



LA MINI-LUDOTHEQUE D'ACA

YAKAJOUER

Prêt de jeux de société pour les adhérents de la maison de quartier



VENEZ A LA MAISON DE QUARTIER EMPRUNTER DES JEUX
POUR JOUER CHEZ VOUS EN FAMILLE



12 RUE THIERS
49100 ANGERS



02 41 86 05 05



contact@aca-angers.fr



aca.centres-sociaux.fr

SUIVEZ NOTRE ACTUALITÉ



Sommaire

10 cubes	122	ColorKu	96
1000 Bornes	18	Contrario	29
1000 Bornes	163	Contrario	74
120 possibilites de jeux	175	Crazy Kick	209
20 jeux classic by djeco	84	Croque-carotte	27
6 Qui Prend	4	Déck magic v1	113
6 qui prend !	213	Déck magic v1	226
6 qui prend !	216	Deck magic v2	118
7 Gambit	171	Deck magic v2	224
Acrobates	26	Deck magic v2	225
Acrobates	148	Deck magic v3	119
Arlequin	12	Deck magic v3	223
Arthur et les Minimoys Puzzle	87	Deck magic v4	120
Astucio	30	Déclic !?	52
Attrape Fantome !	147	Défis nature carnivore	65
Au Loup !	160	Destins	59
Baby puzzle safari	102	Devine tete	192
Baby Puzzle Trefl Safari	104	Dixit	17
Baccade	157	Dixit	89
Bang ! The Walking Dead	10	Dixit Odyssey	51
Batameuh	186	Dobble	110
Batameuh	199	Dobble	189
Batik	135	Domino 28 pcs	126
Bazar Bizarre	115	Educar contra el acoso escolar	56
Bazar Bizarre	180	En avant vers la cité idéale !	57
Bazar Bizarre	187	Escape Box Détectives	132
Bazar Bizarre	221	Escape Box Minecraft Earth	131
Blokus	146	Esquissé ?	197
Bluffer	174	Esquissé?	5
Bonjour Robert	155	Exit : Le Chateau Interdit	61
Brouhaha	73	Fais pas l'ane	141
Bunker de luxe	173	Fantasy	33
Cache-cache grenouilles	158	Festo!	86
Cartatoto + additions	181	Fiche récapitulative de jeu	80
Cartatoto Anglais	106	Galèrapagos	201
Cartatoto Multiplications	105	Game Over	101
C'est à moi !	93	GameOver le jeu	98
C'est pas faux !	41	Gobb'it	34
Chroni : Les grandes inventions	60	Grabouillon puzzle	136
Clac clac	191	Halli Galli	215
Cluedo	16	Happy Party	159
Coco Jump !	91	Histoire de France - Méga Quizz	67
Codenames	32	Ice cool	196
Color Addict	114	Il était une fois ...	152
Color Addict Kidz	6	Indio	77
ColorKu	94	Jack le pirate	214

Jeu de 7 familles des animaux	108	Monza	190
Jeu d'échec	202	Mots Magiques	7
Jungle Jam	68	Munchkin	22
Jungle Speed	55	Othello	116
Jungle Speed	139	Ouvrez la cage aux oiseaux	117
Katamino	178	Ouvrez la cage aux oiseaux	144
Katamino	193	Papayoo	11
King of Tokyo	83	Pass the Pigs	138
La boîte à énigmes	62	Pickomino	45
La boîte de jeu Shazam	64	Pickomino	206
La Guerre des Moutons	54	Pictionary	204
La laïcité, un jeu d'enfant	166	Pigeon Pigeon	49
Labyrinth Harry Potter	195	Piratatak	150
Labyrinthe	25	Piratatak	188
Lapin crétiens Dobble	133	Pixel Tangram	211
Le coffret des alphas	58	Portrait robot	210
Le coffret des alphas	111	Potions'Délire	151
Le jeu du Loup	162	Prem's	82
Le lynx	194	Profiler	20
Le prince de Motordu	184	Puissance 4	219
Le tango de tarentule	203	Puzzle	38
Les Aventuriers du Rail Europe	81	Puzzle 3 Niveaux	123
Les Cités Perdues	15	Puzzle Ball Disney Ravensburger	71
Les Loups-Garous Best Of	35	Puzzle observation	90
Les Loups-Garous Best Of	222	Puzzle observation	200
Magnéti'book	124	Puzzle observation : monde	207
Make 'N' Preak	76	Puzzle Observation et poster	218
Mastermind	127	Puzzle observation x100	212
Maxi-coloredo	43	Puzzle PAW Patrol 2x24	37
Memo 32 pcs	125	Puzzle x250 : Donald Cuisinier	36
Mille Bornes Cars	164	Quarto !	128
Mille Bornes Tintin	165	Quarto!	50
Mim too	48	Qui Est-ce ?	28
Mimtoo	53	Qui l'a vu ?	134
Mimtoo	100	Qui l'a vu ?	169
Mini Family	107	Quixo	168
Mito	44	Quoridor	170
Mito	80	Qwirkle	99
Mito	153	Qwixx	47
Mito	205	Rabicat	69
Mito	208	Rapidcroco	21
Mixmo	31	Ravensburger disney 500 pièces	97
Mom	140	Roc'n Grol	42
Mon premier Scrabble	92	Rummikub	130
Monopoly Junior	39	Rummikub Junior	220
Monsieur Je Sais Tout	13	Saboteur	24
Monsieur Je Sais Tout	143	Saboteur	217
Monster-Alarm	156	Salade de cafards	154
Monza	112	Sam le Pompier	78

Sardines	177	Tom et Léa	179
Scrabble Junior	79	Topsy la Tortue	70
Scrabble Junior	172	Tous au Poulailier	161
Shadows over Camelot	63	Trifouilli	183
Speech	103	Triominos Classic	88
Splash attack	8	Triominos deluxe	185
Spyrium	167	Triominos Junior	40
Strike	142	Trival Pursuit	129
Syllabus	9	Tsuro	121
TamTam Français	176	Tumblin-Dice	137
TamTam MultiMax	66	Ultimate Spider-Man	149
Tantrix	14	Unanimo	75
The Game : En vert contre tous	46	Unlock! Escape Adventures	85
The Lapins Crétins : Dobble	95	Uno deluxe	109
Timeline Evènements	72	Uno Deluxe	182
Time's Up !	145	Wazabi	227
Time's up Family	198	Zombicide	19



Code du jeu: 1

Fiche récapitulative de jeu



6 Qui Prend

Commentaires sur le jeu

Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.

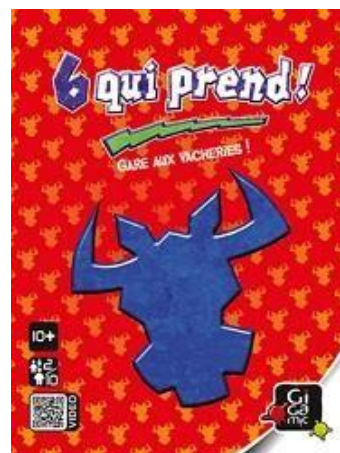
Nb pièces: 104

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 10 - 18
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Wolfgang Kramer

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 2



Esquissé?

Commentaires sur le jeu

Dessine et passe le carnet à ton voisin... Qui va réinterpréter ton dessin !
Entre quiproquos et dessins ratés ... Tu n'as pas fini de te marrer !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 8+

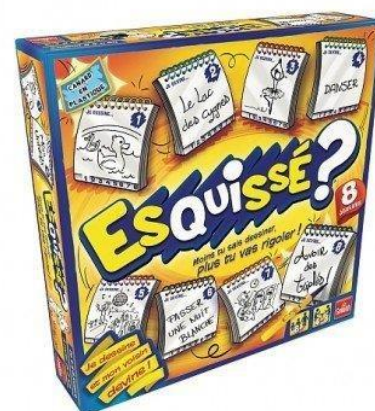
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 4 - 8

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3



Color Addict Kidz

Commentaires sur le jeu

Débarrassez-vous de vos cartes en posant une carte avec la même forme ou la même couleur.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3+
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Droles de jeux
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4



Mots Magiques

Commentaires sur le jeu

Au fin fond de la forêt magique, la sorcière Susie et le magicien Pim sont en train de se livrer à une captivante compétition pour trouver le mot magique le plus impressionnant. Un des joueurs et la sorcière Susie et l'autre le magicien Pim. Pour remporter ce duel, vous devez trouver le plus vite possible un mot magique. Pour cela, vous retournez une carte de lettre et une carte de mots magiques. Les joueurs cherchent alors ensemble et en même temps sur l'illustration de la carte de mots un mot commençant par la lettre indiquée par la carte de lettre. Celui qui trouve en premier le dit tout fort et gagne ce tour. Celui qui arrive en premier sur la carte d'arrivée avec le chaudron magique gagne ce duel!

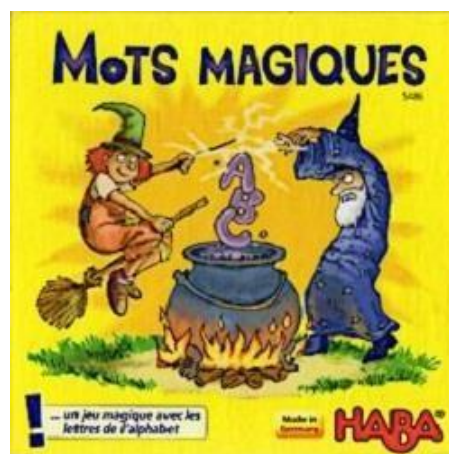
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Viola de Galgóczy, I G. Frie

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 5



Splash attack

Commentaires sur le jeu

Le principe de jeu est d'attraper le poisson dont la couleur et la forme d'écaille sont indiquées par les dés. Il existe trois couleurs et trois formes d'écaille, soit neuf poissons. Le joueur qui parvient à capturer le poisson le place devant lui. Il faudra qu'il soit le plus rapide lorsque le hasard désignera à nouveau le même poisson : il faudra alors attraper le piranha, pour que la prise devienne définitive. Mais si un autre joueur prend le piranha avant, le poisson retourne au centre du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Thierry Chapeau



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 6



Syllabus

Commentaires sur le jeu

Chacune des quarante-six cartes est bordée de quatre termes monosyllabiques. En accolant deux mots, on forme phonétiquement un mot dissyllabique : PIE THON = PYTHON GARS LAIE = GALET On peut former des mots qui utilisent ou non les lettres terminales muettes : PLAT peut être utilisé comme "pla" ou "plat". On peut donc écrire : PLAT HAUT = PLATEAU ou PLAT TÔT = PLATEAU Mais les plus exigeants joueront avec la variante qui interdit d'utiliser les lettres muettes ainsi que de conjuguer les verbes.

Nb pièces: 48

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Interlude
 Auteur: Axel de La Taille

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 7



Bang ! The Walking Dead

Commentaires sur le jeu

Dans le monde post-apocalyptique de The Walking Dead, les personnages s'affrontent dans cette version de Bang ! Le jeu de Dés. Les joueurs doivent faire face au chaos en formant des alliances, mais peuvent-ils vraiment faire confiance à leurs voisins ? Soyez prêts car, à chaque jet de dés, la horde des Zombies se rapproche et menace d'attaquer les survivants.

Nb pièces: 52

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Emiliano Sciarra



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 8



Papayoo

Commentaires sur le jeu

Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Plis
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Jean-Christophe Gires



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 9



Arlequin

Commentaires sur le jeu

Un jeu de bluff original dans la lignée des meilleurs jeux traditionnels !

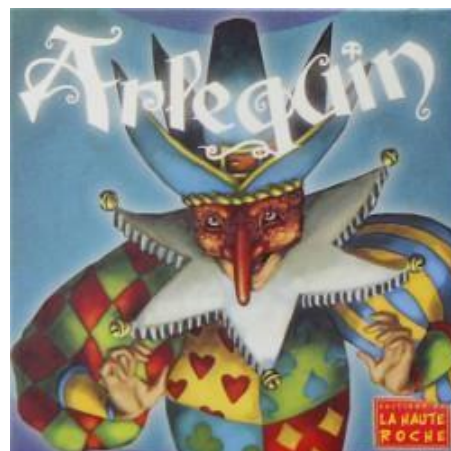
Nb pièces: 45

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: La Haute Roche
Auteur: John Vortex

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 10



Monsieur Je Sais Tout

Commentaires sur le jeu

Etes-vous un monsieur Je sais-tout incollable ? Eh bien nous allons voir ça tout de suite... Très rapide, notre jeu de cartes vous pose en cascade des tas de questions qui sont autant de défis !

Nb pièces: 91

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 mn

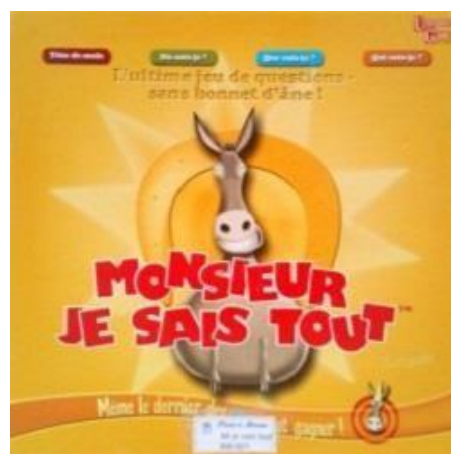
Nombre de joueurs: 3 +

Difficulté:

Marque du jeu: University Games

Auteur: Rob Elliot

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 11



Tantrix

Commentaires sur le jeu

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Dans ce jeu de stratégie, chacun doit garder sa ligne et constituer le plus long chemin de sa couleur. Chacun, tour à tour, en posant ses tuiles n'aura d'autre but que de vous contrer.

Nb pièces:

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Tantrix Games Internatio
Auteur: Mike McManaway

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 12



Les Cités Perdues

Commentaires sur le jeu

Pour d'intrépides aventuriers, il existe encore plusieurs cités perdues à découvrir et explorer. L'expédition pourrait vous conduire sur les sommets de l'Himalaya, au coeur de la forêt tropicale brésilienne, en plein désert brûlant, au milieu de régions serties de volcans en éruption ou enfin, au plus profond des mers.

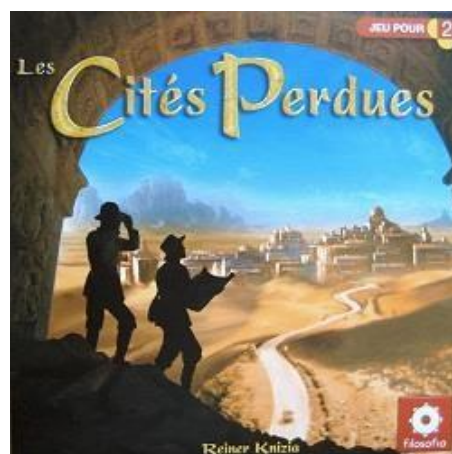
Nb pièces: 61

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Filosofia
Auteur: Reiner Knizia

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 13



Cluedo

Commentaires sur le jeu

But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Shuffle
Auteur: Anthony Pratt



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 14



Dixit

Commentaires sur le jeu

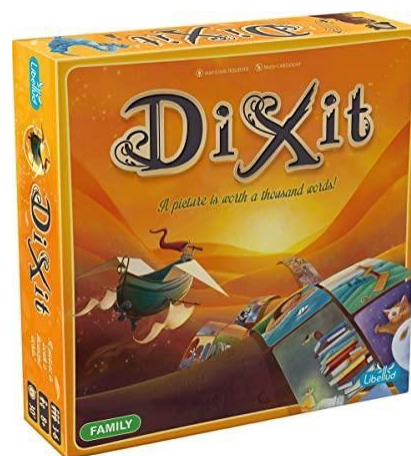
Dixit est un jeu magnifiquement illustré, qui fait appel à l'imagination et à l'intuition. Pour trouver l'image clé, laissez-vous porter par vos idées !

Nb pièces: 128

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imagination
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur: Jean-Louis Roubira



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 15



1000 Bornes

Commentaires sur le jeu

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

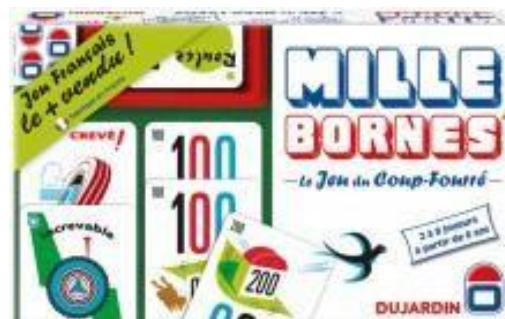
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur: Edmond Dujardin

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 16



Zombicide

Commentaires sur le jeu

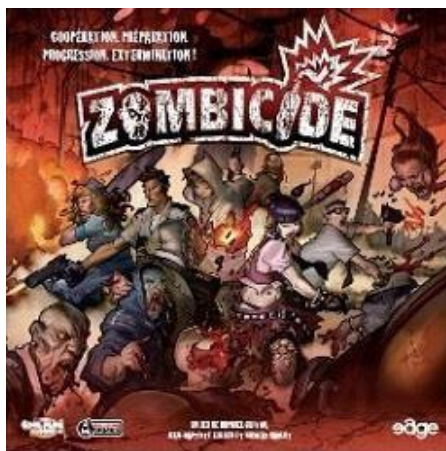
Zombicide est un Jeu Coopératif. Chaque joueur incarne un survivant doté d'une compétence spéciale. Les zombies jouent seuls : ils se dirigent à la vue et au bruit. Les joueurs doivent coopérer s'ils veulent survivre. Les dalles modulaires du plateau de jeu permettent de jouer les dix scénarios proposés dans la boîte. Il est aussi possible de créer ses propres scénarios. Trouver des armes permet d'abattre plus de zombies. Abattre plus de zombies permet d'accéder à de nouvelles capacités spéciales mais augmente le niveau de danger. Augmenter le niveau de danger accroît le nombre de zombies sur le plateau de jeu. Il est même possible de grimper en voiture et de foncer dans le tas !

Nb pièces: 284

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Edge Entertainment
 Auteur: Nicolas Raoult, Jean-Bapti



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 17



Profiler

Commentaires sur le jeu

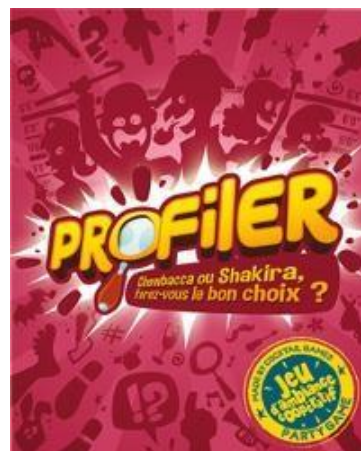
Jouez dans la même équipe pour essayer de retrouver ensemble le bon personnage. Parmi les 6 suspects, lequel correspond le mieux aux deux phrases en jeu ? Éliminez-les un par un jusqu'au duel final.

Nb pièces: 173

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Romaric Galonnier



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 18



Rapidcroco

Commentaires sur le jeu

Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse une liste de critères qui va vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable idéal ...

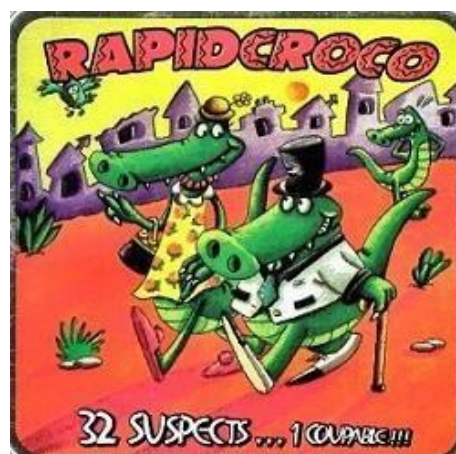
Nb pièces: 47

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Roberto Fraga

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 19



Munchkin

Commentaires sur le jeu

Souvenez-vous : vous rêviez de monstres à trucider, de dragons à étriller, de princesses à sauver et de donjons à piller ... Mais la dure réalité vous apparait enfin : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventure sont des pitres, les monstres sont tous au courant que vous êtes niveau 1... Et toujours pas une pièce d'or à l'horizon.

Nb pièces: 171

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Edge Entertainment
Auteur: Steve Jackson



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 20



Imagidés

Commentaires sur le jeu

Quel que soit l'âge des joueurs, imagidés est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale. Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoires à créer. Lancez les dés et créez ensemble un récit à partir des images relevées. Des variantes vous sont proposés pour transformer ce jeu créatif en véritable outil pédagogique et linguistique.

Nb pièces: 13

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Emily Daly



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 21



Saboteur

Commentaires sur le jeu

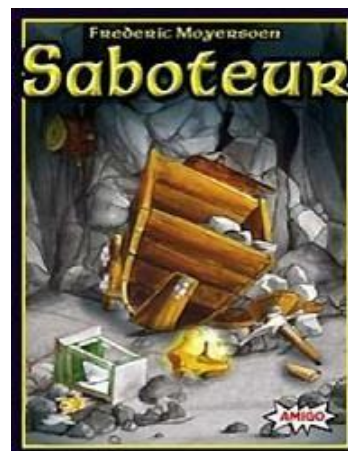
Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Nb pièces: 111

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Frederic Moyersoen



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 22



Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent...

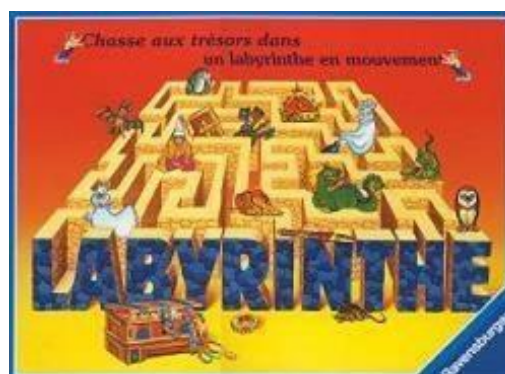
Nb pièces: 64

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Max J. Kobbert

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 23



Acrobates

Commentaires sur le jeu

Champions de l'équilibre, les acrobates s'accrochent. Des bonnets, des jambes et des pieds dans tous les sens. La tour chancèle, la tension monte. Qui réussira à accrocher son dernier acrobate sans faire tomber les autres ? Un amusant jeu d'adresse pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Theo et Ora Coster



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 25



Croque-carotte

Commentaires sur le jeu

Le but est la succulente carotte au sommet de la colinne. Mais attention, le chemin est pleins de surprises. En tournant la carotte, des trous s'ouvrent soudain sous les pieds des lapins et Boum, l'un d'eux tombe et disparaît! Et en plus, des obstacles ralentissent la course: une taupe sans-gene pousse les lapins sur le coté, un pont-levis se lève devant eux ou encore un tourniquet les bouscule.

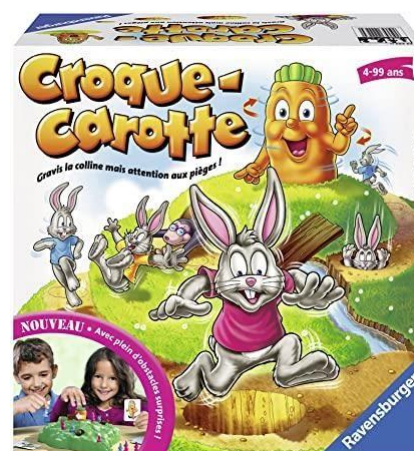
Quel petit lapin s'en sortira le mieux dans cette course semée d'embuches et atteindra le premier la carotte ?

Nb pièces: 70

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 4 - 99
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 26



Qui Est-ce ?

Commentaires sur le jeu

Découvre le personnage Mystère de l'adversaire en premier pour gagner !
Plateaux de jeu classiques inclus !

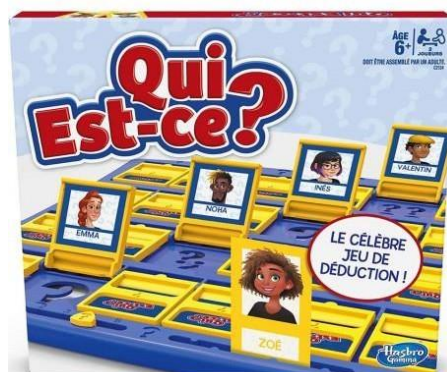
Nb pièces: 77

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 27



Contrario

Commentaires sur le jeu

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 ! "Description éditeur"

Nb pièces:

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse

Age préconisé : 12 +

Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 12

Difficulté:

Marque du jeu: Cocktail Games

Auteur: Roberto Fraga



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 24



Astucio

Commentaires sur le jeu

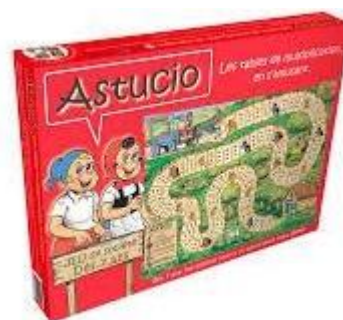
Chaque joueur pose son pion sur la case DEPART et doit être le premier sur la case ARRIVÉE. Chaque joueur avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé et doit répondre à la multiplication demandée ou se conformer à la consigne s'il tombe sur une case animal (je passe un tour, j'avance de trois cases...etc).
 En introduisant une part de hasard, ce jeu déculpabilise l'enfant lorsqu'il est en retard sur son parcours et lui donne parfois une chance supplémentaires.
 Deux enfants peuvent jouer ensemble et s'auto-abriter (les réponses aux multiplications sont indiquées au verso de la règle).
 Une règle détaillée se trouve à l'intérieur.
 Le plus souvent, en jouant dix minutes par jour, trois semaines suffisent pour connaître toutes les tables.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Astucio
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 28



Mixmo

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur pioche 6 lettres, les autres jetons étant disposés face cachées au centre de la table. Au top départ, chaque joueur doit placer ses 6 jetons aussi vite que possible en constituant un ou plusieurs mots qui s'entrecroisent comme sur une grille de mots croisés. Le 1er joueur qui y parvient crie "mixmo", signal qui impose à tous les joueurs de piocher 2 nouvelles lettres en même temps que lui. Mais prenez garde car un joker malicieux s'est glissé parmi les jetons et risque bien de perturber tous vos plans

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: Sylvain Hatesse, Julien Fa

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 29



Codenames

Commentaires sur le jeu

Vous et votre rival les connaissez les 25 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver ?

Nb pièces: 267

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur: Vlaada Chvátil



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 30



Fantasy

Commentaires sur le jeu

Imaginez un petit bois touffu et caché des humains, rempli de farfadets, de korrigans et de lutins.
Un jour, ces abracadabrantes peuplades décrètent qu'il leur faut un chef.
Les candidats viennent autour d'une table et dans un grand fracas magique tout essaient d'attirer les suffrages !

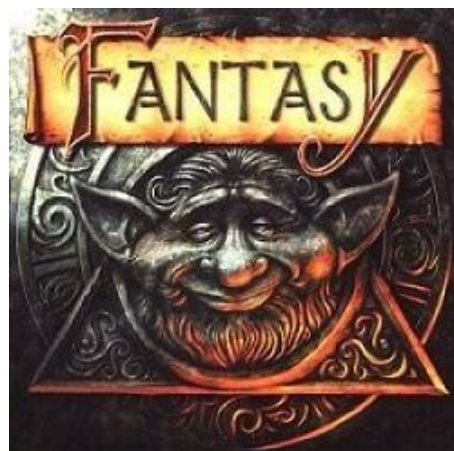
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Sylvie Barc

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 31



Gobb'it

Commentaires sur le jeu

Gobb'it est un petit jeu de société aux parties brèves, dans lequel le dernier joueur à posséder des cartes remporte la manche. Pour gagner, il vous faudra faire preuve d'observation et de réflexes afin de protéger vos cartes et de gober celles des autres. Sur les cartes figurent 4 animaux, déclinés en 3 couleurs différentes. Les animaux se mangent entre eux par couleur et selon une chaîne alimentaire bien précise (le caméléon mange le mouchtik, le serpent mange le caméléon, le gorille tue les 3 autres) Toutes les cartes sont distribuées équitablement en début de partie, chaque joueur se retrouve alors avec sa pioche personnelle, il s'agit des cartes qu'il possède mais qui ne sont pas en jeu. A tour de rôle, les joueurs retournent la carte au sommet de leur pioche personnelle devant eux, recouvrant ainsi (s'il y en avait déjà une), la carte qu'ils avaient posée précédemment, le tas qu'un joueur forme de cette manière constitue sa défausse personnelle.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Oldchap Games
Auteur: P-A. Tournier, J-B. Frema

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 32



Les Loups-Garous de Thiercelieux : Best Of

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur incarne un habitant du village, déterminé par la carte personnage qu'il reçoit en début de partie. Le but de chacun dépend de son identité secrète (voir pages 7 à 21). Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon une alternance de nuits et de jours.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 8 - 15
Difficulté:
Marque du jeu: Lui-même
Auteur: Hervé Marly



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 33



Puzzle x250 : Donald Cuisinier

Commentaires sur le jeu

Les puzzles NATHAN sont adaptés à chaque âge de l'enfant. La taille et la forme des morceaux, le nombre de pièces à assembler et les thèmes participent à son éveil et développent sa motricité, sa concentration et sa logique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 - 2

Difficulté:

Marque du jeu: Jeux Nathan

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 34



Puzzle PAW Patrol 2x24

Commentaires sur le jeu

En un siècle, nous avons acquis un savoir-faire dans la création de puzzle. En fonction de l'âge, nous adaptons les images, le nombre et la taille des pièces. Une excellente finition et un matériau issu du développement durable caractérisent nos puzzles. Grâce au puzzle Ravensburger, apprenez tout en vous amusant !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 35



Puzzle

Commentaires sur le jeu

C'est à Ravensburg, berceau historique de notre marque, que nous fabriquons nos puzzles depuis 1891.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

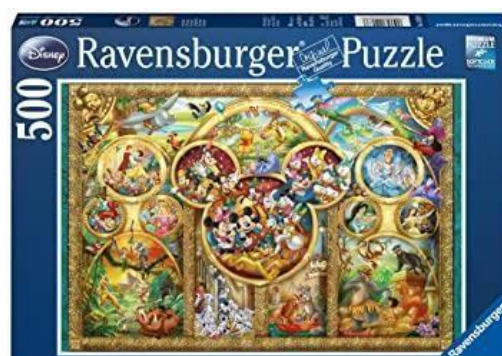
Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 36



Monopoly Junior : A la fete foraine

Commentaires sur le jeu

La version Junior de Monopoly reprend fidèlement les principes du plus célèbre des jeux de société : devenir le plus riche possible tout en ruinant ses adversaires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Commerce

Age préconisé : 5 +

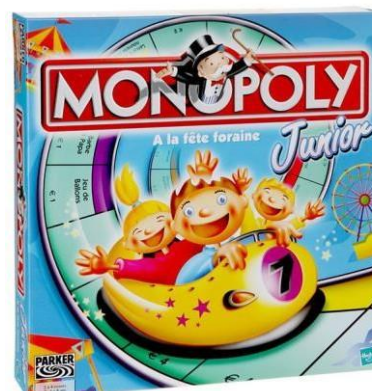
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 5 - 8

Difficulté:

Marque du jeu: Hasbro

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 37



Triominos Junior

Commentaires sur le jeu

Observez, placez et c'est gagné !
Avec Triominos Junior, vous allez découvrir les dominos à 3 cotés pour 3 fois plus de plaisir !
Cette version accompagnera l'enfant dans son évolution, la taille des Triominos étant spécifiquement adaptée à ses mains.
2 niveaux de jeu permettant la gestion simple des points puis l'apprentissage du calcul.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Goliath
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 38



C'est pas faux !

Commentaires sur le jeu

Un joueur pose des questions très facile à toute l'assemblée. Donnez vite une mauvaise réponse ... La couleur du lait? Vert! Bien sur ... Mais attention! Il pourrait vous imposer de répondre correctement! A vous d'être attentif et de réagir promptement!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 39



Roc'n Grol

Commentaires sur le jeu

Incarnez avec vos amis un groupe de randonneurs !
Réussissez ensemble les cinq objectifs, de plus en plus difficiles, qui vous séparent de l'arrivée !
Mais attention, vous partez pour un périple plein d'imprévus en tout genre, qui vous dévoilera les bons et les mauvais cotés de vos amis...
Rassemblez vos affaires, préparez votre matériel et bonne randonnée !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: David Launay
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



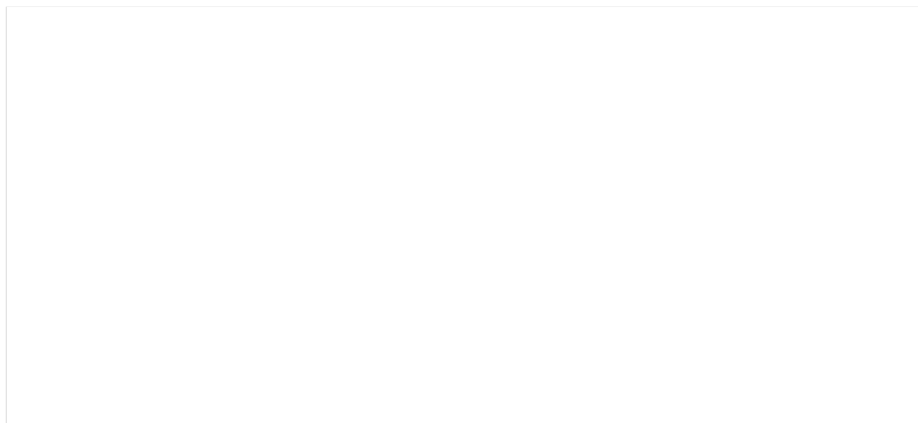
Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 40



Maxi-coloredo

Commentaires sur le jeu



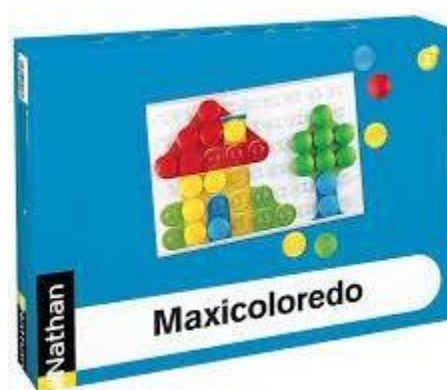
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 56



Mito

Commentaires sur le jeu

Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même la triche.
Chacun son tour prend le rôle de la 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, à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible !
Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie.

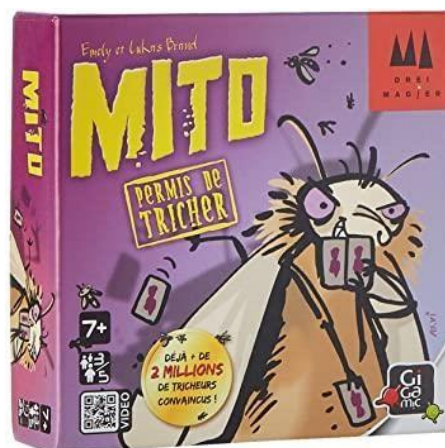
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 25 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 57



Pickomino

Commentaires sur le jeu

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écarter et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour. En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !

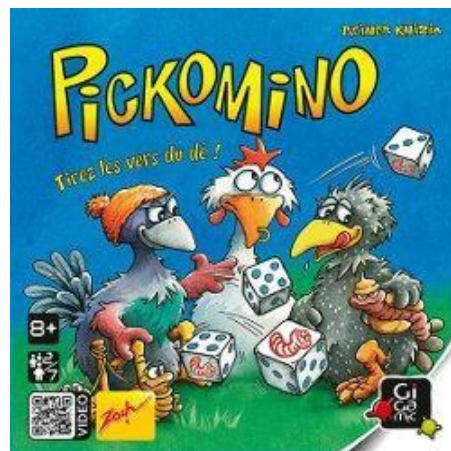
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reiner Knizia

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 58



The Game : En vert contre tous

Commentaires sur le jeu

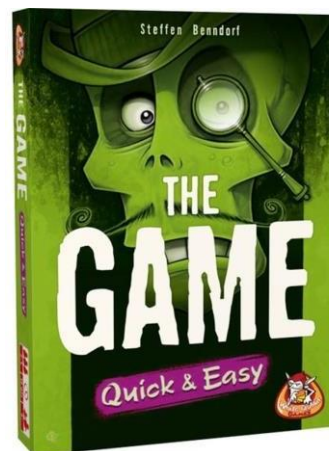
Le jeu est toujours votre ennemie et vous gagnerez ou perdez tous ensemble.
Mais cette fois-ci. Le jeu à pris des couleurs, 5 exactement, et ce sera la clé de votre victoire : la seule manière de reculer est de jouer la meme couleur.
The Game en Vert est plus simple et plus rapide. Mais pour le vaincre, il faudra sans cesse communiquer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Oya
Auteur: Steffen Benndorf



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 59



Qwixx

Commentaires sur le jeu

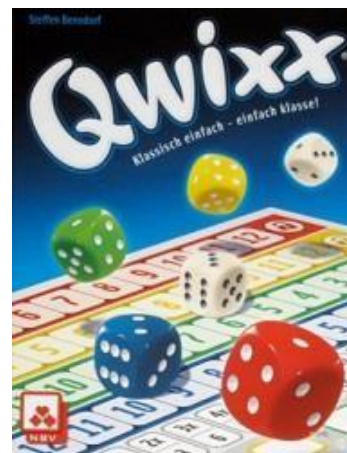
Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une case de ses quatre rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous avez passé impossible de revenir en arrière.
Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Steffen Benndorf



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 95



Mim too

Commentaires sur le jeu

Avec ces 6 variantes, Mimtoo vous mettra de bonne humeur pour les 60 ans à venir !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 4 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Steffen Benndorf



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 61



Pigeon Pigeon

Commentaires sur le jeu

Dans ce jeu de quizz, inventez des fausses réponses plus-probables que la vraie. Plus l'équipe adverse mise dessus, plus elle perd des jetons, plus vous vous rapprochez de la victoire !
Un jeu délirant, imagiatf et rapide. Des scènes de bluff mythiques !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
Age préconisé : 14 +
Durée de jeu prévue: 15 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Editions Napoleon
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 62



Quarto!

Commentaires sur le jeu

QUARTO: le jeu le plus primé au monde!
Chacune des 16 pièces possède 4 caractères distincts. L'objectif: aligner 4 pièces ayant un point commun. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez: c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 63



Dixit Odyssey

Commentaires sur le jeu

Plongez dans l'univers fantastique de Dixit Odyssey avec 84 nouvelles cartes Images.
Découvrez des variantes amusantes pour Dixit et réunissez jusqu'à 12 joueurs !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imagination
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur: Jean-Louis Roubira

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 64



Déclic !?

Commentaires sur le jeu

En moins d'un quart d'heure de seconde, serez-vous capable de dire si vous êtes une femme ou non, si on est bien Mardi aujourd'hui s'il pleut dehors ?
Et bien sur, sans vous tromper !!
Choisissez une de vos mains pour vrai, l'autre pour faux et validez une phrase (farfelue ou non) en posant le plus rapidement possible la bonne main sur la cible centrale.
Mais attention à ne pas vous embrouiller !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 - 108
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Ferti
Auteur: Julien Sentis

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 65



Mimtoo

Commentaires sur le jeu

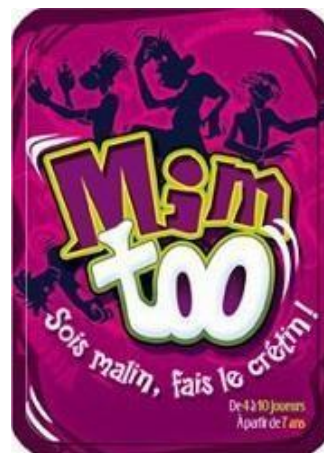
Un joueur tire une carte personnage et une carte action. A l'aide de mimes et de bruits, il va tenter de faire deviner à son équipe quel est son personnage et ce qu'il fait.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imitation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Nicolas Bourgoin



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 66



La Guerre des Moutons

Commentaires sur le jeu

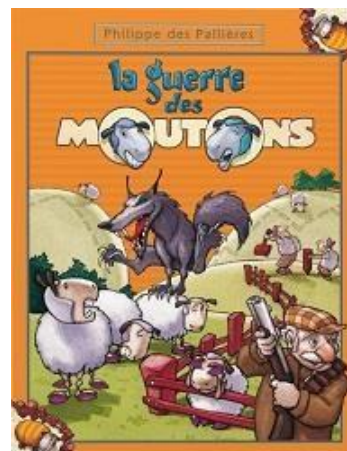
Vous devrez avoir tout à l'heure le plus grand enclos bien fermé et vos moutons à l'intérieur à l'abri des loups affamés.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Observation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Philippe des Pallières



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 67



Jungle Speed

Commentaires sur le jeu

Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: T. Vuarchex, P. Yakovenk

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 68



Educar contra el acoso escolar

Commentaires sur le jeu

Eduquer contre harcèlement scolaire

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Educatif

Age préconisé : 4 - 8

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Akros

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 41



En avant vers la cité idéale !

Commentaires sur le jeu

Solidarité Laïque, collectif composé de plus de 50 organisations actives dans le domaine de l'éducation, de l'éducation populaire et de l'économie sociale et solidaire, lutte contre les exclusions et améliore l'accès de toutes et tous à une éducation de qualité. Nous agissons en France et dans plus de 20 pays dans le monde et nous développons également des actions et des outils d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé :
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Solidarité Laïque
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 42



Le coffret des alphas

Commentaires sur le jeu

Ce coffret des alphas à été spécialement conçu pour éveiller votre enfant à la lecture ou consolider ces acquis. Au moyen d'un conte fantastique, votre enfant va faire la rencontre de droles petits personnages venue d'une autre planète : les Alphas. Ces etres extraordinaires sont dotés de caractéristiques étonnantes : Ils ont la meme forme et produisent le meme son que les lettres de notre alphabet.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Les alphas

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 43



Destins

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Shuffle

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 44



Chroni : Les grandes inventions

Commentaires sur le jeu

Le jeu pour apprendre autrement

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: On the go

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 45



Exit : Le Chateau Interdit

Commentaires sur le jeu

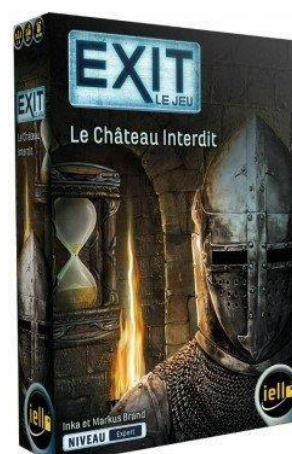
Vous pénétrez dans un chateau médiéval et vous vous retrouvez dans une magnifique salle du trone. Tout à coup, une énorme porte en bois se referme derrière vous. Vous etes pris au piège ! Vous découvrez rapidement que le chateau est remplie d'énigme. Serez-vous capables de résoudre les énigmes à temps et de vous échapper du chateau ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 46



La boîte à énigmes

Commentaires sur le jeu

Fabrice Mazza est passionné d'énigmes et de jeux de logique. Il est l'auteur du Grand Livre des énigmes (tomes 1 et 2), et Pas de panique, c'est logique !, Pas de panique, c'est toujours logique !, d'Enigmes coriaces pour esprits tenaces, d'Enigmes tordues pour esprits pointus, et d'Enigmes subtiles pour esprits agiles, parus chez Marabout.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes

Age préconisé :

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 12

Difficulté:

Marque du jeu: Marabout

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 47



Shadows over Camelot

Commentaires sur le jeu

De sinistres nuages obscurcissent l'horizon... Et l'on murmure déjà qu'un félon conspire contre Camelot. Redécouvrez l'ambiance du jeu original des Chevaliers de la Table Ronde dans un format plus rapide... Mais tout aussi tendu !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 48



La boîte de jeu Shazam

Commentaires sur le jeu

SHAZAMEZ LES CARTES, écoutez la musique et devinez !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 +

Difficulté:

Marque du jeu: Marabout

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 49



Défis nature carnivore

Commentaires sur le jeu

Défi nature vous emène 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.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 50



TamTam MultiMax

Commentaires sur le jeu

Avec TamTam MultiMax jouez avec des tables de multiplication ! Grâce aux astuces de mémorisation et aux grandes cartes colorées, retenir les tables les plus facile !

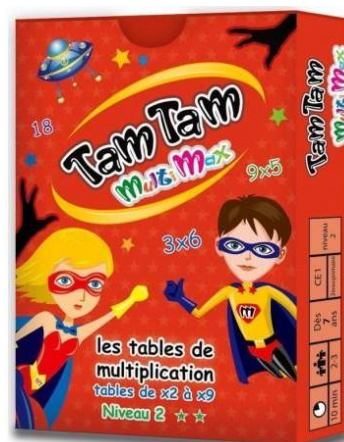
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2- 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: Akros
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 51



Histoire de France - Méga Quizz

Commentaires sur le jeu

Avec tes amis ou ta famille, teste tes connaissances sur les grandes batailles, les aventuriers et les inventeurs, les scandales et les controverses, les crimes, etc. Réponds aux questions en un temps record et remporte le quizz... Soirées irrésistibles et fou rires en perspective !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Larousse

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 52



Jungle Jam

Commentaires sur le jeu

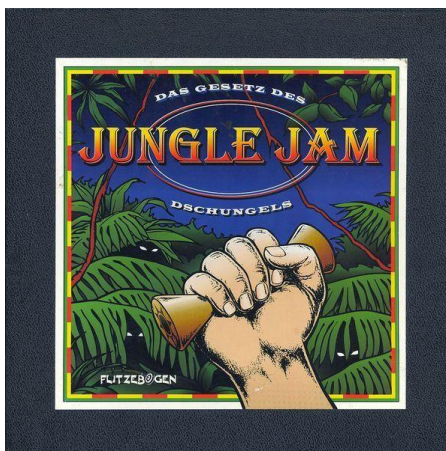
Jungle Jam est un jeu de cartes et de réflexes pour 2 à 10 joueurs, dans lequel le regard vif, les mains rapides et les nerfs solides mènent à la victoire. Après une journée stressante dans la jungle métropolitaine, pendant le Pow-Wow de la famille ou lors du solcite d'été, Jungle Jam lance un défi à votre rapidité de réaction, déclenche l'hilarité et apaise les mauvais esprits. Grâce à la décharge considérable d'adréline, Jungle Jam forme un amphétamine tout à fait légale et un remède excellent contre les soirées ennuyeuses.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé :
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Flitzebogen
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 53



Rabicat

Commentaires sur le jeu

Un jeu de dada avec des chats et un jeu de l'oie avec des lapins !!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Janod
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 54



Topsy la Tortue

Commentaires sur le jeu

Topsy est une tortue craquante qui a besoin de ton aide pour sortir de la mare ! Ecoute-la attentivement : elle t'indiquera la couleur du pion qu'il faut placer sous sa patte. A toi de la faire grimper sans qu'elle ne bascule ! Sois le premier à placer tout tes pions sous ses pattes pour gagner les partie. Attention ! Si tu fais tomber Topsy, tu reprends tous les pions qui étaient sous ses pattes et tu dois recommencer !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 3+
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 55



Puzzle Ball Disney Ravensburger

Commentaires sur le jeu

D'une fabrication irréprochable, ces pièces de puzzle en plastique s'emboîtent parfaitement et sont si résistantes que la sphère obtenue est solide et bien lisse, le tout se colle ! Résultats : des objets à la fois uniques et décoratifs ! Une innovation Ravensburger pour tous les puzzleurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 69



Timeline Evènements

Commentaires sur le jeu

Dans Timeline Evènements, c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez jouer l'une de vos cartes ici un seul objectif : être le premier à avoir correctement placé toutes ses cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 70



Brouhaha

Commentaires sur le jeu

Dans la forêt, tous les animaux sont à la recherche de leur composition et, pour se reconnaître, ils poussent des cris. Avec l'oreille et surtout du coffre (car il y a 21 animaux différents) et surtout faites attention aux 4 chasseurs qui peuvent imiter les cris de l'animal de leur choix. Un jeu cocophonique hilarant.

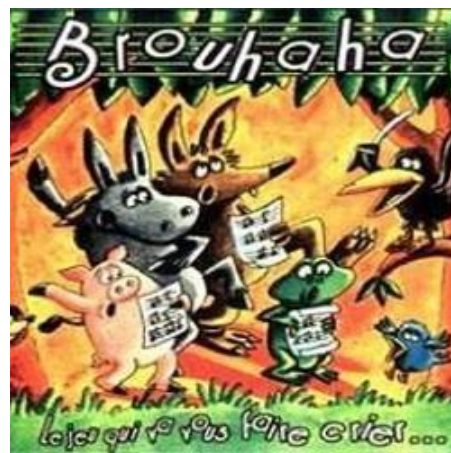
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 42
 Difficulté:
 Marque du jeu: Interlude
 Auteur: Jean-Marc Pauty

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 71



Contrario

Commentaires sur le jeu

1600 expressions issues de thèmes aussi vraies que l'histoire, la géographie, la littérature, la musique, le cinéma ont été détournées. Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver les propositions originales le plus vite possible !
Mais attention, car il peut s'agir à la fois de synonymes, de contraires, d'associations d'idées ou encore des mots issus du meme groupe génétique
En serez-vous capable ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
Age préconisé : 12 - 112
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Roberto Fraga



Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 72



Unanimo

Commentaires sur le jeu

Soyez sur la meme longueur d'onde que les autres joueurs en écrivant les memes mots qu'eux !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Déduction
Age préconisé : 7 - 110
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Theo Coster, Ora Coster

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 73



Make 'N' Preak

Commentaires sur le jeu

Un défi passionnant pour petits et grands architectes. Sous la pression du chrono, il s'agit d'avoir l'oeil et d'être rapide pour réaliser le maximum de constructions délirantes. Mais attention, certaines ne sont pas si évidentes ! Vite, le compte à rebours a déjà commencé !

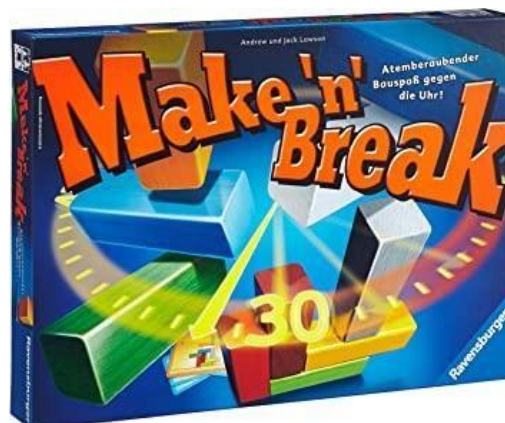
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 - 99
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





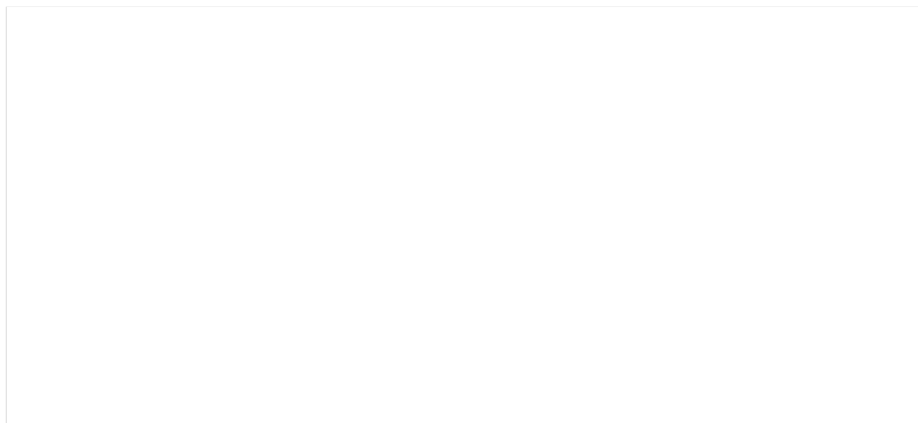
Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 74



Indio

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Riethmüller
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 75



Sam le Pompier

Commentaires sur le jeu

La gamme de puzzles MB enfants accompagnera votre enfant dans toutes les étapes de son évolution. Des premiers puzzles encastrés adaptés aux petites mains, aux puzzles 500 pièces destinés aux plus âgés, il y a toujours un puzzle MB pour votre enfant ! Retrouvez tous ses héros favoris dans la collection de puzzles MB !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: MB Puzzles
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 76



Scrabble Junior

Commentaires sur le jeu

Les enfants découvrent le plaisir de SCRABBLE en jouant à leur niveau.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Lettres

Age préconisé : 5 - 10

Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 77



Mito

Commentaires sur le jeu

Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même la triche.
 Chacun son tour prend le rôle de la 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, à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible !
 Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie.
 Mito est un jeu mitique et complètement dingue !

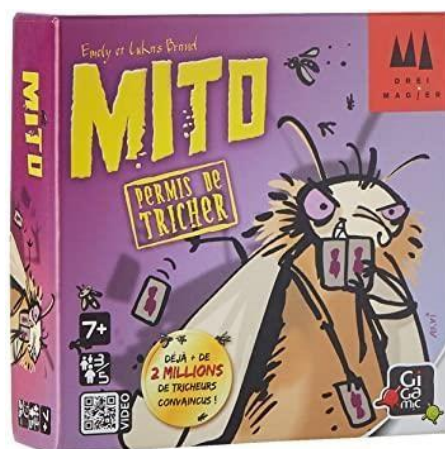
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 78



Les Aventuriers du Rail Europe

Commentaires sur le jeu

Des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, les Aventuriers du Rail en Europe vous emmènent à la découverte de l'Europe des années 1900. Sauterez-vous à bord du premier train prêt à s'enfoncer dans les tunnels des Carpates ? Embarquerez-vous plutôt à bord d'un ferry sur les rives de la Mer Noire ? Ou préférerez-vous tout simplement bâtir la prochaine gare d'une des capitales de l'Europe ? Choisissez judicieusement, car de ces choix dépendra votre réputation du Baron du Rail !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 79



Prem's

Commentaires sur le jeu

Un thème, une lettre vite un mot !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 +

Difficulté:

Marque du jeu: Larsay

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 81



King of Tokyo

Commentaires sur le jeu

Vous jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage. Vos exploits destructeurs vous apportent de la gloire sous forme de Points de Victoire. Pour gagner, il faut être le premier à obtenir 20 Points de Victoire ou bien être le dernier survivant si vous vous sentez 'humeur vraiment monstrueuse

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 96



20 jeux classic by djeco

Commentaires sur le jeu

JEUX CLASSIQUES. Plus de 20 jeux classiques à découvrir ou redécouvrir, aux illustrations revisitées par Djeco. Contenu : Petits chevaux, jeux de l'oie, Echelles et serpents, Jeu du moulin, Dames, Echecs, jeux de dé, jeux de cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 167



Unlock! Escape Adventures

Commentaires sur le jeu

Un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms.
Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. UNLOCK! Vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Escape Games
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Space Cowboys
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 82



Festo!

Commentaires sur le jeu

Festot est un jeu pour 2 à 5 joueurs qui combine placement d'ouvriers et contrôle de zone. Les joueurs essayeront de réunir le plus d'ingrédients possible, mais aussi utiliserons les pouvoirs des différentes races pour tourner le jeu à leur avantage. Ces ingrédients seront utilisés pour préparer et collectionner différents type de plats, qui vous feront gagner de précieux points de victoire. Sans surprise aucune, le joueur ayant collecté le plus de points de victoires remportera la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Game Brewer
Auteur: Lewis Waterman, John W.



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 83



Arthur et les Minimoys Puzzle magnétique

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé :

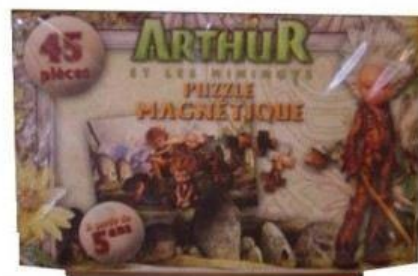
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Kerlude

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 84



Triominos Classic

Commentaires sur le jeu

Triominos de Luxe, la variante la plus innovante du traditionnel jeu de dominos. Divertissement en famille et entre amis, mélange de stratégie et astuce. Des pièces triangulaires s'associent entre elles pour des parties joyeusement conviviales.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Goliath
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 85



Dixit

Commentaires sur le jeu

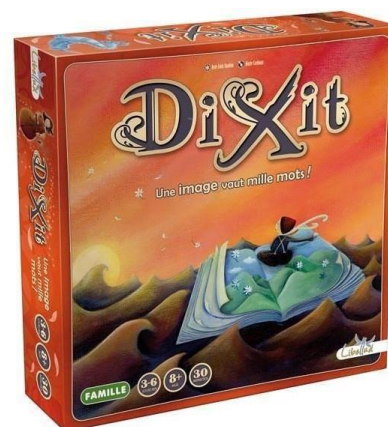
Retenez votre souffle ! Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des cinq images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit : un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 86



Puzzle observation

Commentaires sur le jeu

Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir ! Commence par assembler les pièces du puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise dans l'image centrale.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

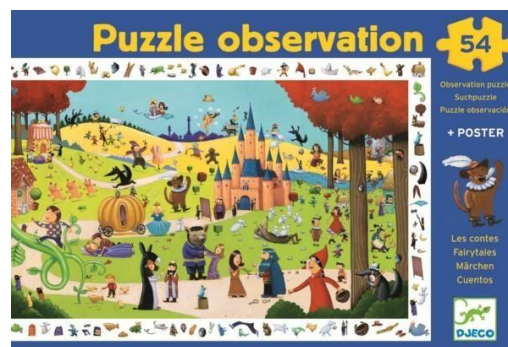
Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 89



Coco Jump !

Commentaires sur le jeu

Fais sauter un maximum de singes dans le lagon pour gagner des bananes. Mais vise bien car Elefun est là lui aussi ! Ce sacré farceur aime surgir brusquement de l'eau et faire voler les petits singes hors du lagon !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Elefun and friends
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 90



Mon premier Scrabble

Commentaires sur le jeu

Explore la magie de jouer avec dora et tout ses amis !

- Joue à ton premier jeu de Scrabble avec Dora et tous ses amis.
- Apprends des mots simples en français et en anglais.
- Apprend à composer des mots et à reconnaître des lettres.
- Deux jeux différents et deux niveaux de jeu pour les petits et les plus grands.
- Plateau de jeu réversible, cartes réversibles et lettres avec image correspondante au verso.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 91



C'est à moi !

Commentaires sur le jeu

Le petit corbeau est très gentil mais il vole tout ce qui lui tombe sous le bec. Les autres animaux qui vivent dans la forêt ne sont pas très contents parce qu'à chaque fois qu'ils rencontrent le petit corbeau, il leur prend leurs jouets.

Bicyclette, ballon, coussin, montre, patins à roulettes ou voiture de pompiers, tout disparaît ! Mais quand le petit corbeau a volé tous les jouets de ses amis, il s'aperçoit que jouer tout seul n'est pas bien amusant et il rend aux animaux de la forêt tous les jouets qu'il leur a pris.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tilsit Kids
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



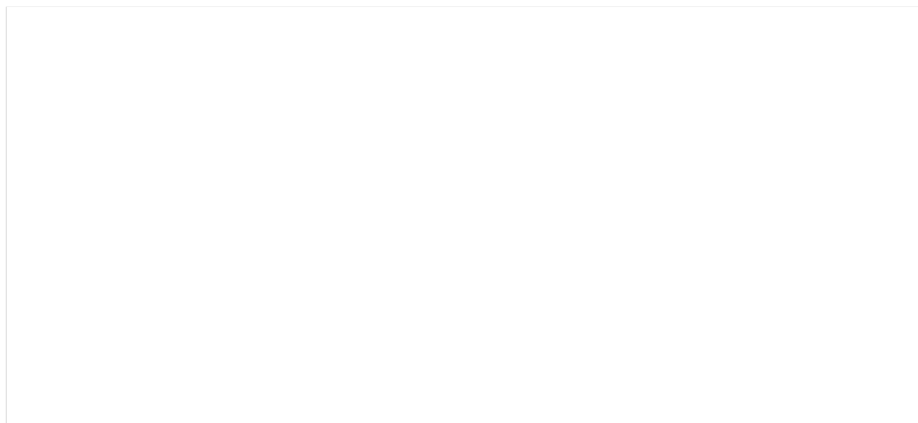
Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 92



ColorKu

Commentaires sur le jeu



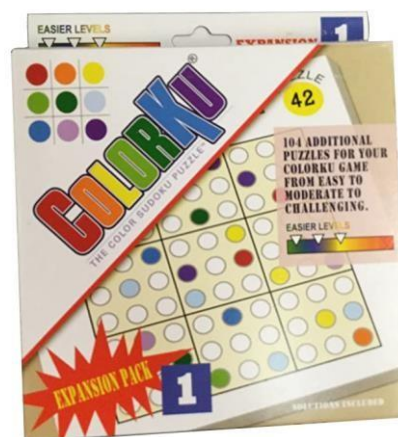
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé :
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bird Games
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 93



The Lapins Crétins : Dobble

Commentaires sur le jeu

BWAAAH !

Les Lapins Crétins sont de retour et cette fois, ils en veulent à votre sens de l'observation.

Avec Dobble Lapins Crétins, découvrez 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un seul symbole identique entre chaque carte.

A vous de le repérer plus vite que vos camarades.

Mais méfiez-vous des pièges tendus par les Lapins Crétins !

Un jeu crétinissime incluant 4 figurines de Lapins Crétins. 5 variantes classiques, et une variante crétine inédite !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Asmodée

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

12 rue Thiers 49100 ANGERS

Tél: 02 41 86 05 05 Email: contact@aca-angers.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 94



ColorKu

Commentaires sur le jeu

Jouez au ColorKu seul ou à plusieurs en faisant appel à votre déduction et votre logique. Choisissez une grille de départ et résolvez le puzzle en plaçant les billes en bois coloré de façon à obtenir un plateau contenant chacune des 9 couleurs, dans toutes les lignes, toutes les colonnes et tout les carrés 3x3. Transformez n'importe quel Sudoku et imaginez le problème différemment en regardant le plateau sous un autre angle ou encore en comptant le nombre de billes d'une même couleur restant à placer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 +

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 97



Ravensburger puzzle disney 500 pièces

Commentaires sur le jeu

Une tradition toujours bien actuelle
C'est à Ravensburg, berceau historique de notre marque, que nous fabriquons nos puzzles depuis 1891. Grace à cette expérience unique et à la richesse de nos collections, nos puzzles Ravensburger sont les plus appréciés en Europe.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

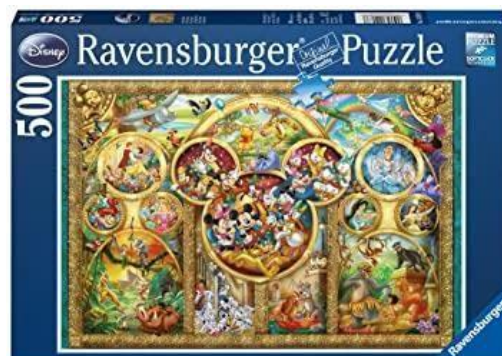
Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 168



GameOver le jeu

Commentaires sur le jeu

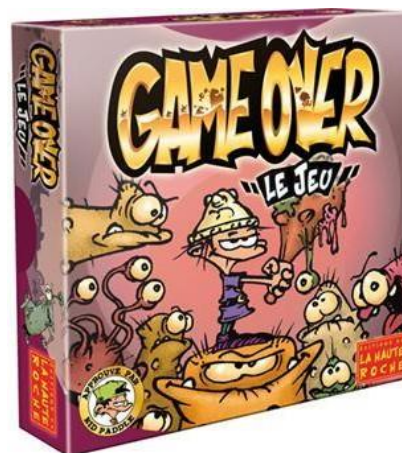
Chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse perdue. Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de borks (monstres), trouver la clé de la prison de la belle et la libérer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: La Haute Roche
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 169



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but : associer des tuiles de formes ou des couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun. Rapide à comprendre, Qwirkle est un jeu pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Iello
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 98



Mimtoo

Commentaires sur le jeu

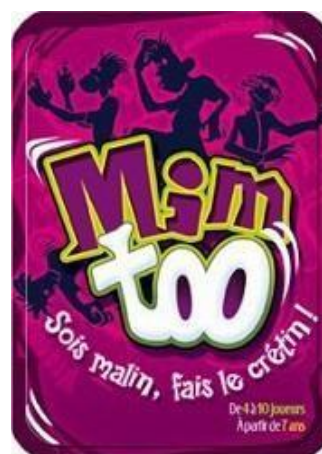
Un joueur tire une carte personnage et une carte action. A l'aide de mimes et de bruits, il va tenter de faire deviner à son équipe quel est son personnage et ce qu'il fait.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imitation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Nicolas Bourgoin



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 99



Game Over

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse perdue. Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de borks (monstres), trouvé la clé de la prison de la belle et la libérer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire

Age préconisé : 5 +

Durée de jeu prévue: 15 mn

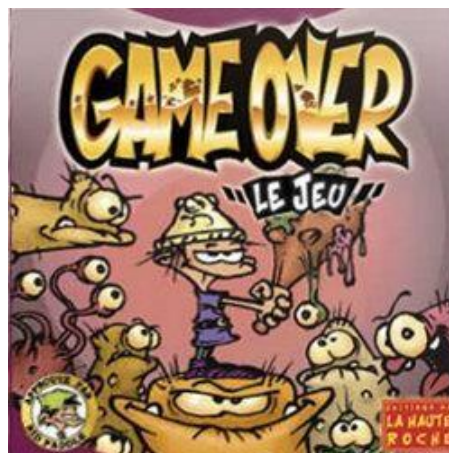
Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: La Haute Roche

Auteur: Jérémy Péthevin

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 100



Baby puzzle safari

Commentaires sur le jeu

La première collection de puzzles pour les tout-petits. Assembler des puzzles développe une foule de compétences et enseigne la patience et la précision, en plus d'exercer la concentration et la perception. Les grosses pièces en carton de 4mm d'épaisseur permettent aux petits doigts une manipulation aisée. Voilà une excellente activité manuelle qui procure, aussi, beaucoup de plaisir!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Trefl
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 101



Speech

Commentaires sur le jeu

Avec Speech, les images vous donnent la parole! Le but du jeu? Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Vous allez affronter un autre joueur, tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue... Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée!

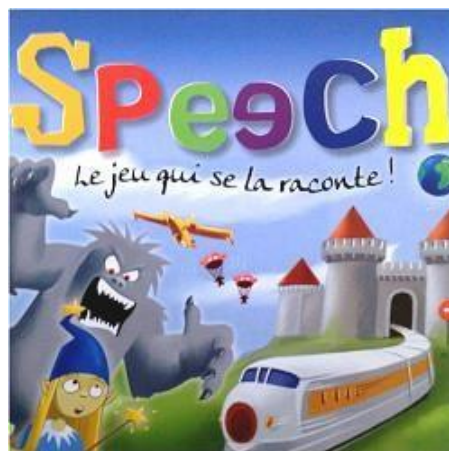
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Langue
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Fabien Bleuze, Yves Hirsch

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 102



Baby Puzzle Trefl Safari

Commentaires sur le jeu

La première collection de puzzles pour les tout-petits. Assembler des puzzle développe une foules de compétences et enseigne la patience et la précision, en plus d'exercer la concentration et la perception. Les grosses pièces en cartons de 4 mm d'épaisseur permettent aux petits doigts une manipulation aisée. Voilà une excellente activité manuelle qui procure, aussi, beaucoup de plaisir!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Trefl
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 103



Cartatoto Multiplications

Commentaires sur le jeu

Apprendre en s'amusant

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Fundels
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 104



Cartatoto Anglais

Commentaires sur le jeu

Apprendre les mots du quotidien en s'amusant

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 105



Mini Family

Commentaires sur le jeu

7 familles fantastique de 4 personnages. Un jeu à la portée des plus petits

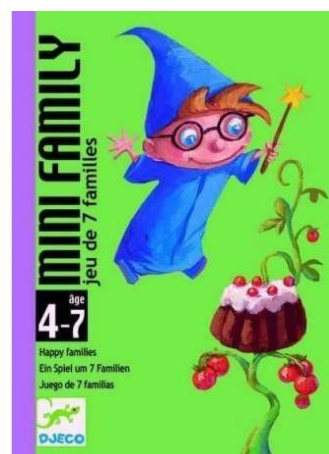
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 4 - 7
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 107



Jeu de 7 familles des animaux

Commentaires sur le jeu

Reconstitue le plus de familles possibles en demandant des cartes aux autres joueurs.
Un jeu de mémoire et d'astuce !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Auzou
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 108



Uno deluxe

Commentaires sur le jeu

Cette édition Deluxe du fameux jeu de cartes promet des parties fun et rapides pour tous, que vous soyez expert ou novice !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel Games
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 109



Dobble

Commentaires sur le jeu

Dans Dobble, il y a toujours et un seul symbole identique entre chaque carte. Trouvez-le et vous gagnez !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Dobble
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 110



Le coffret des alphas

Commentaires sur le jeu

Ce coffret des alphas à été spécialement conçu pour éveiller votre enfant à la lecture ou consolider ces acquis. Au moyen d'un conte fantastique, votre enfant va faire la rencontre de droles petits personnages venus d'une autre planète : les Alphas. Ces etres extraordinaires sont dotés de caractéristiques étonnantes : ils ont la meme forme et produisent le meme son que des lettres de notre alphabet. Votre enfant va développer la plupart de ses sens et crée spontanément la relation entre les lettres et les sons qui leurs correspondent. Cette méthode ludique mais fondée sur les dernières avancée scientifique, va rapidement lui donner le DECLIC LECTURE. De beaux moments en perspective avec les Alphas !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

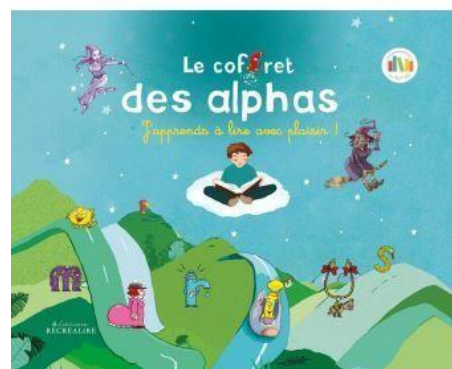
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Les alphas

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 111



Monza

Commentaires sur le jeu

Les voitures de courses filent comme des flèches. Pour avancer sa voiture, le joueur doit bien sélectionner ses dés en fonction des couleurs des cases du plateau.
Une turbulente course de voitures ou il faut user de tactique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Jürgen P.K. Grunau



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 106



Déck magic v1

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage noir, vous cherchez le pouvoir à tout prix. Chaque avantage à un prix, et vous devez faire tous les sacrifices nécessaires pour contrôler les forces de la mort et des ténèbres. Votre ambition sans bornes vous conduira à la victoire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 112



Color Addict

Commentaires sur le jeu

En famille, entre amis, au bureau à l'école ou avec Mamie, vous allez en voir de toutes les couleurs !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé :
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 113



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître. ... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent. Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet : - si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! - mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 114



Othello

Commentaires sur le jeu

Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Descartes
 Auteur: Lewis Waterman, John W.

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 115



Ouvrez la cage aux oiseaux

Commentaires sur le jeu

Jeu coopératif dès 3 ans

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopératif
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Illustrairice
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 116



Deck magic v2

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage rouge, vous viviez pour être libre. Vous aimez le chaos
lié au combat ; le feu est votre arme et votre inspiration, à la fois beau,
puissant et incontrôlable. Une fureur élémentaire alimentera votre victoire !

Nb pièces: 3

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 117



Deck magic v3

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage vert, la nature est à vos ordres, et le pouvoir de la vie nourrit votre magie. Invoquez d'énormes bêtes pour piétiner vos adversaires sur la route de la victoire !

Nb pièces: 2

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 118



Deck magic v4

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
Et tant que mage blanc, vous savez que la véritable force réside dans la coopération. Vous êtes à la tête d'une armée disciplinée, dont les soldats travaillent comme un seul homme pour submerger vos ennemis. Un objectif commun vous mènera à la victoire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 119



Tsuro

Commentaires sur le jeu

Créez votre propre voyage avec Tsuro, le jeu du chemin. Vous déplacez simplement votre marqueur selon la route avec chaque tuiles placée. Mais faites attention: Les chemins des autres joueurs peuvent vous guider dans la mauvaise direction - ou meme vous aboutir au bord du plateau! Pour réussir choisissez le passage le plus sur. Reste sur le chemin - votre voyage commence ici. Tsuro est un jeu pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Calliope Games
Auteur: Tom McMurchie



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 120



10 cubes

Commentaires sur le jeu

5 faces : animaux dans l'arbre, animaux, maman bébé, chiffres et motifs

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 1 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 121



Puzzle 3 Niveaux

Commentaires sur le jeu

Ce puzzle en bois multi-niveaux, sur le thème de la famille canard, va aider votre enfant à développer sa motricité et son sens d'observations. Le premier niveau représente le bébé caneton (2pièces), le deuxième niveau, la maman cane (3 pièces) et le dernier niveau, le papa canard (4 pièces). Puzzle à encastrement à 3 niveaux, constitué de 9 pièces au total.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 2 - 4
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Janod
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



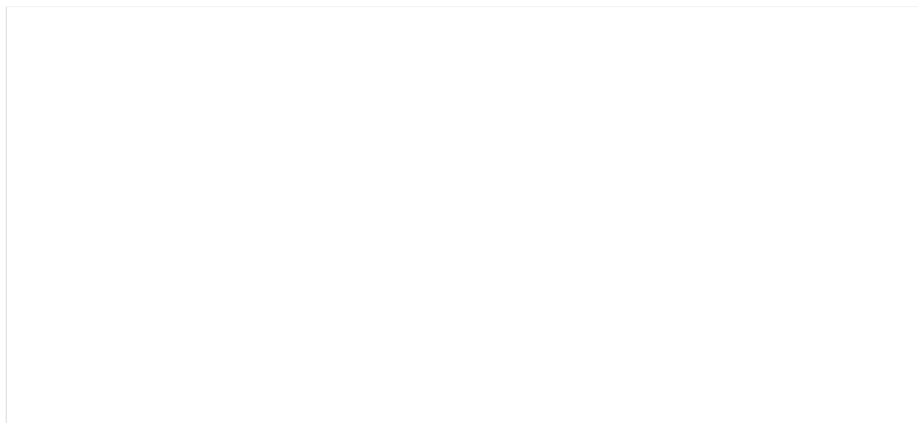
Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 122



Magnéti'book

Commentaires sur le jeu



Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 3 - 8

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 123



Memo 32 pcs

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'association et de mémoire. A partir de 1 joueur. Pose toutes les cartes à l'envers. Le premier joueur retourne deux cartes, puis les remet à l'envers. Le joueur suivant retourne à son tour deux cartes. S'il retrouve une paire d'animaux, il gagne la paire et rejoue en retournant à nouveau deux cartes et ainsi de suite. Le vainqueur est celui qui a emporté le plus grand nombre de paires, d'animaux.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 124



Domino 28 pcs

Commentaires sur le jeu

Un jeu de reconnaissance des images et d'approche des nombres.
On commence par distribuer 6 dominos à chaque joueur, le reste des dominos étant le talon ou la pioche. Le premier joueur pose un domino sur la table. Chaque joueur pose ensuite un domino à tour de rôle en associant deux images identiques ou deux chiffres identiques. Le premier joueur qui n'a plus de domino a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 125



Mastermind

Commentaires sur le jeu

Découvrez le code

Un joueur choisit secrètement une combinaison de 4 pions parmi les 6 couleurs proposés ; il place les pions composant son code dans les trous derrière l'écran qui sert de cache.

L'adversaire essaie de déchiffrer ce code.

Pour cela, il place une première rangée de 4 pions sur le plateau. Le condificateur lui donne alors les renseignements suivants : une fiche blanche pour chaque couleur correcte dont la position n'est pas correcte, une fois noire pour chaque couleur correcte dont la position est correcte. Avec ces indications et en utilisant logique et déduction, le joueur doit découvrir le code secret en un minimum de coup.

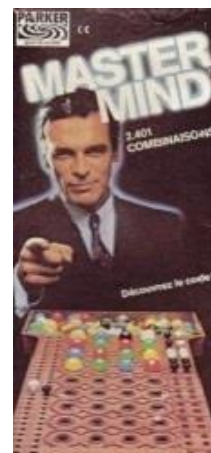
On peut augmenter la difficulté en utilisant la même couleur plusieurs fois au lieu de 4 couleurs différentes pour composer le code.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Parker
Auteur: Marco Meirovits



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 126



Quarto !

Commentaires sur le jeu

Chacune des 16 pièces possède quatre caractères distincts. L'objectif : aligner 4 pièces ayant un point commun. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez: c'est l'adversaire qui choisit pour vous!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement

Age préconisé : 6 - 99

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 127



Trival Pursuit

Commentaires sur le jeu

Idéal pour jouer en famille, avec des questions pour les plus jeunes et pour les parents, tous seront à égalité. Chacun pourra monter l'étendue de ses connaissances, toutefois, vous pourriez être surpris face à certaines questions.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 36
Difficulté:
Marque du jeu: Parker
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 128



Rummikub

Commentaires sur le jeu

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 11 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Parker

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 129



Escape Box Minecraft Earth

Commentaires sur le jeu

Saurez-vous sauver Paris du diabolique hacker Pharaon ?
Vous avez minutes pour résoudre les énigmes !
Votre ami Vincent, le youtubeur Xx_WINK_xX, a reçu la version beta de Minecraft Earth de la part d'un mystérieux programmeur Mais c'était un piège ! Sans le vouloir, Vincent à répandu virus partout ou il est passé !
Vous avez 45 minutes pour stopper ce chaos et sauver Paris. Saurez-vous résoudre les énigmes à temps ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10 - 12
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: 4D4 Editions
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 130



Escape Box Détectives

Commentaires sur le jeu

Sauriez-vous retrouver holly et sa précieuse émeraude ?
 Vous avez 45 minutes pour résoudre les énigmes !
 Holly, la chatte de Lady Snock, et son collier serti d'une émeraude ont disparu. Le neveu de Lady Snock, Harvey, vous laisse 45 minutes pour retrouver le pauvre animal. Il va falloir faire vite car vous n'aurez pas une minute de plus ! Le temps presse, jeunes détectives ! Sauriez-vous résoudre les énigmes et retrouver Holly et son précieux collier ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 - 12
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: 4D4 Editions
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 131



Lapin crétins Dobble

Commentaires sur le jeu

Les lapins crétins sont de retour et cette fois, ils en veulent à votre sens de l'observation.
 Avec Dobble Lapin Crétins, découvrez 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte.
 A vous de préparer plus vite que vos commarades.
 Mais méfiez-vous des pièges tendus par les Lapins-Crétins !
 Un jeu crétinissime incluant 4 figurines de Lapin Crétins, 5 variantes classiques, et une variante crétine inédite !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 132



Qui l'a vu ?

Commentaires sur le jeu

Intéressez les animaux et unissez-vous pour retrouver le voleur !
 La tension règne au château: l'anneau magique du roi, qui protège le royaume contre le Sorcier Noir, a été dérobé ! Les animaux du château ont aperçu le voleur dans la nuit et donnent des indices sur son apparence. Mais seuls les enfants comprennent leur langage. Le sort du royaume est entre vos mains. Réussirez-vous à le sauver ?
 Le système électronique intelligent dissimulé dans le coffre offre des parties à chaque fois différentes et plus passionnantes les unes que les autres !
 Du coffre sortent des voix d'animaux qui s'adressent à vous et vous donnent des indices. Les touches vous permettent de choisir entre : fouiller la pièce, interroger les animaux ou utiliser des objets magiques. Restez unis car c'est le seul moyen de retrouver l'anneau magique !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 - 99
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 133



Batik

Commentaires sur le jeu

Le plateau BATIK est vertical et transparent ! Les 18 pièces vont y être insérées une à une, en laissant quelques vides. Gare à celui dont la pièce ne rentre pas complètement dans le tableau; il a perdu !

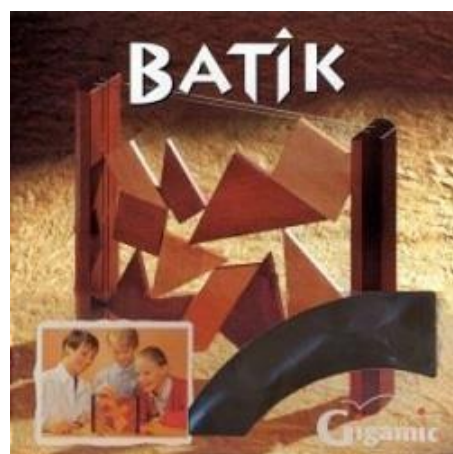
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 5 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Kris Burm

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 134



Grabouillon puzzle

Commentaires sur le jeu

La gamme de puzzles MB enfants accompagnera votre enfant dans toutes les étapes de son évolution. Des premiers puzzles encastrés adaptés aux petites mains, aux puzzle 500 pièces destinés aux plus agés, il y a toujours un puzzle MB pour votre enfant ! Retrouvez tout ses héros favoris dans la collection de puzzle MB !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: MB Puzzles
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 135



Tumblin-Dice

Commentaires sur le jeu

Avec Tumblin-Dice, votre habilité et vos nerfs seront mis à rudes épreuves ! A tour de role, lancez à l'aide d'une piechenette vos dés le plus loin possible sur la piste et essayer d'éjecter les dés adverses.
Le coup parfait sera réalisé en placant un dé de valeur 6 sur le plateau 4x ; il rapportera ainsi 24 points (4 x 6) à lui seul ! Mais attention, rien n'est acquis car vos adversaires feront tous pour les faires sortir.
Une fois tous les dés lancés, la manche s'arreta et chacun compte ses points.
Le premier joueur (ou la première équipe) à atteindre 301 points remporte la partie.
De nombreuses variantes de jeu pour varier les plaisirs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

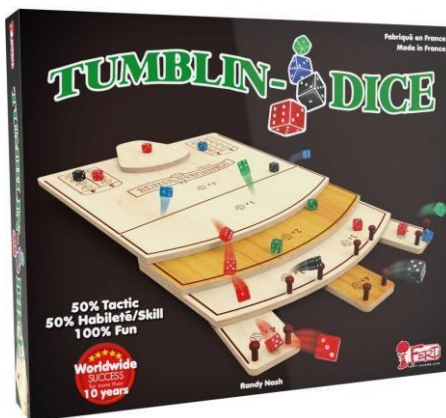
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ferti

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 136



Pass the Pigs

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Big pics

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 137



Jungle Speed

Commentaires sur le jeu

Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: T. Vuarchex, P. Yakovenk

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 138



Mom

Commentaires sur le jeu

Posez les vaches et évitez les mouches.
Si vous pouvez ajouter une vache au troupeau, faites-le !
Sinon accueillez le troupeau entier dans votre étable avec les mouches eh oui, c'est vache !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 - 99
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Hurrigan
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 139



Fais pas l'ane

Commentaires sur le jeu

Ce jeu familial et convivial vous ravira par sa simplicité et sa diversité. Il est pour tout public et n'a qu'une idée, vous faire passer de bons moments. Les aneries sont permises, mais attention l'ane est malicieux.. Avec le jeu, vous pouvez lire une histoire pour les enfants ou la curiosité de l'ane est une qualité. Vous découvrirez également la véridique histoire pour les enfants ou la curiosité de l'ane est une qualité. Vous découvrirez également la véridique histoire de l'Académie des anes, ou louis XIV, très joueur. Allez, je n'en dis pas plus ! De toute façon on est toujours l'ane de quelqu'un

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 140



Strike

Commentaires sur le jeu

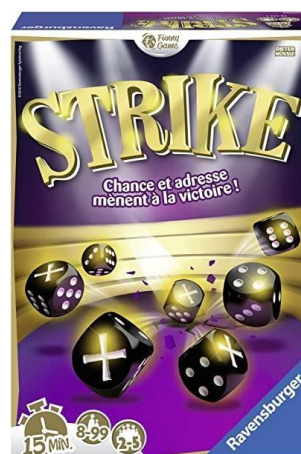
Une arène, une bonne poignée de dés chacun et surtout la volonté d'en gagner plus.
Un cocktail explosif, des règles simples pour un jeu plus qu'addictif !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 - 99
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 141



Monsieur Je Sais Tout

Commentaires sur le jeu

Contrairement aux autres jeux de questions, inutile d attendre votre tour pour répondre ! En effet, tous les joueurs jouent en même temps ! Mais attention le joueur qui donne une mauvaise réponse est condamné au silence jusqu'au tirage de la prochaine carte ! Idéal pour les fêtes entre copains, Monsieur je sais tout est un jeu rapide qui s adresse à tous !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons

Age préconisé : 12 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

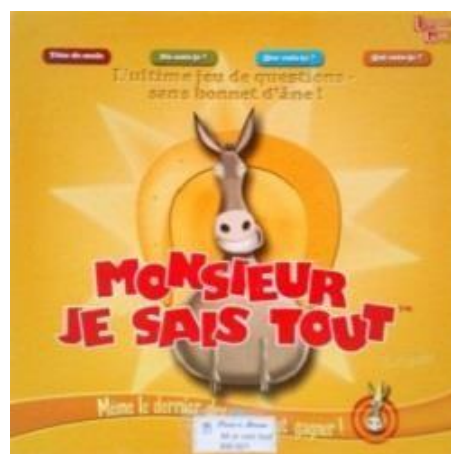
Nombre de joueurs: 2 - 8

Difficulté:

Marque du jeu: University Games

Auteur: Rob Elliot

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 142



Ouvrez la cage aux oiseaux

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 143



Time's Up !

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 144



Blokus

Commentaires sur le jeu

Une seule règle, des possibilités infinies !

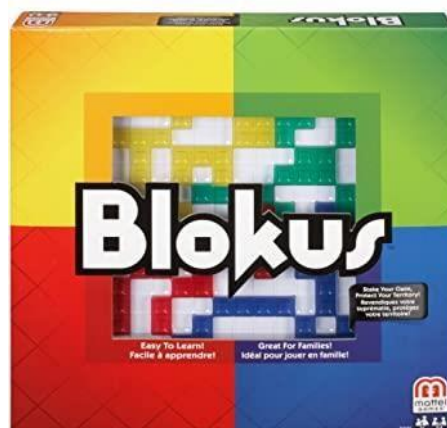
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel Games
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 145



Attrape Fantome !

Commentaires sur le jeu

Frayez-vous un chemin dans la maison hantée et unissez-vous pour attraper le fantome !
 Ce gourmand de Ti'Boo a de nouveau volé vos délicieuses réserves !
 Vous, petits lapins et petites souris, réussirez-vous à attraper ensemble ce satané fantome dans la maison hantée ?
 Mais les murs sont surnois : tantot infranchissables, tantot avec une fenetre de lapin ou un trou de souris. Parfois, vous pourrez passer, sinon il vous faudra un autre passage. Dès que vous aurez découvert la porte magique, son grincement réveillera Ti'Boo. Il faudra alors le poursuivre !
 Coopérez bien pour l'encercler. Ecoutez les conseils des animaux et attrapez Ti'Boo avant minuit !
 Les habitants de la maison hantée vous aident à attraper Ti'Boo. Grace à la boussole magique, les touches vous permettent de choisir dans quelle

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 5 - 99
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 146



Acrobates

Commentaires sur le jeu

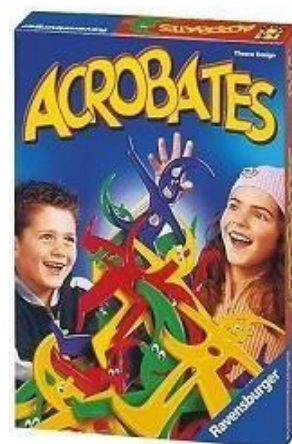
Construisez une tour avec le maximum d'acrobates ! La tête en bas et dans tous les sens, accrochez-les les uns aux autres. Qui sera le plus adroit et se débarrassera le premier de son dernier acrobate sans tout faire tomber ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur: Theo et Ora Coster



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 147



Ultimate Spider-Man

Commentaires sur le jeu

Spider-Man vole de gratte-ciel en gratte-ciel pour tester ses super-pouvoirs. Réussiras-tu à l'aider grâce à ton adresse et avec un peu de chance ? Mais si le maléfique Lézard se réveille, une palpitante course-poursuite s'annonce !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 148



Piratatak

Commentaires sur le jeu

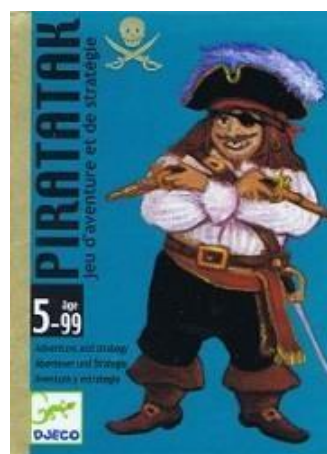
Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Grégory Kirszbaum



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 149



Potions'Délire

Commentaires sur le jeu

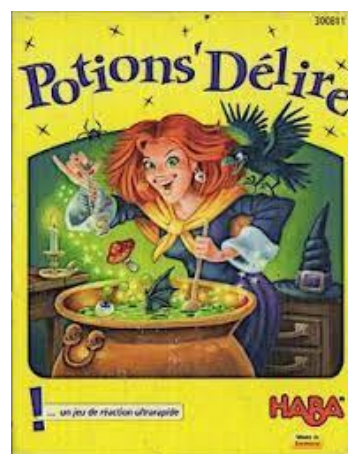
Tous les ans a lieu Potions' Délire, le grand concours de potions magique. Les apprenties sorcières se mettent à chercher tous les ingrédients qu'il leur faut pour leurs mystérieuses recettes. Qui sera la plus rapide à préparer ses potions ? Et les ingrédients sont-ils tous les bons ? Attention ! A la fin, Yorandel, la sorcière en chef, controlera tous les chaudrons

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 - 99
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 150



Il était une fois ...

Commentaires sur le jeu

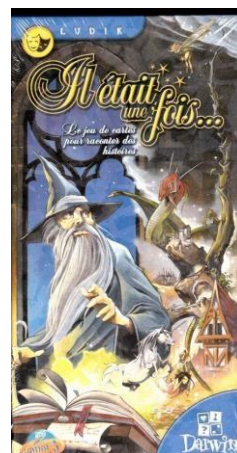
il était une fois est un jeu pour raconter des histoires, ou il vous suffira juste d'un peu d'imagination. Guidé par les cartes du jeu - toutes inspirées de l'univers des contes de fées - un joueur va imaginer une histoire, la raconter et l'amener à son dénouement. La raconter et l'amener à son dénouement. Mais attention ! Les autres joueurs peuvent interrompre le conteur à tout moment avec leurs cartes pour reprendre le cours de l'histoire et l'entraîner vers une autre conclusion

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Darwin Project
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 151



Mito

Commentaires sur le jeu

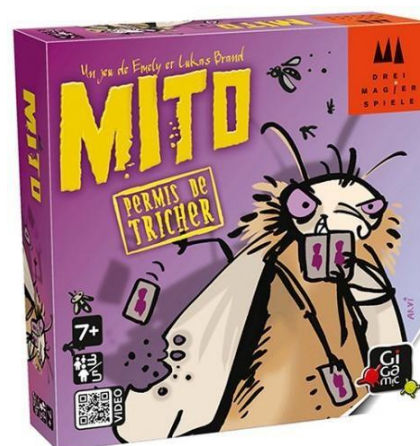
Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même la triche la triche
 Chacun son tour prend le rôle de la Punaise qui veille au grain en surveillant les autres.
 Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ?
 Mettre une carte dans sa manche, en faire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

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 152



Salade de cafards

Commentaires sur le jeu

Tomate, salade, chou-fleur
aah un cafard !!!

En posant leurs cartes à tour de rôle, les joueurs préparent à toute allure une salade composée. Mais ils doivent annoncer en même temps le nom du légume qu'ils ajoutent, aussi vite qu'ils le posent et sans mettre les pieds dans le plat ! Pour pimenter le tout, des vilaines cartes (cafards) assaisonnent copieusement le jeu. Pour gagner, il faut jongler astucieusement entre vérité et mensonge forcés, et ce sans faire la moindre erreur. Car la moindre faute de goût, vous récupérez toutes les cartes !

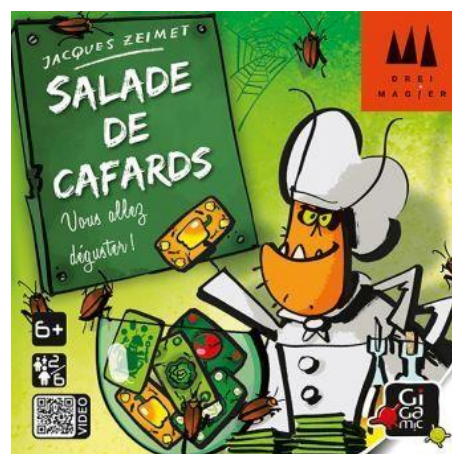
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 - 99
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 153



Bonjour Robert

Commentaires sur le jeu

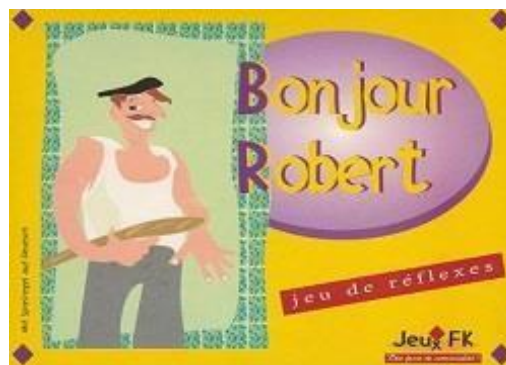
A tour de role, chaque joueur retourne une carte. Si un personnage apparait, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière.
 Su quelqu'un se trompe ou tape en dernier sur le tam-tam, il ramasse les cartes déjà posées.
 Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne la partie.
 Entre adultes, entre enfants ou en famille, parties de fous-rires garenties !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 6 - 97 1/2
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux F.K
 Auteur: François Koch



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 154



Monster-Alarm

Commentaires sur le jeu

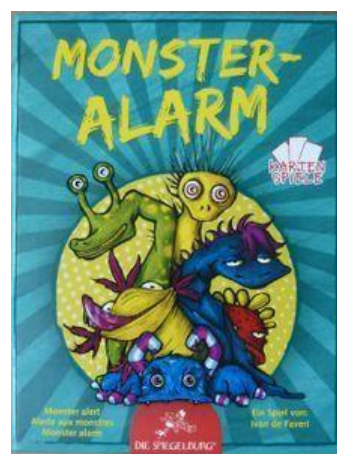
Jeu de cartes épineux pour lequel il s'agit se garder le contrôle de tous les monstres

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Karten Spiele
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 155



Baccade

Commentaires sur le jeu

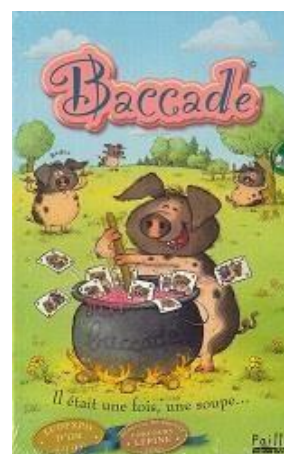
Un jeu pour toute la famille, qui vous étonnera par le dynamisme de ses parties. Les cochons en sont les vedettes, surtout le célèbre « Cul Noir du Limousin », et chacun à votre tour, vous serez le cochon de la partie ! Et puisque ce jeu, inventé sur un tracteur un jour de labours, a lui-même une drôle d'histoire. Vous découvrirez également une histoire pour les enfants, et dans un autre récit la fabuleuse et véridique aventure du cochon « Cul Noir »

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Yves Renou



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 156



Cache-cache grenouilles

Commentaires sur le jeu

Sur l'étang aux nénuphars, les grenouilles bondissent de rocher en rocher. Sous chaque grenouille se cache une couleur, mais laquelle ? Alors, ouvrez l'œil et mémorisez-les bien pour pouvoir gagner !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 157



Happy Party

Commentaires sur le jeu

Souffler c'est jouer !

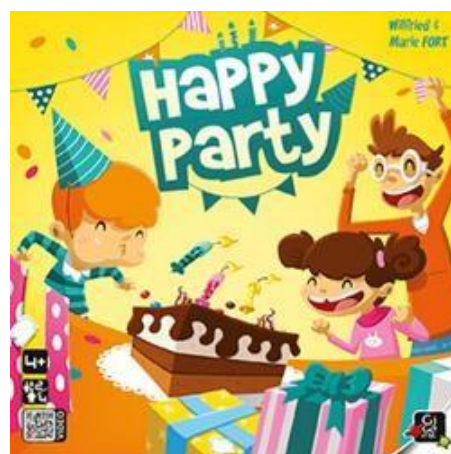
A son tour, il faut lancer les 2 dés puis souffler des bougies. Mais attention, seules les bougies de la couleur indiquée par les dés doivent être renversées. Celui qui y parvient pioche un cadeau. Et si ce cadeau fait partie de sa liste de souhait, il peut le garder. Il faut faire attention bien attention à ne pas souffler trop fort ! Le premier à avoir rempli sa liste à gagné. Happy Party est un jeu très original qui fera le bonheur de toute la famille : avec ou sans anniversaire chaque partie est une joyeuse fête !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 158



Au Loup !

Commentaires sur le jeu

Seras-tu assez courageux pour défier le Loup qui rode dans la forêt ?
Pour gagner, il faut mettre à l'abri tous les animaux avant que le Loup ne les attrape pour les manger

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire

Age préconisé : 4 - 99

Durée de jeu prévue: 15 mn

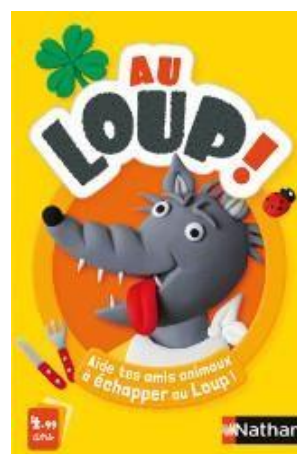
Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 159



Tous au Poulailier

Commentaires sur le jeu

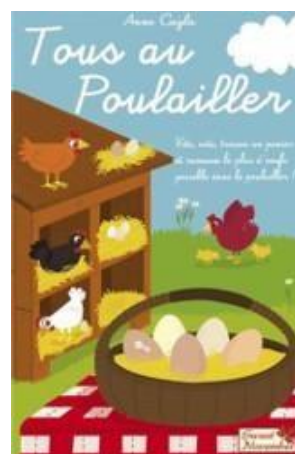
Vite, vite trouve un panier et ramasse le plus d'œufs possible dans le poulailier !
Un premier jeu de cartes pour les enfants dès 3 ans avec des règles évolutives pour les plus grands.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Mémoire
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Sweet November
Auteur: Anne Cayla



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 160



Le jeu du Loup

Commentaires sur le jeu

Un premier jeu de société pour jouer tous ensemble ou seul contre le Loup. Chacun pioche un jeton à son tour. Mais attention, si la tête du Loup apparaît, il faut lui mettre un vêtement ! Le but du jeu est de finir sa cueillette avant que le Loup ne soit habillé.
Loup y es-tu ? Que fais-tu ? Je mets mes chaussures

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 161



1000 Bornes

Commentaires sur le jeu

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: Dujardin

Auteur: Edmond Dujardin

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 162



Mille Bornes Cars

Commentaires sur le jeu

Qui sera le 1er à atteindre 1000 bornes avec Flash Mac Queen ?
Retrouve les règles du Milles BORNES et tes personnages préférés de Cars ! A vos marques, prêt, partez !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 163



Mille Bornes Tintin

Commentaires sur le jeu

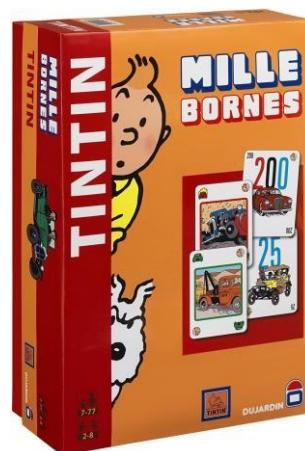
Redécouvrez les règles du mille bornes en compagnie de tintin, milou et leurs compagnons !
Retrouvez près de 50 véhicules de l'univers de Tintin dans un jeu au design inédit

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 - 77
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 164



La laïcité, un jeu d'enfant

Commentaires sur le jeu

Mélangez les cartes, posez-les face cachée. Le premier joueur retourne deux cartes. Si les deux cartes sont identiques, il les garde et rejoue. Dans le cas contraire, il les retourne et c'est au tour du joueur suivant. Le jeu se finit lorsqu'il n'y a plus aucune paire possible. Le gagnant est celui qui a le plus de paires en sa possession. Bonne chance !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Solidarité Laïque

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 165



Spyrium

Commentaires sur le jeu

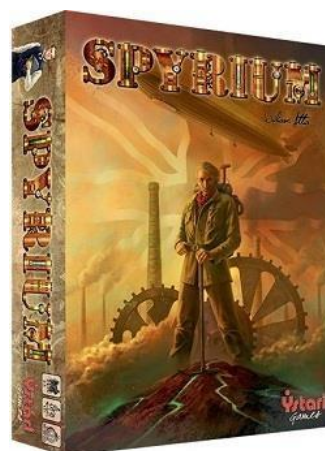
Dans l'Angleterre victorienne, la découverte du Spyrium, minéral à haut rendement énergétique et aux propriétés remarquables, révolutionne l'industrie

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Gestion
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue: 30 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Ystari
Auteur: William Attia



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 166



Quixo

Commentaires sur le jeu

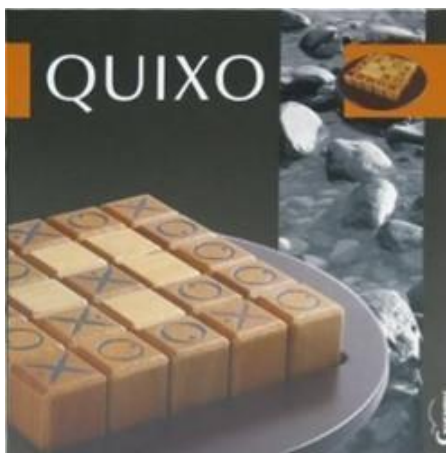
QUIXO : ces cubes qui bougent et qui changent tout !
25 cubes sont prisonniers d'un plateau. Chacun à son tour saisit un cube puis le replace selon les principe du pousse-pousse. Le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Thierry Chapeau



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 197



Qui l'a vu ?

Commentaires sur le jeu

Interrogez les animaux et unissez-vous pour retrouver le voleur !
 La trestion règne au château : l'anneau magique du roi, qui protège le royaume contre le Sorcier Noir, a été dérobé ! Les animaux du château ont aperçu le voleur dans la nuit et donnent des indices sur son apparence. Mais seuls les enfants comprennent leur langage. Le sort du royaume est entre vos mains. Réussirez-vous à le sauver ?
 Le système électronique intelligent dissimulée dans le coffre offre des parties à chaque fois différente et plus passionnantes les unes que les autres !
 Du coffre sortent des voix d'animaux qui s'adresse à vous et vous donnent des indices. Les touches vous permettent de choisir entre : fouiller la pièce, interroger les animaux ou utiliser des objets magiques. Restez unis car c'est le seul moyen de retrouver l'anneau magique !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 - 99
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 198



Quoridor

Commentaires sur le jeu

QUORIDOR : les joies du labyrinthe
Votre but : atteindre le premier la ligne opposée à votre ligne de départ.
Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir !
Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 199



7 Gambit

Commentaires sur le jeu

Une partie se joue en 7 Gambits - questions dont les réponses sont forcément des nombres et sur les quelles vous pouvez parier !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 3 - 21
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 200



Scrabble Junior

Commentaires sur le jeu

Dès 5 ans, les enfants recouvrent avec les lettres les mots inscrits sur le plateau.
 A l'aide des illustrations, les lettres deviennent des mots.
 Dès que l'on termine un mot, on gagne un jeton.
 Les enfants découvrent le plaisir de SCRABBLE en jouant à leur niveau.
 A partir de 6 ans, les enfants commencent à créer des mots tout seuls.
 Dans cette version simplifiée de SCRABBLE, on croise les mots en essayant d'atteindre les cases bonus.
 Pour piocher un jeton : avec de la chance, il rapportera beaucoup de points.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Lettres
 Age préconisé : 5 - 10
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 201



Bunker de luxe

Commentaires sur le jeu

Découvrir la pièce de son (ou ses) adversaire(s). Chaque joueur cache une pièce dans l'une des alvéoles de son camp puis pose sur chaque alvéole un jeton et un dé, face 6 vers le haut (fig 1).

Chacun à son tour joue les 2 dés de lancer puis, en fonction du tirage choisit :

- de retirer des points à un dé adverse (fig 2)
- ou d'ajouter des points à un de ses dés (fig 3),
- ou de retirer un jeton adverse qui n'est plus protégé par un dé (fig 4).

Un joueur dont la pièce est découverte est éliminé (fig 5); le dernier joueur en jeu est le gagnant.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 202



Bluffer

Commentaires sur le jeu

N'évaluez pas votre science, soyez malin !
Original ! Ce jeu ne vous demande pas de donner La bonne réponse.
Malin ! Inventez des réponses (fausses) assez séduisantes pour piéger vos adversaires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Spot Games
Auteur: Gilles Monnet

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 203



120 possibilités de jeux

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Country

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 204



TamTam Français

Commentaires sur le jeu

TamTam Français c'est 6 petits jeux malins pour jouer avec les premiers mots français !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: AB ludis
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 205



Sardines

Commentaires sur le jeu

Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser et les retrouver dans la boîte !

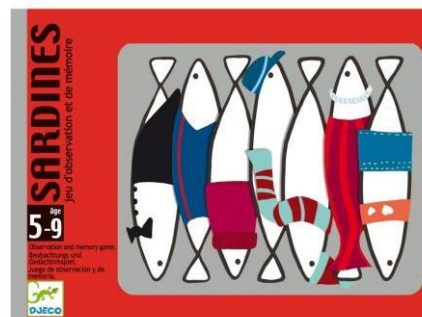
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 206



Katamino

Commentaires sur le jeu

Katamino est un casse-tête passionnant qui se présente comme un puzzle évolutif. Prenez les pièces imposés par le défi, faites le vide dans votre esprit et tentez de remplir l'espace délimité par la réglette. Jeu de logique tout en bois, les enfants comme les adultes se laisseront prendre au jeu !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes

Age préconisé : 6 - 99

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207



Tom et Léa

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 208



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Réservé aux joueurs vifs comme l'éclair !
 A chaque tour une carte est retournée et il faut être le premier à attraper le bon objet !
 Si la carte apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !
 Si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 209



Cartatoto + additions

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Fundels

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 210



Uno Deluxe

Commentaires sur le jeu

Cette édition Deluxe du fameux jeu de cartes promet des parties fun et rapides pour tous, que vous soyez expert ou novice !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Mattel
Auteur: Merle Robbins

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 211



Trifouilli

Commentaires sur le jeu

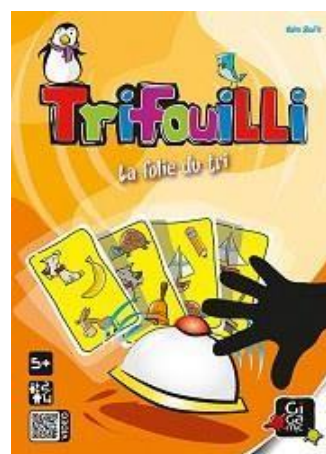
Chaque carte combine 3 images différentes. Le but du jeu est de former sa propre série de 7 cartes dont chacune doit avoir au moins 1 point commun avec ses voisines. Toutes les cartes sont étalées face cachées sur la table pour former une grande pioche dans laquelle tous les joueurs fouillent en même temps. Si la carte piochée convient, on l'ajoute à la série. Sinon, il faut la remettre en jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Haim Shafir



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 212



Le prince de Motordu

Commentaires sur le jeu

Bouton, mouton, carton, chaton Ecris des mots, transforme-les, vole des syllabes, gagne des mots tordus
Avec le Prince de Motordu, fous rires garantis au Royaume des Mots !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 7 - 99

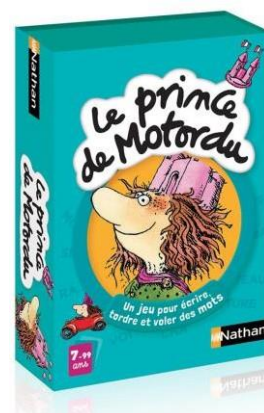
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 +

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 213



Triominos deluxe

Commentaires sur le jeu

La variante la plus fascinante du jeu de dominos bien connu. Maintenant avec une dimensions supplémentaire par les plaques triangulaires. Un jeu de l'intelligence, de la tactique et de la logique, à partir de 6 ans.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Goliath

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 214



Batameuh

Commentaires sur le jeu

Meuuuu! Beeee! Une bataille de cris entre animaux de la ferme et animaux sauvage. Facile, amusant et complètement délirant !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 4 - 7

Durée de jeu prévue: 15 mn

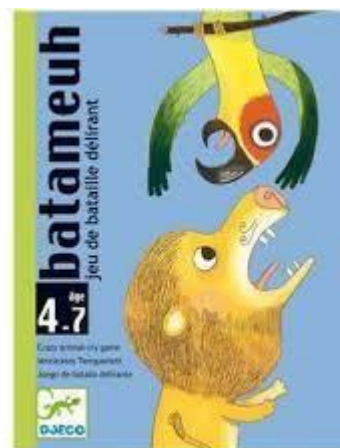
Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 215



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

A chaque tour une carte est retournée et il faut être le premier à attraper le bon objet !

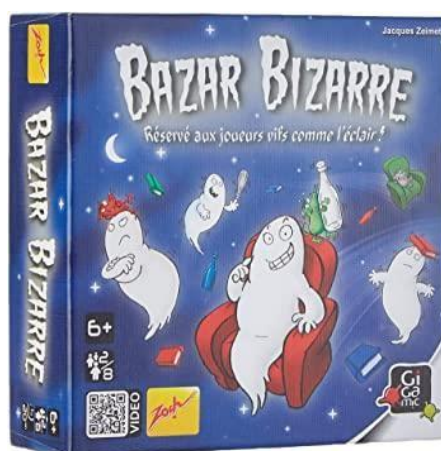
- 1) Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que sa figurine en bois, il faut vite attraper cette figurine !
- 2) Si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 216



Piratatak

Commentaires sur le jeu

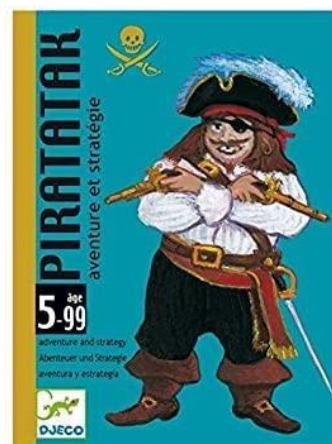
Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 5 - 99
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 217



Dobble

Commentaires sur le jeu

Dans Dobble, il y a toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Trouvez-le et vous gagnez !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Dobble
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 218



Monza

Commentaires sur le jeu

A vos marques, prêts, partez:
A Monza, les petites voitures de course foncent à toute allure sur le circuit. Pourtant elles n'avancent pas avec des moteurs puissants mais uniquement avec une bonne tactique et un peu de chance aux dés. Qui fera passer sa voiture de course sur la ligne d'arrivée en premier ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 5 - 99
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 219



Clac clac

Commentaires sur le jeu

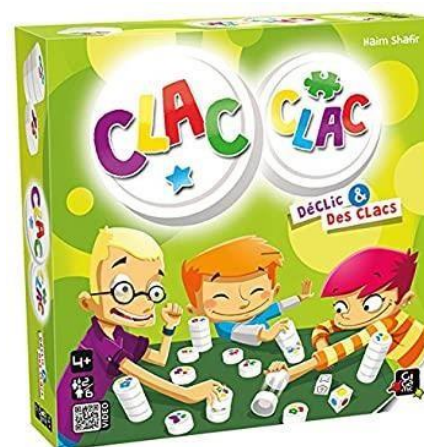
Chacun des 36 disques étalés sur la table combine trop symboles dans trois couleurs différentes.
A chaque tour, on lance deux dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison.
Les disques sont aimantés ils s'empilent comme par magie. Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités.
Puis on entame un nouveau tour. Quand tous les disques ont été ramassés, la plus haute pile indique le vainqueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 220



Devine tete

Commentaires sur le jeu

Un jeu simple et très amusant pour réunir petits et grands ou il faudra être rapide et perspicace !
 Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet !
 Oui, mais quoi ?
 Dépechez-vous car tout le monde le sait sauf vous !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Megableu
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 221



Katamino

Commentaires sur le jeu

Katamino est un casse-tête passionnant qui se présente comme un puzzle évolutif. Prenez les pièces imposés par le défi, faites le vide dans votre esprit et tentez de remplir l'espace délimité par la réglette. Jeu de logique tout en bois, les enfants comme les adultes se laisseront prendre au jeu !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 - 99
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 223



Le lynx

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'action pour ceux qui ont des réflexes et un œil de lynx.
 Comment jouer ?
 Monte le plateau, mélange les cartes et pioches-en-trois.
 Ou sont les biscuits ? Ou est la guitare ?
 Et la balle de tennis ? Etc.
 Sois le premier à trouver les images sur le plateau, rassemble le plus grand nombre de cartes, et C'est gagné !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 - 99
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Educa
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 224



Labyrinth Harry Potter

Commentaires sur le jeu

Qui réussira le mieux à s'orienter à travers ce labyrinthe Harry Potter et trouvera les chemins menant au célèbre pensionnaire de Poudlard ? Harry, Ron, Hermione, mais également le professeur Dumbledore, Hagrid ou encore Edwige, la chouette de Harry, attendent que vous les retrouviez. A vous de faire coulisser habilement les plaques du labyrinthe pour transformer les impasses en passages. Vous pourrez ainsi créer de nouveaux chemins et atteindre les personnages recherchés. Le célèbre labyrinthe en mouvement. Des règles simples, des parties toujours palpitantes !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 - 99
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 225



Ice cool

Commentaires sur le jeu

Dans ce premier jeu de pichenettes ou les pièces peuvent prendre des courbes et sauter, les manchots font la course à travers les couloirs du collège !
Aller au collège n'aura jamais été aussi cool !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Brain games
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 226



Esquissé ?

Commentaires sur le jeu

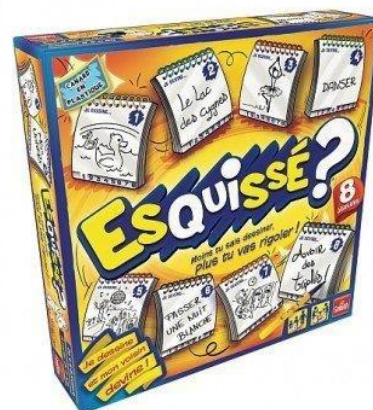
Dessine et passe le carnet à ton voisin ...
 Qui va réinterpréter ton dessin !
 Entre quiproquos et dessin ratés
 Tu n'as pas fini de te marrer !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 227



Time's up Family

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

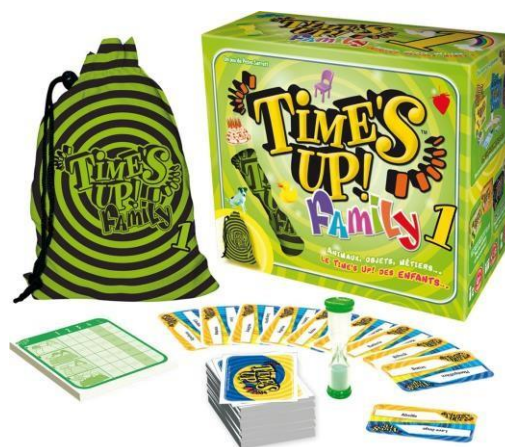
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 228



Batameuh

Commentaires sur le jeu

Meuuuuh! Beeee! Une bataille de cris entre animaux de la ferme et animaux sauvages. Facile, amusant et complètement délirant !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 4 - 7

Durée de jeu prévue:

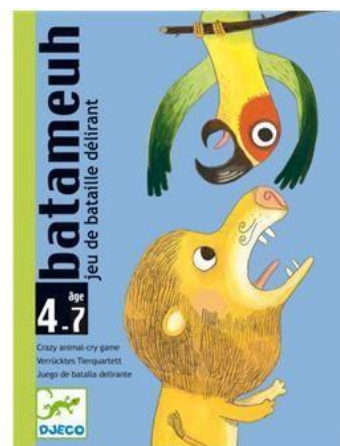
Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 229



Puzzle observation

Commentaires sur le jeu

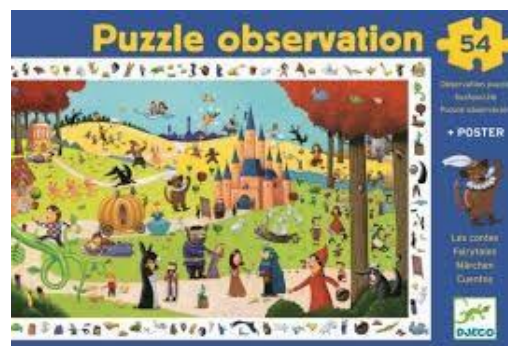
Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir !
Commence par assembler les pièces du puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise dans l'image centrale.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 4 - 6
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 170



Galèrapagos

Commentaires sur le jeu

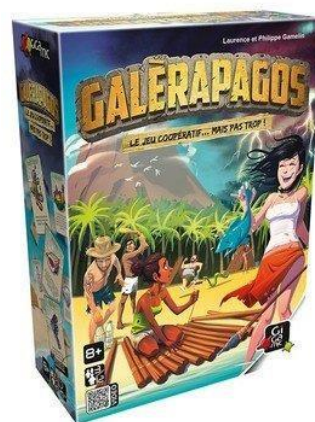
Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon. À chaque tour, les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos commandes en cas de pénurie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 171



Jeu d'échec

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Stratégie

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 172



Le tango de tarentule

Commentaires sur le jeu

Chacun à son tour pose, le plus vite possible, la carte supérieur de son paquet sur l'un des 5 cotés de Tarentule Tango.
 Mais il faut être réactif : selon les signes de la carte précédente, il faut soit se taire, soit imiter le cri de l'animal représenté, et parfois en le répétant deux fois ! De plus, si la carte Tarentule apparaît, il faut taper au plus vite le centre de la table !!!
 Le premier qui se débarasse de toute ses cartes gagne la partie. Les plus intrépides (ou les plus retors ?) se risqueront à jouer avec les règles avancées
 Le Tango de Tarentule est un jeu d'observation et de réflexe qui va mettre beaucoup d'ambiance à votre table !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 - 99
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 173



Pictionary

Commentaires sur le jeu

Déssiner les mots Pictionary pour les faire deviner à son équipe et atteindre la case finale en premier.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 3 - 16

Difficulté:

Marque du jeu: Hasbro

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 174



Mito

Commentaires sur le jeu

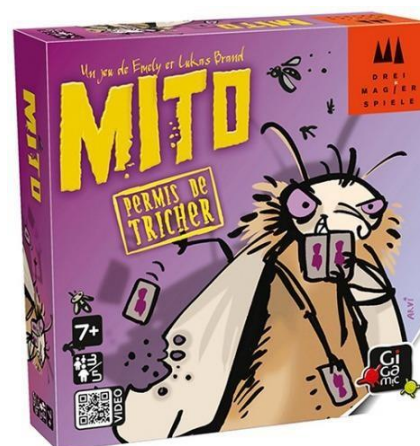
Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même la triche.
 Chacun son tour prend le rôle de la punaise qui veille au grain en surveillant les autres.
 Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ?
 Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber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

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 175



Pickomino

Commentaires sur le jeu

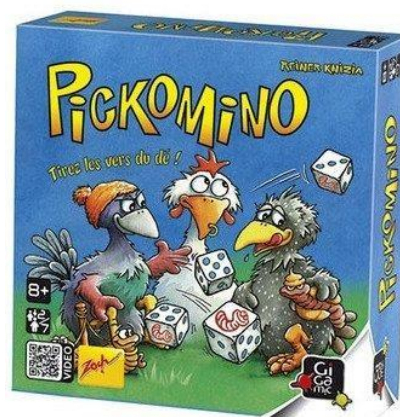
Lancez les dés spéciaux, mettre de coté une valeur puis faites le pari de relancer ou non les dés restants. Plus la somme des dés sauvegardés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté et selon le résultat, vous pouvez meme le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de coté, votre tour s'arrete et vous perdez un précieux Pickomino.
Alors, jouerez-vous plutôt la sécurité ou la flambe ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 176



Puzzle observation : Jour du monde

Commentaires sur le jeu

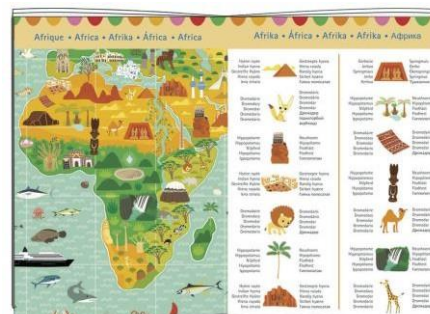
Faire le tour du monde et découvrir quelques-unes des plus belles curiosités de notre planète ! Un puzzle de 200 pièces, un poster et un livret pour connaître le nom des sites touristiques de la carte.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 177



Mito

Commentaires sur le jeu

Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même la triche
 Chacun son tour prend le rôle de la 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 à condition de ne pas se faire prendre tout est possible!
 Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie.
 Mito est un jeu mitique et complètement dingue

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

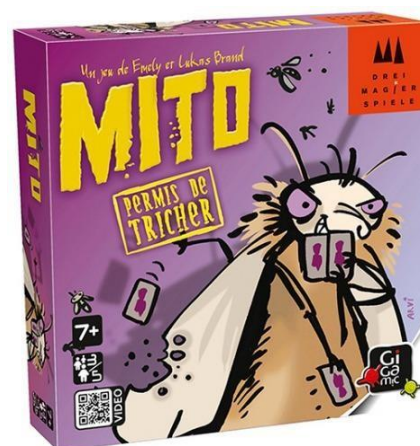
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 178



Crazy Kick

Commentaires sur le jeu

Un jeu de cartes qui vous permet de retrouver toute la fureur et l'excitation du stade.
 Au coup d'envoi, les joueurs, tous ensemble, jouent leurs cartes pour s'emparer du ballon et le faire entrer dans le but adverse.
 A 1 contre 1 et jusqu'à 4 contre 4, la tension est palpable, les cris fusent et la joie explose lors du but libérateur.

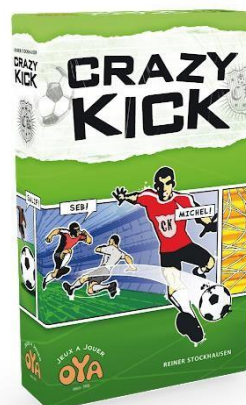
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 179



Portrait robot

Commentaires sur le jeu

Qui a écrasé la compote ?
 Qui a fini le rouleau de PQ ?
 5 manches, 5 coupables Vous etes les témoins !
 A chaque fois, vous apercevrez le coupable pendant une poignée de secondes avant de découvrir quelle parties de son visage vous devez décrire. Arriverez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier ?
 Cheveux bouclés ? Barbe fournie ? Arrêtez le plus de malfaiteurs possibles sans faire d'erreurs pour espérer de gagner la partie !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 180



Pixel Tangram

Commentaires sur le jeu

Jeu de réflexion et de patience. Concentration et réflexion sont les maîtres mots pour réussir l'extra-terrestre du

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



Puzzle observation x100

Commentaires sur le jeu

Château fort, tout autour d'une grande image, des dizaine de sujets ou d'objets à découvrir ! Commence par assembler les pièces du puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise dans l'image centrale.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé : 5 +

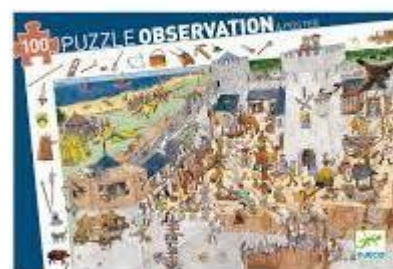
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 182



6 qui prend !

Commentaires sur le jeu

Ces droles de cartes valent de 1 à 7 tete de bœufs chacune. Votre but : en récolter le moins possible.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 10 +

Durée de jeu prévue: 45 mn

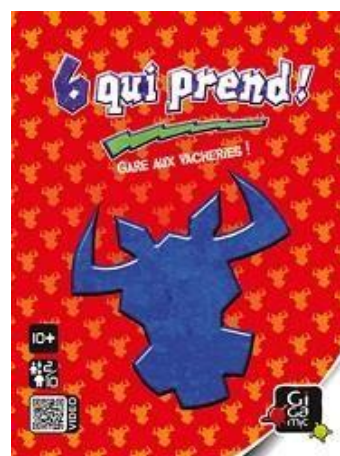
Nombre de joueurs: 2 - 10

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 183



Jack le pirate

Commentaires sur le jeu

Dans un repaire sacré, non loin de l'île de la tortue, kes pirates se lancent dans des parties de cartes endiablées. Munis de deux cartes chacun, qui aura le fameux 21, le blackjack ? Qui osera demander une carte supplémentaires au risque de dépasser 21 et de perdre ces pièces d'or chèrement gagnées ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 184



Halli Galli

Commentaires sur le jeu

Vous savez compter jusqu'à 5 ? Alors vous jouez à Halli Galli ! Les cartes sont réparties entre les joueurs et c'est à qui réussira à toutes les récupérer !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 185



6 qui prend !

Commentaires sur le jeu

Ces droles de cartes valent de 1 à 7 tete de bœufs chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manches vous recevez 10 cartes. A chaque tour les joueurs choisissent une carte et la révèlent tous en meme temps: ces cartes sont ajoutées à l'une des séries qui se forment sur la table. Celui qui dois jouer la sixième carte d'une série récolte les 5 premières et toutes leurs tetes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les adiotionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie. Un jeu énormeuh...ment drole, interdit aux bœufs !

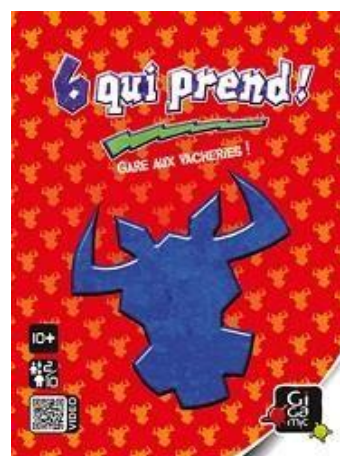
Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 186



Saboteur

Commentaires sur le jeu

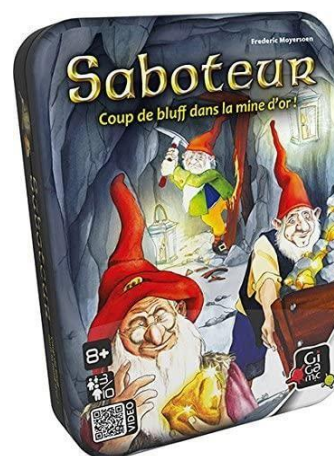
Vous jouez le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur. Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir.
A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 187



Puzzle Observation et poster

Commentaires sur le jeu

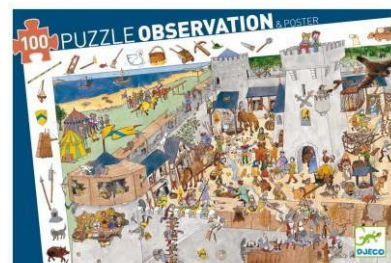
CHÂTEAU FORT Tout autour d'une grande images, des dizaines de sujets et d'objets à découvrir ! Commence par assembler les pièces du puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise dans l'image centrale.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 188



Puissance 4

Commentaires sur le jeu

4 puons alignés, c'est gagné !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Hasbro
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 189



Rummikub Junior

Commentaires sur le jeu

Dans tous les pays du monde, on joue à Rummikub, un jeu de chiffres amusant. Rummikub Junior est une version simplifiée, destinées aux plus jeunes. Grâce à ce jeu, les enfants pourront se familiariser avec les chiffres et les couleurs, en jouant entre eux ou pour les plus petits accompagnés de leurs parents.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 4 +

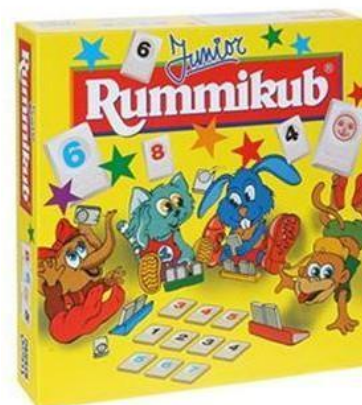
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Parker

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 190



Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

A chaque tour une carte est retournée et il faut être le premier à attraper le bon objet !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance

Age préconisé : 6 +

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2 - 8

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 191



Les Loups-Garous de Thiercelieux : Best Of

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur incarne un habitant du village, déterminé par la carte personnage qu'il reçoit en début de partie. Le but de chacun dépend de son identité secrète (voir pages 7 à 21). Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon une alternance de nuits et de jours.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 8 - 15
Difficulté:
Marque du jeu: Lui-même
Auteur: Hervé Marly



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 193



Deck magic v3

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage vert, la nature est à vos ordres, et le pouvoir de la vie nourrit votre magie. Invoquez d'énormes bêtes pour piétiner vos adversaires sur la route de la victoire !

Nb pièces: 2

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 192



Deck magic v2

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage rouge, vous viviez pour être libre. Vous aimez le chaos
lié au combat ; le feu est votre arme et votre inspiration, à la fois beau,
puissant et incontrôlable. Une fureur élémentaire alimentera votre victoire !

Nb pièces: 3

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 194



Deck magic v2

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage rouge, vous viviez pour être libre. Vous aimez le chaos
lié au combat ; le feu est votre arme et votre inspiration, à la fois beau,
puissant et incontrôlable. Une fureur élémentaire alimentera votre victoire !

Nb pièces: 3

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 195



Déck magic v1

Commentaires sur le jeu

C'est ici que commence votre voyage
En tant que mage noir, vous cherchez le pouvoir à tout prix. Chaque avantage à un prix, et vous devez faire tous les sacrifices nécessaires pour contrôler les forces de la mort et des ténèbres. Votre ambition sans bornes vous conduira à la victoire !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 13 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wizards
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Guilhem Debricon

Classification, mécanismes, thématiques



