onomatopées. Plus la partie avance, plus la tâche s'intensifie : Une onomatopée remplace une note de musique ou une syllabe des paroles, puis 2 onomatopées, puis 3 et 4 pour les plus courageux.

Par exemple pour Em-me-nez-moi-au-bout-de-la-Terre : Tssi Poum Tuut Tchak Tssi Poum Tuut Tchak Tssi.

Le ridicule ne tue pas... alors profitons-en car avec Zik : l'ambiance est

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-27



Black stories, musique d'enfer

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Black Stories - Musique d'enfer ! est un jeu mêlant enquête et déduction sur le thème de la musique.

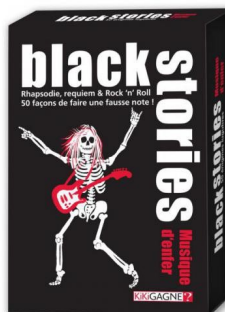
Musiciens de Rock'n'Roll, Pop, Heavy Metal, jazz, classique et même les crooners participent à ce festival d'enfer tirées de faits réels, pour la plupart, et toutes finissant sur une note tragique.

Percez chaque énigme en posant des questions au Maître de jeu qui ne pourra vous répondre que par oui ou par Non. Et passez une soirée lugubre, seul face au Maître ou entre amis... le nombre est illimité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	14
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 et plus
Difficulté:	
Marque du jeu:	Kikigagne
Auteur:	Corinna Harder, Jens Sch
Illustrateur:	Bernhard Skopnik



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-28



Oudordodo

Commentaires sur le jeu

R411

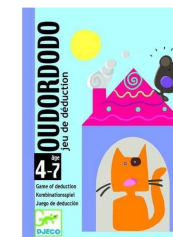
Points: 1

Dodo l'oursin s'est caché dans une maison, mais laquelle? Pour le deviner, tu dois faire preuve de perspicacité pour poser les bonnes questions et de mémoire pour te rappeler les maisons déjà fouillées. Oudordodo est un jeu d'enquête qui offre l'opportunité à l'enfant de réfléchir à des questions pertinentes et à les exprimer clairement. Les cartes de jeu sont très riches en indice et offrent beaucoup d'opportunités d'investigation pour les enfants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	5
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	Véronique Bulteau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-29



Imagine Famille

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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 !

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-30



Similo animaux sauvages

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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 répons

Nb pièces: 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:	Naiade



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-31

Similo Harry PotterCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	Naiade



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-32

Similo MythesCommentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	Naiade



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-53

Happy cityCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Bâtissez votre ville et mettez-y du cœur ! Créez un petit paradis plus attirant que les villes adverses !

Optez pour la stratégie du bonheur !

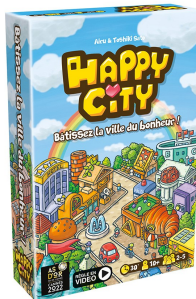
Bâtissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre.

2 modes de jeu : pour les familles (18 bâtiments spéciaux uniques) ; pour les experts avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies ! 38 bâtiments spéciaux uniques entraînant chacun des façons de jouer

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-54

BlocknessCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

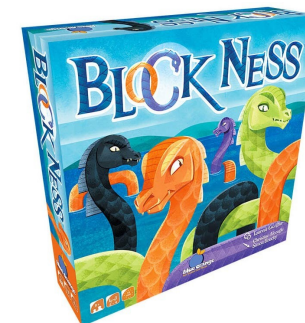
Les monstres du Blockness sortent enfin leur tête de l'eau... mais on dirait que le lac n'est pas assez grand pour tout le monde !

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-32



Emoticartes enfants

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-33



Gutenberg

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Jouable seul et jusqu'à six joueurs, Gutenberg offre un défi qui plaira aux amatrices et amateurs de lettres. Préparez vos lettres, créez des mots, réussissez des défis et planifiez votre dernière combinaison pour le tour final.

Le but est de former le mot au score le plus élevé en combinant les lettres palcées au centre et celles de sa main. Des cartes défis peuvent aussi être récupérées pour permettre d'apporter plus de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 12
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Osprey Games
 Auteur: Robin David
 Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-55



Migrato

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-56



KobaYakawa

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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,





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-79



DIX

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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

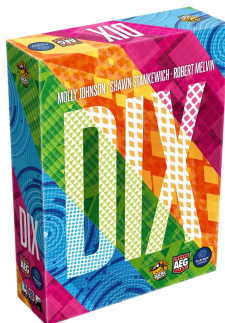
À son tour de jeu, une personne tire des cartes une par une, en essayant d'en ajouter le plus possible sans dépasser la valeur totale de dix, sinon elle se retrouve "grillée" !

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-16



La fin des Artichauts

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

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

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-11



Défis nature les rois du camouflage

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-12



Défi nature Animaux disparus

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-13



Défis nature Animaux rigolos

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

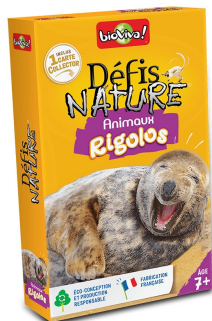
Défis Nature - Animaux rigolos vous emmène à la rencontre des animaux les plus drôles ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-14



Défis nature animaux inséparables

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-15



Défis nature Monuments fabuleux

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-16



Céfis nature Créatures légendaires

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-402-17

Défis nature carnivoresCommentaires sur le jeu

R402

Points: 1

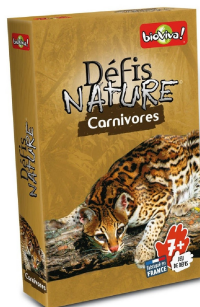
Défis Nature - Carnivores vous emmène à la rencontre des animaux carnivores les plus surprenants ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

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

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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-80

Mémo primoCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Un memory en bois adaptés pour les jeunes enfants grâce à ses motifs simples..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 2,5
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 1 à 3
Difficulté:
Marque du jeu: selecta
Auteur:
Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-57



Get on board

Commentaires sur le jeu

R406

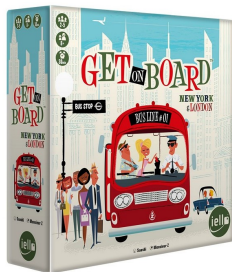
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-81



Allez les Escargots

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

A l'aide de 2 dés de couleurs, les joueuses et joueurs font avancer les escargots vers les salades! Les 2 couleurs "sortantes" indiquent les escargots qui doivent avancer d'une case. Tous les escargots participent à chaque course. Le premier et le dernier escargot atteignant une salade gagnent la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 3
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ravenburger
 Auteur: Alex Randolph
 Illustrateur: H-G Döring et W. Scheit





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-20



Croque-carotte

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

C'est parti pour une course de lapins complètement folle ! Votre objectif : la succulente carotte au sommet de la colline. Mais attention, le chemin que mène jusqu'à elle est plein de surprises : de temps en temps, des trous s'ouvrent et boum, les lapins tombent dedans, ou une taupe sans-gêne les pousse sur le côté. Un pont-levis et une clôture peuvent aussi gêner le passage. Quel petit lapin s'en sortira le mieux avec les trous et les obstacles et atteindra le premier la carotte ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-408-05



Bioviva, le jeu naturellement drôle

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

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

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:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-34



Maudit Mot dit

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Un jeu original et plein de malice... Chacun va devoir faire deviner un mot... sans qu'il soit trouvé trop tôt !

Comment jouer ?

1- Un joueur ouvre discrètement la boîte et découvre un mot à faire deviner avec un nombre précis d'indices.

2- Il donne des indices un par un pour que son mot soit trouvé avec le bon nombre d'indices, ni plus ni moins...

3- Si un adversaire devine le bon mot trop tôt, il lui vole les points !

Saurez-vous tourner autour du mot ?

Mauvais sorts et Malédiction inclus, pour le plaisir de se faire des ennemis !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	12
Durée de jeu prévue:	selon chacun
Nombre de joueurs:	3 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	cocktail games
Auteur:	Laurent Prin, Nathalie et
Illustrateur:	Laura Michaud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-21



Les aventuriers du rail Mon premier voyage Europe

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

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

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

À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-58



Oursns taquins

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Ensemble, créez le chemin le plus court pour faire traverser tous les oursns ! Faites glisser les tuiles de glace avec un soupçon de stratégie, comme au Taquin ! Un jeu tout mignon, à jouer en solo ou par équipes, facile à mettre en place et avec différents niveaux de difficulté, pour toujours s'amuser ! 6 mises en place différentes permettent d'augmenter la difficulté et de varier le plaisir du jeu... Mises en place aussi faciles que rapides : ouvrez la boîte et jouez !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Marie Fort, Wilfried Fort
Illustrateur:	Gaëlle Picard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-59



Mon premier Carcassonne

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Tous les ans, les habitants de Carcassonne célèbrent en grand leur fête nationale. Traditionnellement, à Carcassonne, les gens fêtent en remettant en liberté les moutons, les poules et les bœufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne ont un vilain plaisir à recapturer tous les animaux.
Comme dans le jeu original, il s'agit de poser des tuiles pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu. Néanmoins, prendre de premières décisions tactiques s'avère nécessaire.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	30
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Z-man games
Auteur:	Marco Teubner
Illustrateur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-33



Secret Identity

Commentaires sur le jeu

R411

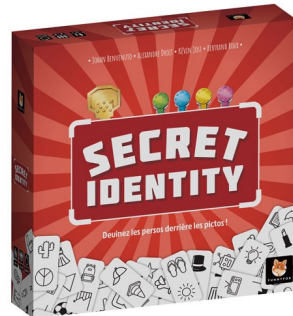
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-25



Cocoo le clown équilibriste

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Dans CooCoo, vous allez faire danser le clown au même nom.

À son tour, le joueur doit placer l'un des cylindres sur l'une des parties du clown : bras, mains, tête, chaussures... et ce sans faire tomber aucun cylindre. Et selon le poids posé, le clown se balancera...

En coopération ou en compétition, c'est à vous de choisir pour ce jeu où il faut s'armer de précision et de logique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 3
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: fnac, éveil et jeux
 Auteur:
 Illustrateur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-22



L'escalier hanté

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Dans une contrée perdue, un très vieux fantôme hante un donjon en ruines. Quelques enfants téméraires montent silencieusement les marches usées du vieil escalier. Chacun veut être le premier à effrayer le fantôme avec un grand «BOUUUH !».

Mais le fantôme connaît ce jeu ancestral et a ensorcelé l'escalier : un à un les enfants se transforment eux-mêmes en petits fantômes !
Un jeu de cache-cache rigolo avec de sympathiques fantômes où il faudra faire preuve de malice pour arriver le premier en haut des marches.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Michelle Schanen
Illustrateur:	Johann Rüttinger



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-82



Dobble XXL

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-34



Cortex Harry Potter

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-18



MOW

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

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

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: Hurrican
Auteur: Bruno Cathala
Illustrateur: Sandra Tagliabue





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-83



Le bois des Coua2sous

Commentaires sur le jeu

R401

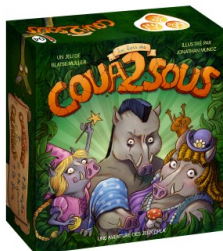
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-23



Sheep Hop

Commentaires sur le jeu

R403

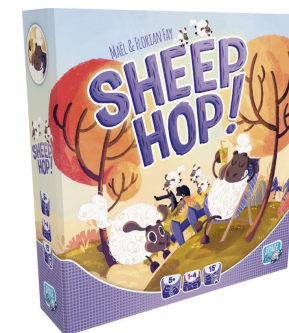
Points: 1

Saute qui peut, les loups rôdent! Ramenez le plus de moutons possible dans la bergerie sans qu'ils se fassent attraper par les loups! Inspiré du jeu de dames, Sheep Hop peut se pratiquer en solo ou en coopération. Franchissez les obstacles qui jalonnent le pré, et surtout prenez garde aux loups qui patrouillent ! Logique, réflexion et entraide permettront de ramener le plus de moutons possibles à l'abri ! Un jeu évolutif, à plusieurs niveaux de difficulté, basé sur un mécanisme de jeu de dames, qui permet aux moutons d'enchaîner les déplacements épiques à travers le plateau et ses obstacles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Florian Fay, Maël Fay,
Illustrateur:	Pauline Berdal,





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-84



Dobble kids

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Le jeu Dobble Kids, c'est 30 cartes, 30 animaux et un animal identique entre chaque carte de jeu. Pour gagner, trouvez-le plus vite que vos camarades. Comme son grand frère Dobble, Dobble Kids propose cinq mini-jeux utilisant ce principe de départ. Trois sont inspirés de Dobble, deux sont spécialement conçus pour cette version. Il y a également moins de symboles par carte afin de simplifier le jeu et de réduire sa durée... Idéal pour les parties qui réunissent des personnes d'âge très différent ! Avec le jeu Dobble Kids, tout le monde joue en même temps et les parties sont courtes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: asmodée
 Auteur: Denis Blanchot, Jacques C
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-85



Dobble gourmandise

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-86



Gorilla

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Gorilla de Djeco est un jeu de tactique où réflexion et stratégie seront nécessaires pour déjouer les malices de ce jeu. Pour gagner, il faut associer les animaux ou les couleurs de bus, afin de ne plus avoir de cartes en main. Certaines cartes spéciales obligeront les joueurs à prendre des cartes supplémentaires, à changer de sens ou à passer leur tour. Attention, seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter le gorille! Un jeu de tactique mais aussi de rapidité quand le gorille apparaît! Une version colorée du 8 américain et du Uno avec des cartes illustrées d'animaux rigolos.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur:
 Illustrateur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-61



Les cités de Splendor

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-404-26

Le jeu des Cat-tapultesCommentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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-d-versaire. 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-d-versaire ne vous laissera pas le temps de souffler...

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-401-88

Dobble access+Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-27



Suspend junior

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Suspend Junior est un jeu d'équilibre familial et plein de rebondissements accessible dès 4 ans.

Dans le jeu Suspend Junior, vous devez placer des tiges de formes, de longueurs et de couleurs différentes en suspension sur le support commun. Le gagnant est le premier joueur à avoir placé toutes les tiges de sa réserve.

Suspend Junior propose un mode solo pour jouer seul dans lequel il faut simplement construire la structure comme on en a envie, sans contrainte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-24



La course aux feux follets

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur! En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles. Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt: Faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Jens-Peter Schliemann, B
Illustrateur:	Annette Nora Kara, Clem



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-63

LueurCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-406-64

ChakraCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-89



Le Rummy

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-90



Triominos 6 joueurs

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-35

Cortex Access +Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: R-411-36

Arsène Loupin et la note d'argentCommentaires sur le jeu

Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-25



La course farfelue des suris et des champs

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Quelle ambiance dans cette course farfelue remplie d'inattendus avec un départ quatre arrivées différentes, des chats qui cherchent à attraper les souris, un petit chien qui cherche à faire peur au chat, des pièges et des bonus.

En début de partie, chaque personne tire au sort une tuile arrivée qu'elle garde secrète. Les arrivées sont différentes, plus ou moins éloignées du départ et peuvent changer de joueurs en cours de partie.

Un mécanisme de jeu original pour ce jeu interactif aux scénarios drôles et différents à chaque partie, donnant ainsi le plaisir d'y jouer et d'y rejouer !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	25
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zoe Yateka creations
Auteur:	Jean-Luc Renaud
Illustrateur:	Panka Pásztohy



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-91



Le labyrinthe des couleurs

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Le Labyrinthe des Couleurs de Moulin Roty est un jeu d'observation et de rapidité. Il se compose de 36 cartes défi et d'un labyrinthe. Pour jouer, il faudra piocher une carte au hasard et reproduire la séquence choisie (couleurs ou images) le plus rapidement possible en faisant glisser les boutons.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	selon chacun
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Moulin Roty
Auteur:	
Illustrateur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-92



Le menteur

Commentaires sur le jeu

R401

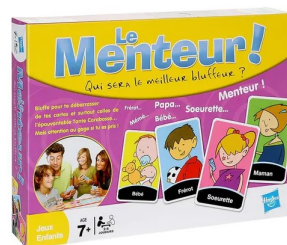
Points: 1

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

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:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-26



Dicycle race

Commentaires sur le jeu

R403

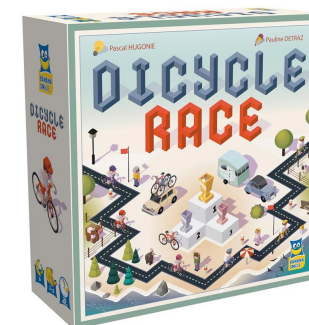
Points: 1

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 parti!!!!

Nb pièces: 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-65



Sushi go party

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

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 Rangsim



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-66



Pandemic

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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

