

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 1



Willi le Lutin

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que Willi ait distribué tous les champignons de la forêt. Il faut essayer de retenir l'endroit où se trouvent les différents champignons.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Rik Van Even



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 10



Carcassonne

Commentaires sur le jeu

R406

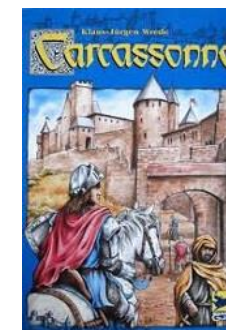
Points: 1

Votre but est de placer vos partisans pour marquer des points grâce aux villes, routes, monastères, et champs. Pour cela, vous placez des tuiles qui constituent le paysage de Carcassonne, et en formant les lieux cités précédemment, vous marquez des points. Mais attention, le nombre de partisans est limité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Stratégie
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Filosofia
Auteur: Klaus-Jürgen Wrede



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 100

Set**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un Set. Un Set est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 20
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Marsha J. Falco



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 101

Roi et Compagnie**Commentaires sur le jeu**

R407

Points: 1

Jeu Inspiré du Yam's. Engagez des villageois et monstres remarquables afin d'attirer les héros dans votre royaume, histoire qu'ils y dépensent leurs sous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Stop ou encore
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Nils Nilsson



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 102

Fort comme un lion ! "Löwenstark! "Commentaires sur le jeu

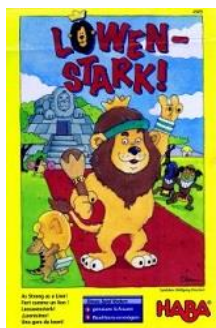
Points: 1

Celui qui trouvera en premier les cartes d'animaux correspondantes à la combinaison d'animaux indiquée par les dés, a le droit d'avancer son lion sur la piste tracée dans la savane. Le but du jeu est d'arriver en premier au temple du lion.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Wolfgang Dirscherl



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 103

Tokyo TrainCommentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs forment des équipes de deux : les touristes se placent d'un côté de la table et leurs camarades japonais leur font face. Chaque touriste reçoit 6 cartes touristes qu'il place devant lui. Puis les joueurs piochent une carte « Compartiment 6 places » qui détermine le placement de départ des cartes touristes des joueurs. Une nouvelle carte « Compartiment 6 places » indiquant la position finale des touristes dans les wagons est ensuite tirée. Seuls les Japonais en ont connaissance. Les Japonais donnent ensuite de concert des directives à leurs partenaires afin qu'ils échangent leurs cartes touristes entre elles et les placent dans la position finale. Les Japonais disposent de trois ordres différents. Pour faire échanger à leurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Walter Obert



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 104



Tope-Là

Commentaires sur le jeu

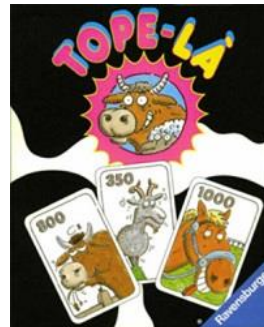
Points: 1

Une fois... deux fois... adjudé! Qui sera l'heureux propriétaire de la vache Bertha ou d'un des autres animaux? Plus d'un Koehandel dérape! Mais qui possèdera qui? Les animaux les plus lucratifs iront au plus rusé faisant preuve de bon sens paysan!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Rüdiger Koltze



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 105



Skip-Bo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

il faut être le premier à se débarrasser de son stock de cartes selon un mode de jeu proche de la crapette.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: MATTEL
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 106

Digit**Commentaires sur le jeu**

R406

Points: 1

Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes ... Au départ on distribue 5 cartes à chaque joueur Vous avez le droit de ne bouger qu'un batonnet pour pouvoir vous défausser d'une de vos cartes (et ainsi en reproduire le schéma), sinon vous passez votre tour et vous repiochez une carte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur: Gerhard Kodys



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 107

Yogi**Commentaires sur le jeu**

R404

Points: 1

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ? Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Behrooz bez shahriari





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 108



Le Pendu

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Jouer au célèbre jeu du pendu façon "jeu de plateau"!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Mb
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 109



Anti-Monopoly

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Très proche de son aïeul sur la forme, l'Anti-monopoly est un jeu qui dénonce l'aspect de concentration des industries. Le système de jeu est semblable au Monopoly, mais au lieu d'acheter des rues pour y investir dans l'immobilier, vous achetez le droit de dénoncer un monopole préjudiciable à l'économie. "Description Tric Trac"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Commerce
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 75 - 120 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: University Games
Auteur: Ralph Anspach



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 11

Jungle Speed**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

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

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:
 Auteur: T. Vuarchex, P. Yakovenk



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 110

Halli Galli Extreme**Commentaires sur le jeu**

R407

Points: 1

Eléphants, singes et cochons sont en quête de friandises fruitées à se mettre sous la dent. Tour à tour, chaque joueur retourne une de ses cartes. Dès que 2 fruits identiques ou un animal avec ses fruits préférés apparaissent, il faut être le premier à faire retentir la sonnette. Le plus rapide remporte les cartes posées ! Le gagnant est le joueur qui aura le plus de cartes en fin de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 111



Backgammon

Commentaires sur le jeu

R406

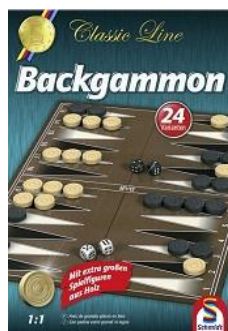
Points: 1

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIIIe siècle. Il est formé de Gamen (jeu en ancien anglais) et Back (retour) puisque certains pions sont obligés de recommencer le parcours au début s'ils sont capturés. Le Backgammon est la version évoluée du Jacquet, qui vient lui-même du Trictrac joué au moyen-âge. On peut par des voix plus anciennes le faire remonter au jeu du Nard (Perse) et à celui des 12 Lignes (Rome). Au 1er siècle après J.C., il s'appelait TABULA (Table), et a été répandu aussi sous ce nom dans tout le moyen âge européen. Il a laissé l'expression Jeux de Table qui est encore utilisé aujourd'hui. C'était un jeu extrêmement répandu. Il a connu plus récemment un regain vers 1970.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 112



Pictionary

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Prenez une carte et dessinez un mot que votre équipe doit deviner.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Dessin
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Rob Angel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 114



Pièges !

Commentaires sur le jeu

R407

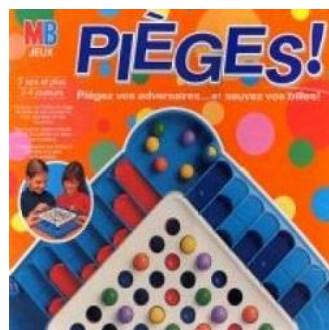
Points: 1

"Piégez vos adversaires... et sauvez vos billes !" Pièges se compose d'un plateau (en plastique et à monter) plein de trous et de tirettes, et de billes de couleurs. Le principe est simple, chaque joueur, de deux à quatre, va poser ses cinq billes sur la grille puis essayer, en déplaçant les tirettes, de faire disparaître celles de ses adversaires tout en essayant de conserver les siennes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Affrontement
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Marvin Glass



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 115



Concept

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Médaille d'or Festival des jeux Cannes 2014. Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Alain Rivollet, Gaëtan Bea



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 116

Mes premiers jeux "Couleurs et Formes"**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

D'abord lancer le dé ensuite chercher la forme ou la couleur correspondante et la poser au bon endroit sur le plateau de jeu. Et voilà un resplandissant tableau de fleur et de papillons. Favorise le jeu libre et la motricité fine.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Eveil
 Age préconisé : 2 - 4
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Jutta Neundorfer



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 117

Colorino**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

En jouant les enfants apprennent à identifier et différencier les couleurs de base. Avec ces pions colorés extra-larges à fixer, ce jeu permet de développer ses facultés d'association, manipulation, créativité et mémorisation

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 2 - 4
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 118



Rouge Jaune Vert

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Tous les joueurs essayent, en même temps, de réaliser une série de cartes dans laquelle les cartes contigües ne doivent avoir aucun point commun : pas de couleur jaune à côté du mot jaune, pas de couleur écrite 2 fois à côté d'une couleur écrite également 2 fois, etc. Chaque erreur coûte cher au moment du décompte final : ne seront comptabilisées que les cartes sans caractère commun à partir du début de la série....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 119



Time's up! "Family"

Commentaires sur le jeu

R410

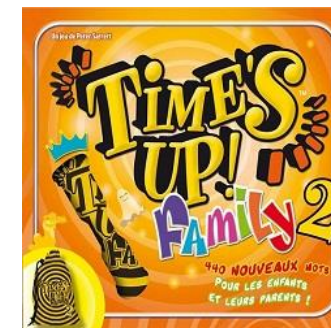
Points: 1

Time's up ! Family est le time's up des enfants, pour jouer entre eux ou avec les parents. Les règles sont les mêmes que dans les versions classiques, mais les personnages ont été remplacés par des animaux, des objets ou encore des métiers.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imitation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: Peter Sarrett



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 12

Djam**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

Des thèmes classiques ou décalés, une poignée de dés et des lettres.
Agitez bien, découvrez le thème et les lettres des mots à trouver et répondez aussi vite que possible !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: William Attia



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 120

Pickomino**Commentaires sur le jeu**

R407

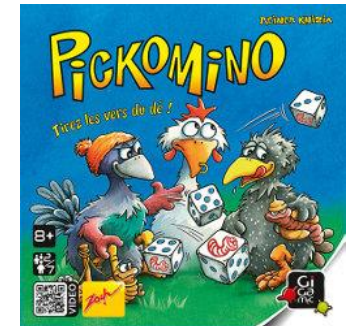
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 121

Tantrix**Commentaires sur le jeu**

R409

Points: 1

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: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 122

La Guerre des Moutons**Commentaires sur le jeu**

R407

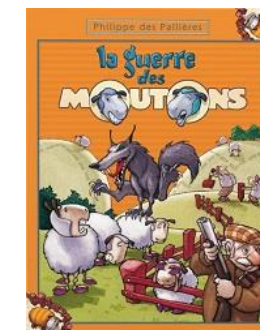
Points: 1

Chaque joueur joue le rôle d'un berger dont l'objectif est de construire l'enclos fermé (!) contenant le plus grand nombre de moutons. Pour ce faire, il faudra poser les bonnes tuiles au bon moment, embêter les autres bergers sans délaissier pour autant vos enclos, se méfier des loups qui dévorent les moutons et savoir s'arreter à temps !

Nb pièces: 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:
 Auteur: Philippe des Pallières





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 123



Mon premier Carcassonne

Commentaires sur le jeu

R401

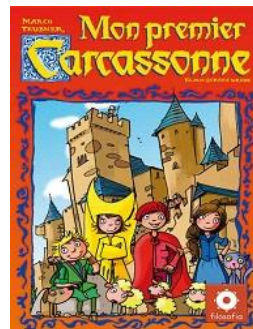
Points: 1

Traditionnellement, à Carcassonne, les gens célèbrent leur fête nationale en remettant en liberté les moutons, les poules et les bœufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne ont un vilain plaisir à recapturer tous les animaux... Cette version simplifiée du célèbre "Carcassonne" permet de retrouver l'esprit du jeu en l'adaptant pour des enfants dès 4 ans. Plus besoin de compter les points : pour gagner la partie, il faut être le 1er joueur à placer tous ses pions.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Affrontement
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Marco Teubner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 124



Antivirus

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Jeu qui se joue seul. Choisissez l'un des 60 défis et placez les pièces tel indiqué. Puis déplacez vos pièces en suivant les diagonales. Lorsque vous serez en mesure d'expulser du plateau le virus représenté par la pièce rouge, vous aurez trouvé la solution !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur: James W. Stephens



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 125

Mixmo**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

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

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:
 Auteur: Sylvain Hatesse, Julien Fa



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 126

Blitz**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

"Blitz" c'est 162 cartes représentant l'un des 6 symboles et donnant un thème, du genre "acteur" ou "au pôle"... A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte de sa pioche et la pose devant lui. Dès que 2 joueurs ont devant eux 2 cartes avec le même symbole, le plus rapide à donner un exemple relatif au thème de la carte de l'autre joueur emporte cette carte. Blitz, c'est aussi un gros dé en mousse qui multiplie les duels...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Andrew Innes



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 127

Pipolo**Commentaires sur le jeu**

R407

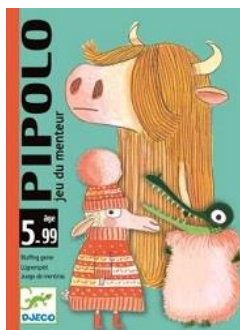
Points: 1

Les joueurs posent une de leurs carte face visible et annoncent le type de la carte : "poilu", "tout nu", "à plumes" ou "vétu". Mais ils sont libres de dire la vérité ou de mentir... Et bien évidemment les autres joueurs peuvent dénoncer un joueur dont ils pensent qu'il ment en annonçant "pipolo"!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 128

Trifouilli**Commentaires sur le jeu**

R402

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 129

Clac Clac**Commentaires sur le jeu**

R401

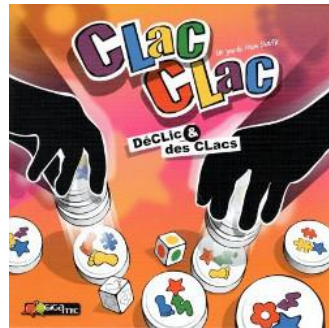
Points: 1

Chaque disque combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 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. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Haim Shafir, Kobi Ben Aro



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 13

Dobble**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. 55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... et c'est parti !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Jean-François Andreani



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 130



Diamoniak

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Votre but est de construire votre château avant les autres joueurs. Pour cela, vous pouvez piocher autant de cartes que vous voulez. Mais attention aux sorcières, qui vous obligent à passer votre tour et même parfois à redonner 3 de vos cartes...

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 131



Panic Lab

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le premier à désigner l'amibe qui s'est échappée du laboratoire. Mais attention à ne pas perdre le fil, car les amibes peuvent se cacher ou subir des mutations ! Gare à la surchauffe des neurones !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Dominique Ehrhard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 132

Next!Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jetez les dés dans le lanceur et réalisez l'une des combinaisons représentées sur les 3 cartes. Vous avez trois essais et pouvez mettre des dés de côté. Mais si vous échouez, votre voisin a le droit de récupérer votre tirage !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Gil Druckman



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 133

BonbonsCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

A son tour, un joueur retourne une de ses cartes rondes et une carte carrée du centre de la table. Si les deux bonbons représentés sont identiques, il les laisse face visible. Le premier joueur dont toutes les cartes sont retournées l'emporte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GameWorks
 Auteur: Marc André



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 134



Chromino

Commentaires sur le jeu

R401

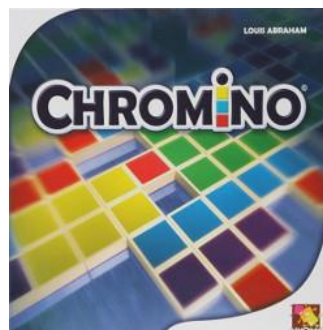
Points: 1

Dans cette alternative idéale aux dominos, placez judicieusement vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Un jeu tactique qui vous en fera voir de toutes les couleurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: Louis Abraham



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 135



Le Lynx

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Soyez le plus rapide à trouver l'élément que tout le monde cherche

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 136



Mastermind

Commentaires sur le jeu

R409

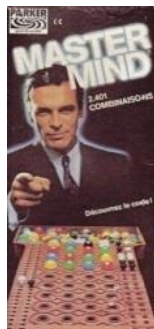
Points: 1

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.

Nb pièces: 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: HASBRO
Auteur: Marco Meirovits



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 137



La bonne paye

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Gérez votre budget afin d'être le plus riche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: PARKER
Auteur: Paul J. Gruen



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 138



Le menteur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Toute la famille est rassemblée, mais personne n'a invité Tante Carabosse!
Un jeu de cartes pour faire marcher toute la famille...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 139



Monopoly

Commentaires sur le jeu

R403

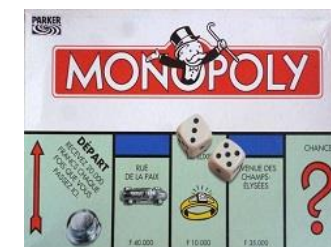
Points: 1

Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs. Achetez des rues, des maisons et des hôtels et devenez le magnat de l'immobilier dont vous avez toujours rêvé. Négociez et marchandez votre course vers le sommet.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Commerce
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: PARKER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 14



Bonjour Robert

Commentaires sur le jeu

R407

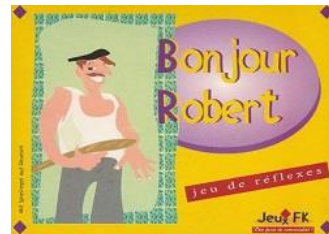
Points: 1

Tout paraît simple, il suffit de dire bonjour, mais chaque carte représentant un personnage, le salut est différent selon le pays. Et puis tout s'enchaîne rapidement. On s'emmêle vite les pinceaux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: François Koch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 140



Le jeu des incollables

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3360 questions-réponses amusantes et étonnantes pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 35 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 141



La vache amoureuse

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Pâquerette et Rosalie sont de jolies vaches, toutes deux amoureuses de Marcel ! Marcel, il est gentil et c'est le plus beau taureau de la ferme... faut dire que quand vous aurez vu Marcel, vous comprendrez !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Paille Editions
Auteur: Yves Renou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 142



Chaos dans le poulailler "Chaos im Hühnerstall"

Commentaires sur le jeu

R407

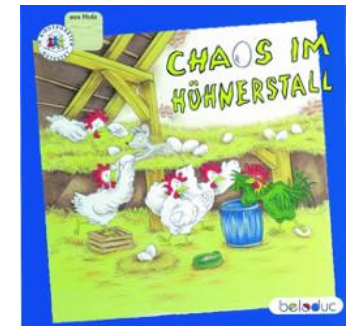
Points: 1

Dans le poulailler règne le plus grand désordre: le coq balourd a fait rouler tous les oeufs sur la paille et les nids des poules sont vides. Il s'agit de vite remettre les oeufs en place en faisant marcher sa mémoire. Avec un peu de chance la petite souris peut y aider, mais gare au coq : qu'il ne trébuche pas de nouveau dans le nid !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: BELEDUC
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 143



3.2.1 couleurs!

Commentaires sur le jeu

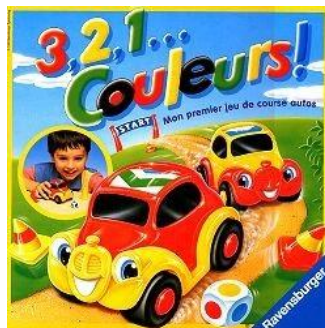
Points: 1

Serez-vous le premier à franchir la ligne d'arrivée avec votre bolide haut en couleurs ! Les voitures possèdent un mécanisme qui, par friction, fait, lorsque la voiture roule, changer la couleur du toit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Bar David



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 144



Tyrannosaurus Rex

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Une aventure palpitante dans le monde des dinosaures. Chaque joueur possède quatre dinosaures. Le but est de les déplacer du désert à leur maison le plus vite possible. Mais attention... Le féroce Tyrannosaurus Rex rôde pour croquer les dinosaures qui seront sur son chemin ! Pour lui échapper, il faudra un peu de stratégie et aussi de la chance ! "Description éditeur"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 145

Cart'ouf**Commentaires sur le jeu**

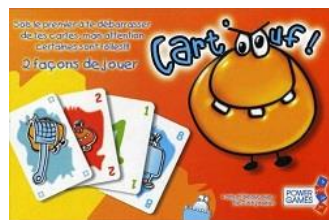
Points: 1

Cart'ouf est un jeu de cartes pour petits et grands avec 2 modes de jeu selon l'âge !- si vous ne savez pas lire les chiffres écrits sur les cartes : vous êtes considérés comme « petits » et jouez donc avec les couleurs ;- si vous « grands », cas contraire, vous jouez avec les chiffres. Le but du jeu commun aux petits et grands est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Power Games
 Auteur: Serge Meier



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 146

Enigmo**Commentaires sur le jeu**

R410

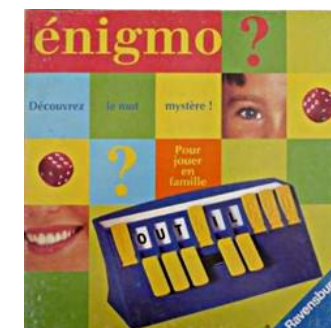
Points: 1

Découvrez le mot mystère! Quel mot se cache derrière les volets du boîtier? Un jeu de déduction tactique où il s'agit de découvrir le premier l'un des 308 mystérieux mots qui se cachent derrière les volets du boîtier. Moins il y a de volets ouverts, plus il y a de points à gagner. Mais attention aux fenêtres vides et aux traits d'union! "Description éditeur"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 147



Kat'bouille

Commentaires sur le jeu

R402

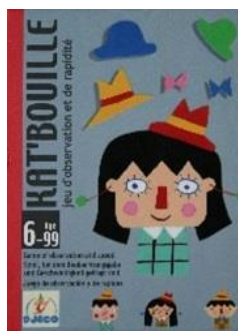
Points: 1

Avoir le sens de l'observation même dans la précipitation...Un atout pour être le premier à obtenir 4 cartes identiques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 148



Project X

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité pour retrouver des objets sur des plateaux bien chargés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: Lauwers Games
Auteur: Arne Lauwers



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 149

Le jeu des Charades**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Ce jeu s'inspire du principe des charades et propose une centaine de charades différentes. L'objectif est de trouver le plus rapidement possible l'objet, l'animal... caché derrière les énigmes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 15

Pippo**Commentaires sur le jeu**

R407

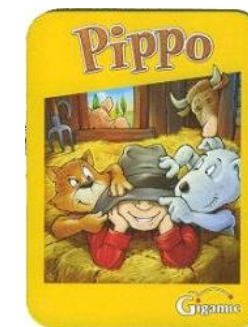
Points: 1

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné. PIPPO : un jeu intelligent qui aiguise les réflexes et le sens de l'observation. Contenu : 25 Cartes 4 animaux, 25 Cartes 1 animal, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Reinhard Staupe



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 150



Scrabble Junior

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Comporte 2 niveaux de jeu, qui vont permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe ainsi qu'à les croiser comme dans les mots croisés.

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 151



Domino des coccinelles

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu d'association de nombres. Il faut compter les points sur le dos de la coccinelle. tout fonctionne comme dans un domino classique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 152

Kabaleo**Commentaires sur le jeu**

R406

Points: 1

Soyez discret pour vaincre sans être vu! Chaque joueur est le seul à connaître la couleur qui lui a été assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Réflexion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Jean-Luc Renaud



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 153

Stop it !**Commentaires sur le jeu**

R401

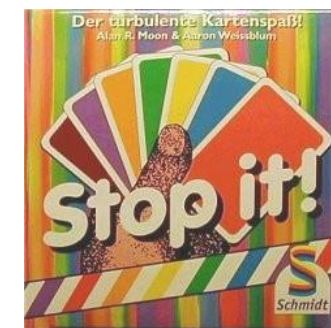
Points: 1

Le gros paquet de cartes contient quatorze cartes de sept couleurs. Les joueurs doivent piocher le plus vite possible les cartes des paquets visibles, pour les classer, par couleur, dans leur main. Dès qu'une carte « Stop » apparaît et qu'un joueur la signale, le jeu s'arrête. Il ne faut pas être le joueur qui possède le moins de cartes de cette couleur, sinon on est pénalisé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: Alan R. Moon



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 154



Gloobz

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Les Gloobz sont d'adorables créatures mais elles sèment la pagaille partout où elles passent: rattrapez-les vite! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte en jeu...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Alexandre Droit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 155



Les fantômes de minuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque nuit à 22 heures, les petits fantômes viennent hanter la vieille horloge de la grande tour du château: à vous de les faire rentrer avant que ne sonne minuit!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 158

Banana SlapCommentaires sur le jeu

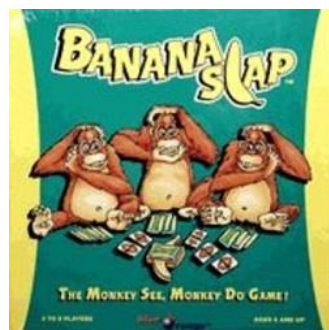
Points: 1

Le but du jeu, en théorie, est de gagner toutes les cartes. En fait, le vrai but est de pousser de terrifiants cris de singes ! Chaque fois que deux cartes de singes identiques et faisant la grimace apparaissent, il faut être le premier à les imiter. La carte « Banane » fait retirer les cartes de la table pour les mettre sur la banane en bois, tandis que la carte « Frappe la banane » (celle où le singe est placide) donne le signal pour taper le plus vite possible sur ladite banane.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 159

La Pieuvre OttokarCommentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez avec la pieuvre aux tentacules multicolores : Ottokar attend que tu lui enfiles des boules de couleur sur les tentacules. Mais qu' y a-t-il ? Ses tentacules sont encore toutes nues ! Enfiles-lui bien vite les hémisphères multicolores pour qu'Ottokar soit fier d'être la pieuvre la plus colorée au monde !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 2 - 6
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 16



Quarto

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu! C'est surprenant, et offre des stratégies amusantes. Au cours des premières parties, c'est souvent l'inattention qui perdra un joueur, parce qu'il n'est pas facile de garder à l'œil toutes les combinaisons possibles d'alignement. Avec la pratique, le jeu devient plus intéressant, car à défaut d'erreur de votre adversaire, vous devrez provoquer la situation qui l'oblige à vous offrir une pièce qui permet

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	GIGAMIC
Auteur:	Blaise Müller



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 160



Yokai no Mori

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Au Pays du soleil levant, des esprits -Yokai- se défient amicalement. Le but est d'être le premier à attraper le "Koropokkuru" adverse, ou bien d'amener son propre "Koropokkuru" sur la dernière rangée du plateau. Pour cela, les joueurs disposent de différentes pièces avec des capacités de déplacement qui leurs sont propres. Ils peuvent capturer les pièces adverses en terminant leur déplacement sur la même case, ou bien parachuter sur n'importe quelle case du plateau une pièce capturée, au lieu de se déplacer.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Stratégie
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	FERTI
Auteur:	Madoka Kitao



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 161



Strike

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette.? Qui possèdera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Dieter Nüssle

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 162



Le Seigneur des Anneaux

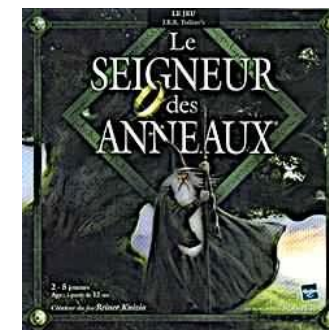
Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Le jeu de plateau coopératif du "Seigneur des Anneaux"...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 75 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HASBRO
Auteur: Reiner Knizia

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 163

Bazar Bizarre 2.0**Commentaires sur le jeu**

R401

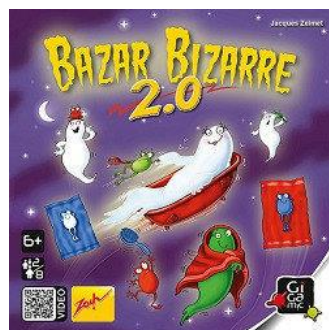
Points: 1

Une fantôme arrive au château avec de nouveaux objets et elle est bien décidée à mettre encore plus de bazar ! La règle de base est la même que celle de Bazar Bizarre : Cinq figurines d'une certaine couleur sont disposées devant vous. Puis, une carte Objet est retournée. Si un des objets y figure à l'identique, saisissez vite la figurine correspondante ! Sinon, attrapez la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur.

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 164

Chabyrinthe**Commentaires sur le jeu**

R406

Points: 1

Repu d'un bon repas, nos amis les chats de gouttière prennent le chemin de leur foyer accueillant. C'est à vous de les aider à s'y retrouver dans ce labyrinthe et de ramener un maximum de chat à destination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Parcours
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 165

Crazy Cups**Commentaires sur le jeu**

R401

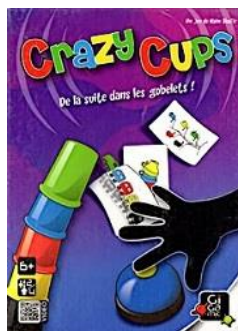
Points: 1

Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 399

Provisions de noisettes**Commentaires sur le jeu**

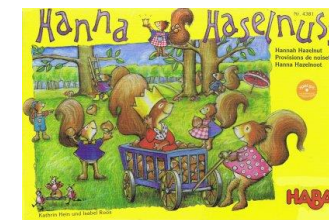
Points: 1

L'automne, les écureuils sont très occupés à faire des provisions pour un hiver qui s'annonce rude. Noisette après noisette, les réserves s'accroissent...Qui, avec l'aide du dé, deviendra le roi ou la reine des écureuils ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Eveil
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 298

Abella l'abeille "Mes premiers jeux"**Commentaires sur le jeu**

R407

Points: 1

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Tim Rogasch



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 166

Dixit "Odyssey"**Commentaires sur le jeu**

R410

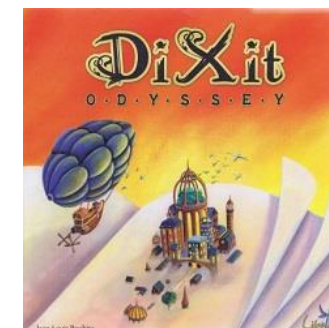
Points: 1

Faites trouver votre carte à vos adversaires....mais pas à tous !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 167

El Capitan**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Les joueurs ont devant eux une série d'images dont ils doivent mémoriser l'emplacement, puis ces images sont retournées, face cachées. A chaque tour, on dévoile une carte de la pioche : chacun doit alors vite poser son bateau sur la carte de sa série qui correspond à l'image révélée ! Seuls les plus rapides auront le droit de ramasser des pièces d'or. Et attention car le vieux capitaine a glissé quelques pièges pour tester votre réactivité. Le pirate le plus riche à la fin de la partie remporte le titre de capitaine !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Charlotte Fillonneau



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 168

Loony Quest**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Sur la planète d' Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise un championnat afin d'offrir son trône au plus grand aventurier du royaume. Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP pour remporter la couronne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur: Laurent Escoffier, David F



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 169

MinusculeCommentaires sur le jeu

R403

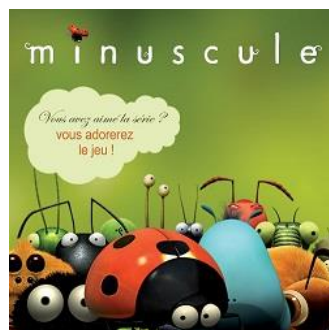
Points: 1

Tiré de la série animée du même nom, Minuscule est un petit jeu familial où chaque joueur connaît secrètement deux insectes qu'il souhaite voir arriver en tête de la course.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course, Gestion
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur: Juhwa Lee



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 17

Le Poker des CafardsCommentaires sur le jeu

R407

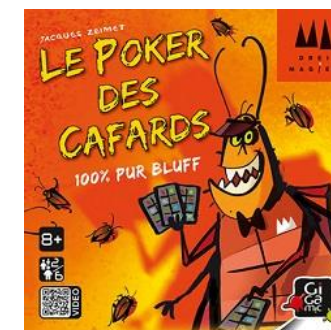
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Jacques Zeimet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 170

Mucca Pazza**Commentaires sur le jeu**

R401

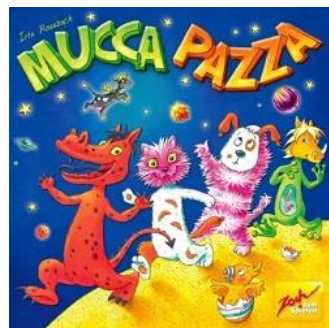
Points: 1

Les chaturniens sont parmi nous ! Mais Mucca pazza, la vache un peu stupide, a de nouveau fait une farce à ses camarades. Au moment de la téléportation de leur planète d'origine Chaturne vers la Terre, elle a appuyé sur le mauvais bouton. Et d'un seul coup, toutes les têtes, les corps et les pattes d'animaux se sont retrouvées mélangées. Du coup, ils n'arrêtent pas de changer de noms. La tête de grenouille avec un corp de dragon et des pattes de singe s'appelle Gregonge. A ses côtés se tient un cacatoès avec une tête de cochon et des pattes de tortue nommé Cachontue. Et que dire de Chizécorne ? Vous les découvrirez vous-mêmes. Pourrez vous les aider à retrouver les parties du corps qui leur appartiennent ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch
 Auteur: Iris Rossbach



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 171

Mimtoo**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

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

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 Bourgoïn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 172



Perlin Pinpin

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

De nombreuses reines ont subi un sort et restent éternellement endormies. Chevaliers, il est de votre devoir de les réveiller ! Usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir à nouveau !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Miranda Evarts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 173



Triolet

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Triolet est l'inverse du Scrabble, tout en reprenant sa mécanique... C'est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles composés de trois jetons placés côte à côte, et entrecroisés sur une grille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJ Games
 Auteur: André Perriolat, José Melli





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 174



Potion Magique

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Chaque joueur dispose de 2 chaudrons. Lorsqu'une recette est révélée, chacun doit y rassembler au plus vite tous les ingrédients deandées, mais pas plus, ni moins. Pour les trouver, il faut tourner ses chaudrons et les observer sous tous les angles: les ingrédients se révèlent et peuvent même se multiplier à l'aide des miroirs magiques!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
 Age préconisé : 7 - 8
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Gebrüder Frei



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 175



Séquence

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Concentration, stratégie et une pointe de chance. Voici les règles d'or pour gagner à Séquence, un jeu rapide à comprendre et facile à jouer, l'un contre l'autre ou en équipe ! Pour gagner, il faut être le premier à réaliser deux lignes continues de 5 jetons (une Séquence) sur le plateau de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur: Daug Reuter



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 176

Kalifiko**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

Le jeu des objets rigolo pour toute la famille. Kalifiko offre un jeu rapide, dynamique qui se joue en 30 minutes pas plus. Il offre une ambiance assurée si tous les joueurs se lâchent et ne profitent pas du vote à des fins stratégiques. Les objets les plus fous seront de sorties et chacun ira de sa tentative de justification du choix de son qualificatif. De plus, les votes seront parfois animés et pleins d'humour. L'ambiance est au rendez-vous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: Alexis Gravy



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 177

Trap'Tartine**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Chacun doit composer son petit déjeuner. Et pour cela, il faut attraper au vol, et obligatoirement dans sa poêle, les tartines qui sortent du grille-pain, de une à quatre à la fois. Seulement, tout ce qui sort ne convient pas à tout le monde. Il faudra donc procéder à des échanges et surtout se défaire du poisson pourri si on l'a attrapé !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Marie Chapelet



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 178

6 nimmt! Junior**Commentaires sur le jeu**

R412

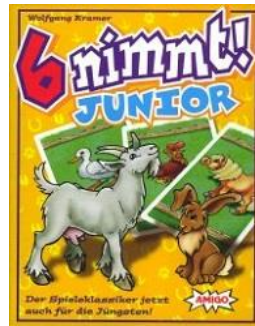
Points: 1

Contrairement à son aîné, pas de chiffres mais des animaux au nombre de six : le poney, la chèvre, le lapin, le coq, l'oie et le rat. Chacun à son tour tire une carte, et doit la poser en respectant quelques règles, dont la principale est « On ne peut pas poser un animal dans une colonne s'il y est déjà présent, alors qu'il est absent ailleurs ».

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 179

Multiplio Dingo**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Multiplio Dingo propose toute une série de règles simples, inspirées de jeux classiques comme le rami, le mistigri, le poker ou la bataille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Aritma
 Auteur: François Guély



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 18



Tourn'vite !

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

C'est la fête foraine du printemps. Qui aura la chance en faisant tourner le disque et sera le premier à poser toutes les cartes animaux comme il faut ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Hasard
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Kristin Mückel



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 180



Aramini Circus

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Il est temps de déménager votre cirque vers une nouvelle ville et, cette fois, vous serez le premier arrivé. Rassemblez vos tigres féroces, vos poissons savants, vos ours polaires, et trouvez-leur une place dans vos wagons. À vous de composer le train le plus incroyable jamais vu pour devenir le plus grand Monsieur Loyal !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur: Steven Aramini





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



Qwixx

Commentaires sur le jeu

R402

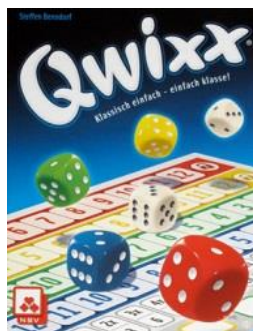
Points: 1

Qwixx est un jeu de dés rapide où vous jouez avec les chiffres désignés par les dés. Vous devez ensuite tenter de cocher le plus grand chiffre sur votre fiche de score. Remplissez les 4 rangées de couleur, plus il y a de croix dans une couleur, plus vous remportez de points.

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 182



Sésame

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Chaque joueur tente de constituer la combinaison exacte permettant d'ouvrir le coffre, en actionnant des roues crantées, sachant que 9 symboles sont à positionner. Le premier joueur qui y parvient ouvre le coffre et peut prendre autant de trésors qu'il le souhaite, sans piocher de serpent, car sinon son butin est annulé. Une nouvelle manche commence, avec une nouvelle combinaison de symboles, et c'est reparti pour un tour. Le jeu s'arrête soit lorsque les 7 serpents ont été piochés, soit lorsque toutes les combinaisons de coffre ont été utilisées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Gunter Baars



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 183

Héros à LouerCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Le but du jeu est d'être le premier joueur à recruter 6 héros différents parmi les 7 existants. Pour cela, chaque joueur doit, à son tour, faire passer une carte de sa main, face cachée à ses adversaires. Ces derniers devront successivement décider de la recruter, ou de la faire passer, ou de demander un indice sur sa nature. Attention, tout héros recruté en double sera éliminé des recrues! Il faudra donc user de bluff, de déduction mais aussi d'un peu de chance pour l'emporter. En outre, chaque héros possède un pouvoir spécifique, utilisable une fois par partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: Yasushi Kuroda



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 184

6 Qui PrendCommentaires sur le jeu

R409

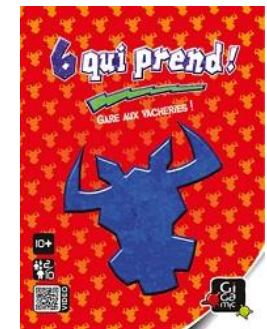
Points: 1

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: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 185

Tic Tac Boum**Commentaires sur le jeu**

R410

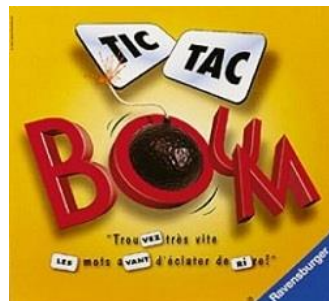
Points: 1

Un jeu d'ambiance explosif ! Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe ! Pour jouer, lancez d'abord le dé. Sa face indique l'endroit du mot où devra être placé le son tiré par la suite : au début, à la fin ou n'importe où dans le mot trouvé. Piochez alors une carte indiquant le son de la manche (ex. : char, yé, etc.). La bombe est ensuite déclenchée. Chaque joueur doit trouver à son tour un mot répondant aux deux critères imposés, avant de passer la bombe à son voisin. Proposer « centenaire » pour un mot commençant par le son « SAN » est acceptable puisque l'on prend en compte le son et non l'orthographe des mots. Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son explosion

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres, Rapidité
 Age préconisé : 8 - 12
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Juan Rodriguez, Sylvie Ba



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 186

Farwest**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Etre le premier à mener son couple de cowboys à la mine d'or et à remporter le magot ! Deux tactiques possibles: dynamiter ses adversaires ou avancer ses pions pour arriver le plus rapidement possible à la mine. Faites votre choix !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DUJARDIN
 Auteur: Max Gerchambeau



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 187



Fig 10

Commentaires sur le jeu

R409

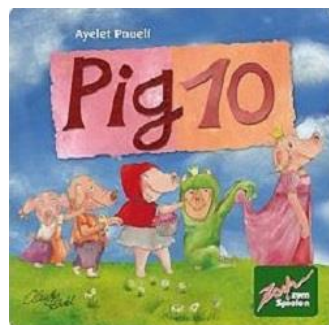
Points: 1

Les joueurs ont 3 cartes en mains: à leur tour, les joueurs posent une carte et annoncent la nouvelle valeur de la pile à haute voix en additionnant simplement le chiffre de sa carte à la valeur précédente. Celui qui atteint DIX crie « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile dépasse DIX, c'est son voisin de droite qui remporte les cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mathématique
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch
 Auteur: Ayelet Pnueli



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 188



Karuba

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Cette chasse aux trésors se joue sur un plateau individuel, en simultané. Sur cette île de Karuba, 4 explorateurs doivent traverser la jungle pour rejoindre 4 temples et trouver les trésors rapidement pour obtenir un maximum de points. Sur le chemin des temples, ils tenteront aussi de ramasser des trésors pour gagner plus de points !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 189



Texto!

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. exto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	GIGAMIC
Auteur:	Treo Games Designer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 19



Cache Tomate!

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 190



Happy Farm

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour gagner, les petits fermiers devront avoir de la chance au dé, le don de l'observation et savoir un peu compter. Dans la ferme de Patrick et ses parents, il y a beaucoup à faire et il y a longtemps que le père de Patrick rêve d'un tracteur. Patrick sait qu'un voisin est prêt à échanger son tracteur contre deux vaches. Comme ses parents n'ont que des coqs et des cochons, Patrick doit d'abord en échanger quelques-uns contre des vaches pour faire la surprise du tracteur à son père.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BELEDUC
 Auteur: John Ede



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 191



Kwazooloo

Commentaires sur le jeu

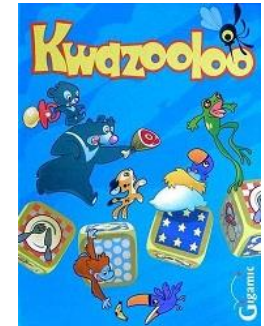
Points: 1

Dans Kwazooloo les joueurs placent six bagues sur leurs doigts représentant des animaux. Le jeu se déroule ensuite sur plusieurs tours jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de bague. A chaque tour les joueurs lancent les treize dés. Un gros dé indique ce qu'il va falloir rechercher (petit, nourriture, ou habitat) sur les autres petits dés. Ensuite, c'est la ruée : les joueurs doivent pointer du doigt les petits dés en fonction de la paire « animal représenté sur la bague » et valeur recherchée indiquée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Valéry Fourcade, Jean-Phi



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 192



Petit ou grand ?

Commentaires sur le jeu

R407

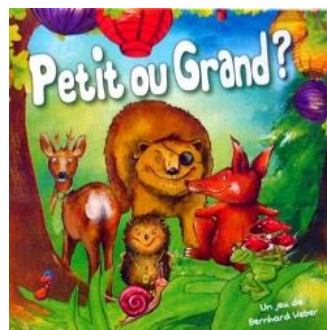
Points: 1

Chacun à son tour doit deviner si sa prochaine carte est un animal plus petit ou plus grand que le précédent en se référant à l'échelle de tailles des différents animaux. Si la prédiction est juste, on peut s'arrêter pour remporter la carte, ou continuer pour en gagner d'autres, mais au risque de se tromper et de tout perdre! Un brin de mémoire et une bonne dose de logique seront bien utiles pour remporter la victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Hasard
Age préconisé : 6 - 10
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Bernhard Weber



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 193



Imagine

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Une seule limite : votre créativité ! 60 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner l'une des énigmes (films, lieux, personnages...).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Shotaro Nakashima



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 194

Qui Paire Gagne**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Chaque manche, les joueurs disposent de 90 secondes pour créer simultanément et secrètement 5 paires d'images à partir des 11 photos sur la table. Les joueurs comparent ensuite les paires qu'ils ont créées. Chacune rapporte autant de points que de joueurs l'ayant réalisée. Par exemple, si 3 joueurs ont associé les dés et le pion, ils marquent 3 points. C'est aussi simple, mais tellement addictif !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
 Auteur: Stephen Glenn



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 195

Code Names**Commentaires sur le jeu**

R411

Points: 1

Dans Codenames, deux équipes d'agents secrets (minimum deux personnes dans chaque équipe) font face à une grille carrée de 25 cartes indiquant des mots.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: Vlaada Chvatil





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 196



Le Trésor Des Lutins

Commentaires sur le jeu

R406

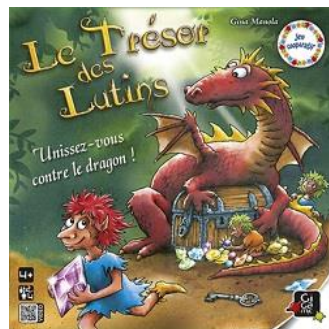
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Gina Manola



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 197



Savannah Café

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans la savane, il fait chaud, les animaux ont soif et se lancent dans une course très disputée pour arriver au bar. Le quel de la rapide et comestible gazelle, du paresseux lion aux crocs redoutables ou du lent hippopotame au rugissement effrayant va arriver le premier ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Eurogames
 Auteur: Frédéric Bloch, Philippe d



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 198



Papayoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un petit jeu de pli, variante de la dame de pique,, Il faut lequel il vous faudra éviter les payoos et avoir le moins de points possible en fin de partie.

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 199



Dr Eureka

Commentaires sur le jeu

R401

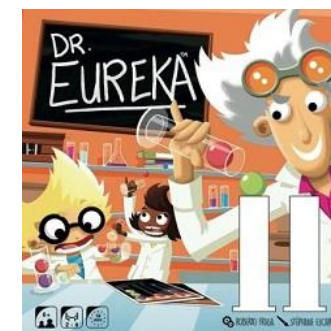
Points: 1

Le Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser au plus vite ses expériences. Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou! Un mélange entre les tours de Hanoï et un jeu de dextérité rapidité : original.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: BLUE ORANGE
Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 2

Pylos**Commentaires sur le jeu**

R406

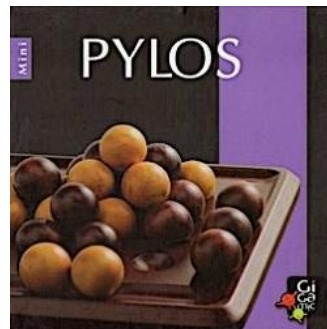
Points: 1

Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour Celui qui pose la dernière bille gagne la manche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: David G. Royffe



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 20

Serpentina**Commentaires sur le jeu**

A302

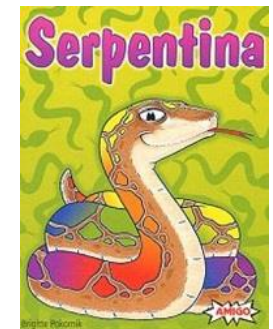
Points: 1

Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Brigitte Pokornik



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 200

Time's Up! "Kids"**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

Time's up ! Kids est le Time's Up ! Des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images. Décrivez d'abord les images Puis mimez les !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: Peter Sarret



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 201

Super Farmer**Commentaires sur le jeu**

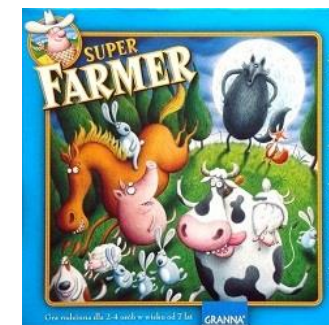
Points: 1

Vous êtes éleveur d'animaux qui souhaite devenir un Super Fermier. Vos animaux croissent en quantité et en variété, ce qui est bon pour le profit. Vous pouvez échanger des animaux contre d'autres espèces si vous pensez l'échange profitable. Pour devenir un Super Fermier, vous devez rassembler un bétail comprenant au moins un cheval, une vache, un porc, un mouton et un lapin. Attention cependant ! Dans le quartier, le loup et le renard sont également attirés par vos animaux !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Granna
 Auteur: Karol Borsuk





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 400



L'ours Martin a faim

Commentaires sur le jeu

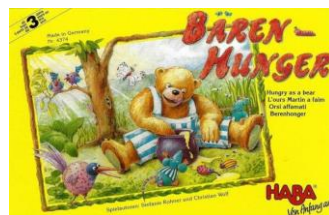
Points: 1

Le soleil du printemps a réveillé les ours de leur hibernation. Un enfant choisit la nourriture pour son ours affamé: des poissons, des pommes ou bien du miel. Les autres enfants doivent deviner. Celui qui dans ce jeu pour les tout petits devine juste pourra bientôt mettre son ours au soleil et gagner le jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déplacement
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 401



Pengoloo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné. De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 203

Une cuillère pour Martin "Mes premiers jeux"Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Le petit ours a une faim de loup ! Heureusement qu'une assiette pleine de bouillie est déjà prête. Le dé va indiquer aux enfants par quelle bouillie ils vont commencer à donner à manger au petit ours. Qui veut donner à manger au petit ours en premier ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire, Adresse
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Eljan Reeden



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 204

Abella l'abeille "Mes premiers jeux"Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Tim Rogasch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 205



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 206



Ma première pêche "Mes premiers jeux"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec la canne à pêche, la mer et les amusants animaux aquatiques. Dans le jeu à règles, les enfants doivent pêcher un poisson correspondant à la couleur du dé. Si la pêche est bonne, le joueur récupère un jouet qu'il pose dans la découpe correspondante de sa plaquette du joueur. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera tous les jouets en premier ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Kristin Mückel



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 208

Logikville**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Jeu de logique évolutif pour tous les âges. Chaque défi donne le nombre de maisons à utiliser, les personnages et les animaux à placer. Des indices, récurrents dans tout le jeu, indiquent que telle et telle figurine sont voisines ou non, qu'elles vivent dans la même maison ou non, quelle habite ou non dans la maison de droite, etc.. L'objectif est de placer les personnages dans les bonnes maisons. Plus on avance dans les défis, plus il y a de maisons et plus il y a de personnages à placer!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Avi Winer, Riki Ganor



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 209

Petit Renard Vétérinaire**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Le cabinet vétérinaire de Petit renard est rempli d'animaux de la forêt : le hérisson est enrhumé, la chauve souris s'est foulé l'aile et le lapin a une bosse sur la tête. Aidez le petit renard vétérinaire à bien s'occuper de ses patients. Avec de la chance aux dés, qui sera le premier à avoir soigné 5 animaux différents ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Kristin Mückel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 210



Le jeu de l'arbre

Commentaires sur le jeu

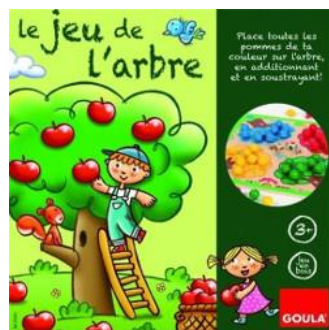
Points: 1

Additionner, soustraire sont des notions faciles à comprendre avec ce jeu en bois. À chaque lancer de dés, l'enfant ajoute ou enlève des pommes à son pommier... Le premier qui remplit son pommier gagne ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOULA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 211



Mon premier trésor de jeux

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Cette sélection de jeux rassemble les plus beaux trésors de jeu ! Qui aidera le mieux le fermier Ferdinand ? Et qui sait où les animaux malicieux se sont cachés dans le pré ? 10 idées de jeu aux règles simples et aux parties de courte durée permettent une initiation réussie au monde des jeux. Qu'on joue aux jeux de société, de mémoire ou de cartes, de type classique, coopératif ou à suspense, le temps passe sans qu'on s'en aperçoive.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 - 12
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Markus Nikisch - Johanne



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 212

Déclic !?Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Attention les mains, ça va chauffer! Rien de plus simple que de répondre aux affirmations du jeu par vrai ou faux, mais c'est déjà moins simple de le faire rapidement dans le feu de l'action, et en tapant de la main au centre de la table! Une main pour vrai, une main pour faux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur: Julien Sentis



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 213

Le Rallye des Vers de TerreCommentaires sur le jeu

R403

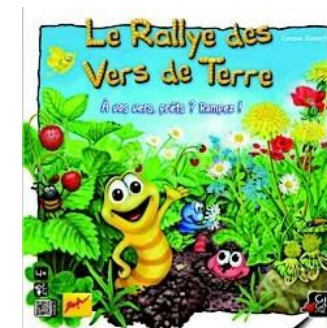
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Carmen Kleinert



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 214

Fun Farm**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Les animaux se sont échappés de la ferme ! Vous devez les ramener avant qu'il ne leur arrive des problèmes. Attrapez le plus d'animaux possible et plus vite que vos adversaires ! A chaque tour, un joueur pioche une nouvelle carte et l'ajoute à celles déjà placées au centre du cercle formé par les animaux de la ferme. On lance ensuite les 2 dés : si une carte indique l'une des faces apparaissant sur l'un des 2 dés, les joueurs doivent capturer l'animal correspondant ! Le plus rapide gagne la carte. Il peut même en remporter plusieurs si différents animaux doivent être capturés et s'il est suffisamment habile de ses deux mains ! Un jeu de rapidité et d'observation simple et amusant pour toute la famille !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: Luca Bellini



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 215

Mange moi si tu peux**Commentaires sur le jeu**

R407

Points: 1

Redécouvrez vos personnages de contes préférés dans de nouvelles aventures !!! Le Loup est revenu et il n'est pas content ! Mais le Petit Chaperon Rouge, les Trois Petits Cochons et les Sept Chevreux n'ont pas dit leur dernier mot ! Incarne tour à tour l'un de ces fameux personnages. En tant que Loup, vous tenterez de surprendre les autres joueurs dans leur sommeil en pénétrant dans leur jolie maisonnette. Mais attention aux pièges car vos tendres victimes savent se défendre ! Avant que le joueur Loup ne choisisse sa victime, les autres joueurs sélectionnent secrètement l'une des deux possibilités suivantes : dormir ou tendre un piège.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Purple Brain Creations
 Auteur: Kunpu, Junichi Sato





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 216



Enigmo Junior

Commentaires sur le jeu

R410

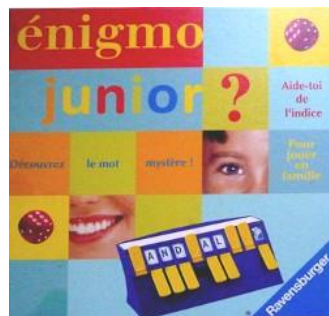
Points: 1

Derrière les neufs premiers volets se cachent un mot. Un double aux dés et le dixième volet vous dévoile le thème du mot... Le premier qui découvre le mot mystère marquera des points.... Mais attention qu'ils ne se transforment pas en points négatifs si vous prenez trop de risques ! Un jeu pour toute la famille avec 308 mots qui réservent toujours autant de surprises aux impatientes...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 217



Bravo Piepino !

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Un jeu de parcours avec des petits oiseaux tout colorés...pour les petits. Le petit oiseau Piepino et ses frères et sœurs ont rendu visite à leurs amis. Le soir, ils veulent rentrer dans leur nid pour être en sécurité. Pouvez-vous les aider?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 218



Où est mon doudou ?

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Il faut retrouver son doudou avant le coucher du soleil. La seule solution : parcourir toutes les pièces de la maison avec logique, en sachant faire des choix et accepter une part de hasard.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
Age préconisé : 2 - 5
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Zoé Yatéka
Auteur: Jean-Luc Renaud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 219



Tangram à 4 joueurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Casse-tête pour 4 joueurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Patience
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 22



Taboo Junior

Commentaires sur le jeu

R410

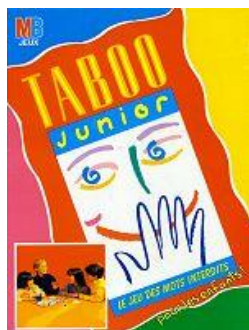
Points: 1

Tour à tour, chaque joueur d'une équipe va piocher une carte et tenter de faire deviner un mot, tout en évitant d'énoncer une liste de mots (5 au total) dit taboo.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: PARKER
Auteur: Brian Hersh



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 220



Tropico

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Explorez la jungle tropicale et observez la faune pour ne pas vous perdre : caméléons, grenouilles, perroquets, papillons... Après 5 cartes accumulées, essayez de répondre aux questions. Combien de grenouilles ? Quel était le 3e animal ? Combien y a-t-il d'animaux rouges ? Facile ? Au début peut-être... Puis les cartes s'empilent et le défi est de plus en plus intense ! Ne craquez pas le premier !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Cyril Blondel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 221



Tutti Frutti

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devant vous des tuiles réversibles représentant des moitiés de fruits : chaque joueur en choisit une. Votre but est de ramasser un maximum de ces tuiles en empilant rapidement les faces de fruits identiques. Comme tout le monde joue en même temps, il faut observer vite et bien pour réaliser la plus haute pile ! Tutti frutti est un jeu ultra vitaminé pour réveiller vos réflexes et apporter de la bonne humeur à votre table : un cocktail de fruits à consommer sans modération.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Theora Concept



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 222



Tutti Frutti

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Devant vous des tuiles réversibles représentant des moitiés de fruits : chaque joueur en choisit une. Votre but est de ramasser un maximum de ces tuiles en empilant rapidement les faces de fruits identiques. Comme tout le monde joue en même temps, il faut observer vite et bien pour réaliser la plus haute pile ! Tutti frutti est un jeu ultra vitaminé pour réveiller vos réflexes et apporter de la bonne humeur à votre table : un cocktail de fruits à consommer sans modération.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Theora Concept



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 223

Color Addict**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

110 cartes sur lesquelles sont inscrits des noms de couleur (mais pas forcément dans la couleur de leur nom). C'est d'ailleurs sur ce principe que repose tout le concept du jeu. Il s'agit en fait de la difficulté qu'entraîne le fait de devoir nommer une couleur...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: France Cartes
 Auteur: Nicolas Bernard



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 224

Spidmonsters**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

SpidMonsters est un jeu d'association délirant pour des parties endiablées qui nécessitent un oeil de lynx et un esprit vif ! Motif ! Planète ! Monstre ! Les associations s'enchaînent et se déchaînent à un rythme effréné. Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Crates, Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: Michael Slack



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 225



Spidmonsters

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

SpidMonsters est un jeu d'association délirant pour des parties endiablées qui nécessitent un oeil de lynx et un esprit vif ! Motif ! Planète ! Monstre ! Les associations s'enchaînent et se déchaînent à un rythme effréné. Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Crates, Observation
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Michael Slack



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 226



Le jeu d'Astérix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Choisissez votre camp ! Que vous soyez Romains ou Gaulois, tentez de mener à bien votre mission ou d'éliminer vos adversaires !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 40 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Jeux Druon
Auteur: Jean-Loup Druon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 227



Villa Paletti

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Faites grandir le palais en vous servant des colonnes qui maintiennent le premier étage sans que celui-ci ne s'écroule.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Zoch
Auteur: Bill Payne



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 228



Quak (Coâ)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu, basé sur le hasard et une légère prise de risque (rejouer ou arrêter), amuse bien les très jeunes joueurs, qui ont plaisir à faire disparaître les grenouilles dans le tourbillon au centre du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 5 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Bruno Dolch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 229



Voleur d'étoiles

Commentaires sur le jeu

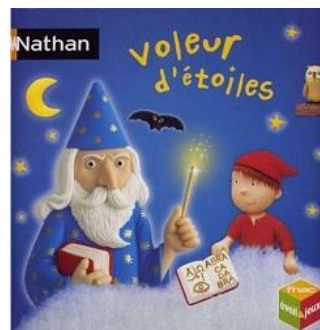
Points: 1

Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. vite, il faut les récupérer avant qu'il n'ait retrouvé tous ses pouvoirs! Jeu coopératif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 4 - 6
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 23



Perudo

Commentaires sur le jeu

R402

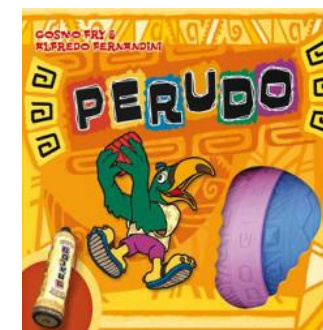
Points: 1

Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille ou votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance ! Devinez combien de valeurs de dés se cachent sous les chapeaux !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: Cosmo Fry, Alfredo Ferna



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 230



Mon Jeu d'Aventures Babar (les aventures de Badou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A travers le jeu d'aventure Babar, les joueurs vont explorer une aire de jeu pour revenir faire la fête à Célesteville. Ce jeu est idéal pour faire travailler la mémoire, la logique, l'association visuelle et l'habileté.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 231



Tiptoi: Je découvre la ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Coffret complet: livret et lecteur interactif

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Electronique
Age préconisé : 4 - 7
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Friese





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 232



Le Labyrinthe Magique

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ. Ambiance garantie ! Contenu : 24 murs en bois, 24 jetons objet magique, 1 sac, 1 dé spécial, 4 magiciens, 4 billes métalliques, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Dirk Baumann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 233



Color'yam

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

6 couleurs, 6 dés. Marquez un maximum de points tout en réalisant la combinaison demandée pour rafler la meilleure place !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Thomas Sing



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 234

Dawak**Commentaires sur le jeu**

R408

Points: 1

Lancez le dé... vous savez jouer ! Chaque tour, le dé indique quelle question énoncer : cinéma, histoire, bande dessinée, vie quotidienne... aucun sujet n'est épargné ! Les autres joueurs doivent taper sur la carte au centre de la table ou répondre ou faire l'action demandée. Le premier à répondre correctement ou à réaliser l'action demandée remporte la carte. Le premier joueur à remporter 7 cartes gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Alexandre Droit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 235

Watizit**Commentaires sur le jeu**

R411

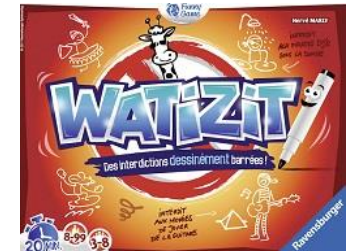
Points: 1

Le monde de WATIZIT est rempli d'interdictions toutes plus loufoques les unes que les autres. Votre mission : dessinez les futurs panneaux d'interdiction... Combinez vos 3 cartes pour former une interdiction complètement farfelue. « Interdit aux chevaliers en tutu » «... Aux pirates de faire de la luge sur la plage» « Interdit de lécher des bananes sous la pluie » Chacun dessine alors son interdiction dans le but de la faire deviner aux autres joueurs. Moins on sait dessiner, plus c'est drôle ! Pour chaque interdiction découverte, le dessinateur et le joueur qui trouve la réponse empocheront des points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dessin
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Hervé Marly





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 236



Docteur Maboul "Moi Moche et Méchant"

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Le célèbre jeu du Docteur Maboul version "Minion"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HASBRO
Auteur: Marvin Glass, John Spinell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 237



Mikado géant

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Jeu de Mikado traditionnel en bois 1 mètre de long.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Jeujura
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 238



Pat le pirate "Piraten-pitt"

Commentaires sur le jeu

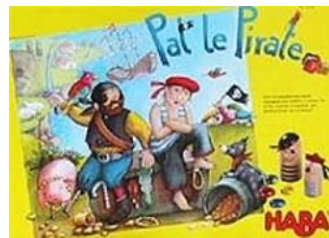
Points: 1

Pat est un dangereux pirate qui a caché ses fabuleux trésors sur une île déserte. Quelques courageux matelots se sont mis en tête d'aller rechercher ces trésors et de braver la colère du terrible Pat le Pirate !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239



Face de bouc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous rapidement de son nom et criez-le en premier ! .

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Alena Lebeva





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 24



Wazabi

Commentaires sur le jeu

R411

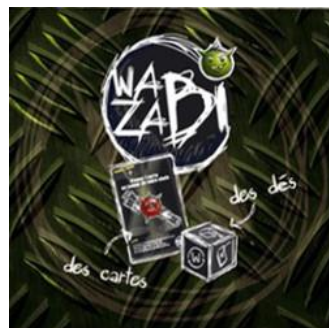
Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 240



Face de bouc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous rapidement de son nom et criez-le en premier ! .

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Alena Lebeva





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 241



Elfer Raus ! "Master"

Commentaires sur le jeu

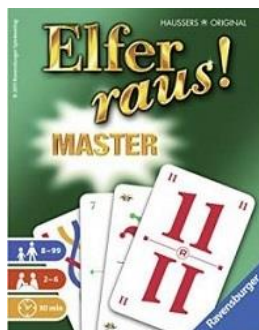
Points: 1

Start 11!, connu aussi sous le nom de "Elfer Raus!" en Allemagne, est un jeu de cartes qui connaît un franc succès depuis 1925. Déposer ses cartes ou les garder en main pour bloquer ses adversaires – Tout est dans ce choix réjouissant : Faites vos jeux !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 242



Défis Nature des petits "Ferme"

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Défis Nature des Petits – Ferme permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la ferme. Pariez et comparez le poids ou le nombre de bébés à la naissance pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. La collection « Défis Nature des Petits » est la version adaptée, aux enfants de 4 ans et , des Défis Nature.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 25



Quoridor

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Quorridor est un jeu en bois qui se joue à 2 ou 4 joueurs. Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie). Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé derrière, si cela est possible (il le saute). Les murs servent à obliger l'adversaire à faire des détours, mais il est interdit de le bloquer totalement. Chaque joueur doit toujours bénéficier d'un chemin vers la ligne à atteindre pour gagner. Les règles sont similaires à 2 ou 4 joueurs, seul le nombre de murs par joueur varie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Mirko Marchesi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 26



Sakapuss

Commentaires sur le jeu

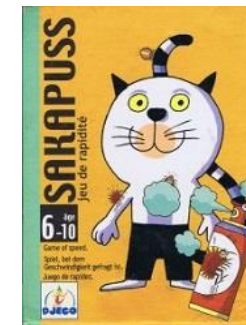
Points: 1

Les chats les plus rapides échappent aux puces, aux poux et aux tiques. Tous en même temps, les joueurs font passer une carte à son voisin. Celui qui obtient quatre cartes identiques tape au milieu. Le moins rapide récupère une des cartes parasites posées au milieu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 - 10
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: Rémi Saillard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 27



Bogoss

Commentaires sur le jeu

R401

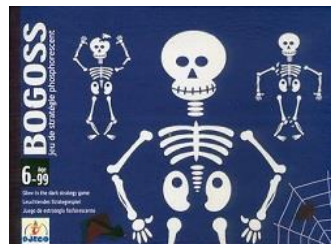
Points: 1

Il faut être le premier à avoir reconstitué 2 squelettes non cassés ou 1 seul squelette cassé. Basé sur le principe du jeu de 7 familles, Bogoss possède des cartes phosphorescentes pour jouer dans le noir

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 28



La Course des Tortues "Schild Kröten Rennen"

Commentaires sur le jeu

R403

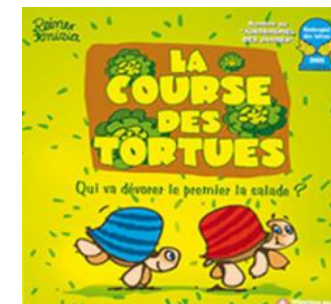
Points: 1

la Course des Tortues est un petit jeu dans lequel vous devez faire arriver la tortue de votre couleur première au bout d'un parcours d'une dizaine de cases. On place les tortues au hasard, les unes sur les autres sur la case Départ. On distribue les tuiles de couleur au différents joueurs qui seront tenus de garder leur couleur secrète, ainsi que 5 cartes de déplacement. Chaque joueur joue chacun son tour une seule carte et en pioche une immédiatement après avoir joué.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 29



Saboteur

Commentaires sur le jeu

R411

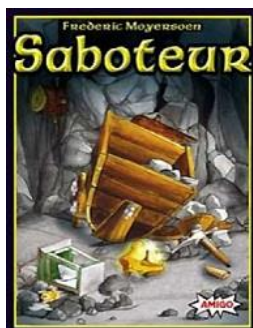
Points: 1

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: 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: Amigo Spiele
 Auteur: Frederic Moyersoen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3



Labyrinthe Junior

Commentaires sur le jeu

R403

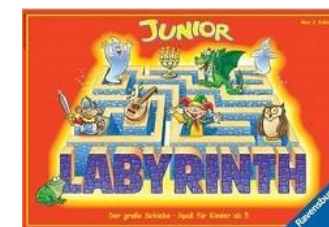
Points: 1

L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Chaque joueur doit se frayer un chemin afin d'accéder aux trésors. Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Max Jünger Kobbert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 30



Mystery Star

Commentaires sur le jeu

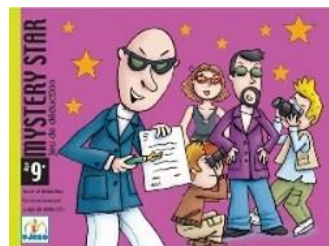
Points: 1

La nouvelle star se reconnaît à trois choses : son apparence physique, ses vêtements et son moyen de transport. Faites une hypothèse auprès de l'un de vos adversaires, celui-ci vous répondra en montrant une ou deux cartes de sa main pour prouver que votre hypothèse est erronée. Il vous suffit alors de cocher les cases correspondantes sur votre bloc-note, pour parvenir petit à petit à découvrir qui est la nouvelle star

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 31



Abalone

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum. Un "affrontement" de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Laurent Lévi, Michel Lalet



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 32

Les Loups-Garous de Thiercelieux**Commentaires sur le jeu**

R410

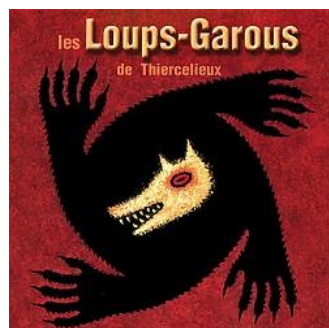
Points: 1

Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	8 - 18
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lui-même
Auteur:	Philippe des Pallières, Her



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 33

Uno**Commentaires sur le jeu**

R407

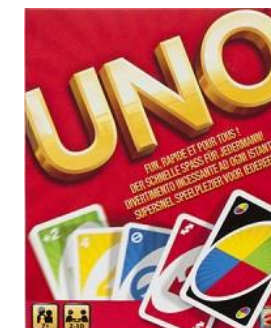
Points: 1

Le but? Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes Action... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Inspiré du 8 américain

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 34



Tape Coco

Commentaires sur le jeu

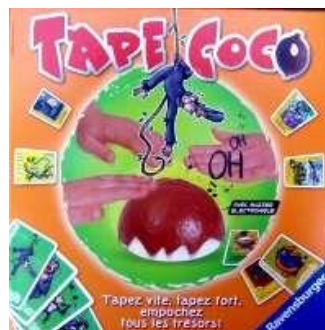
Points: 1

En s'échangeant les cartes une à une, les joueurs doivent reconstituer au plus vite une famille de singes. Le premier qui y parvient tape sur la noix de coco sonore, suivi des autres joueurs. On pioche autant de cartes trésors qu'il y a de joueurs au cours de la partie et chacun, suivant l'ordre des mains posées sur la noix de coco, en choisit une. Certaines sont positives (provisions d'ananas, de jeune pousse), d'autres négatives (bourse d'éléphants, mousse) et des cartes événements viennent bouleverser les scores ! De la rapidité, du bluff, de l'astuce et de la chance permettront de remporter ce jeu très agité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Pascal Bernard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 402



Super Dominos 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Compter et associer 2 mêmes quantités de 1 à 6 par reconnaissance visuelle et tactile.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 36

Bazar BizarreCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

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 surchaque

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 37

Hot CocotCommentaires sur le jeu

R404

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	BIOVIVA
Auteur:	Fanny Cherpe, Mélanie Lo





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 38



Ni Oui ni Non

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Amusez-vous avec plus de 900 questions préparées sur des cartes, astucieusement présentées, avec un rythme calculé pour piéger toute la famille. Les questions, réparties en deux niveaux enfant et adulte, abordent de nombreux thèmes : histoire, géographie, musique, sport, télévision... C'est l'occasion de tester ses connaissances sans dire « oui » ou « non » ! Tirez une carte, et lisez dans l'ordre les questions à votre adversaire. Le premier joueur qui repère un oui ou un non dans sa réponse et qui tape sur la sonnette avancera son pion d'une case vers l'arrivée au centre du plateau. Un jeu simple pour réunir petits et grands où chacun devra faire preuve de réflexe et d'imagination. CONTENU: 1 plateau de jeu, 6 pions,

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Megableu
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 39



Le petit bac - les incollables

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Jeu de rapidité - Après avoir choisi un disque à thème et avoir tourné la roue alphabétique, il faut être le premier à trouver un mot pour chacun des thèmes donnés.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4



Boggle

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 6 +
Difficulté:
Marque du jeu: PARKER
Auteur: Alan Turoff



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 40



Cluedo

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: HASBRO
Auteur: Anthony Pratt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 41



Scrabble

Commentaires sur le jeu

R410

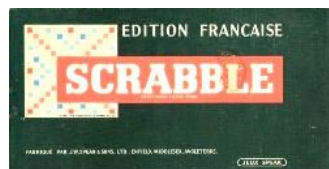
Points: 1

Le Scrabble est un jeu de lettres pour 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots posés. Chaque joueur cherche à obtenir en fin de partie le plus grand nombre de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux Spear
 Auteur: Alfred Mosher Butts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 42



Mikado

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Essayez de récupérer le plus de baguettes et surtout, ne tremblez pas !
 Matériel. Le "Mikado" se pratique avec 41 baguettes de bois, d'une taille d'environ 20 cm, différenciées par des couleurs. - 1 baguette noire, Mikado, qui rapporte 20 points - 5 baguettes jaunes, Mandarin, qui rapportent 10 points. - 5 baguettes bleues, qui rapportent 5 points. - 15 baguettes vertes, qui rapportent 3 points. - 15 baguettes rouges, qui rapportent 1 points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 - 12
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Traditionnel
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 43

Hanabi**Commentaires sur le jeu**

R401

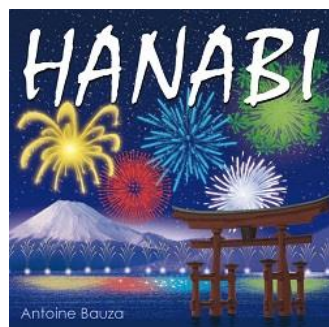
Points: 1

Hanabi est un jeu coopératif où les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seuls ses compagnons de jeu les voient. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indications pour poser les cartes dans la bonne séquence.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 44

Sos Ouistiti**Commentaires sur le jeu**

R404

Points: 1

Le Jeu d'adresse des petits singes en haut de leur palmier. Il faudra retirer toutes les branches plantées dans le palmier pour faire tomber tous les singes. Celui qui les fait tomber les garde. Celui qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins ! Un jeu mêlant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MATTEL
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 45



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

R401

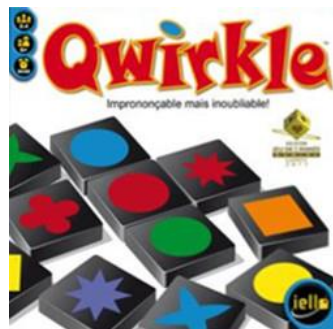
Points: 1

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de 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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Tactique
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: Susan McKinley Ross



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 46



Halli Galli Junior

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Neuf clowns de couleurs diverses sont dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais certains sont tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois qu'il y a deux clowns identiques et joyeux dans le manège, il faut frapper la sonnette très vite. Le plus rapide reçoit des cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, gagne le jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 47



Quixo

Commentaires sur le jeu

R406

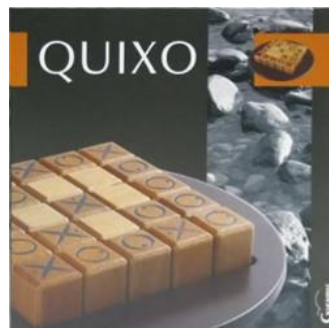
Points: 1

Quixo est un jeu de pions abstrait dérivé du "Tic-Tac-Toc" (jeu d'alignement). Le matériel se compose d'un plateau et de 25 cubes. Le plateau Il comporte en son centre une large empreinte peu profonde permettant de maintenir les 25 cubes juxtaposés en un grand carré de 5x5. Les cubes Ils sont tous identiques : 4 faces vierges, 1 face marquée d'une "Croix" pointée, 1 face (opposée) marquée d'un "Rond" pointé. La position initiale Les 25 cubes sont placés sur le plateau en position neutre : leur face supérieure doit être vierge. Gain de la partie Est vainqueur, le premier joueur qui aligne horizontalement verticalement ou en diagonale, 5 cubes à son signe ; 5 Croix si vous êtes le "joueur qui joue les Croix", ou

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 48



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

R407

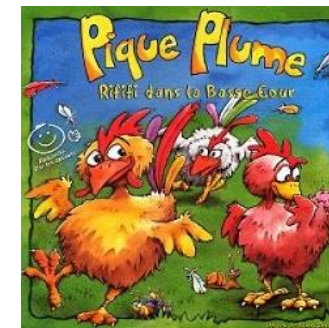
Points: 1

Le poulailler est déchaîné, car le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline: le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Klaus Zoch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 49



Pasta Pasta

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

But du jeu: Le cuisinier s'affaire autour d'une grande casserole qui bout à gros bouillons dans la cuisine. Chacun doit l'aider à l'aider à y jeter les nouilles dedans, celui qui jette toutes ses pâtes en premier remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Christian Wolf, Stefanie R



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 5



Wataï -Bleu

Commentaires sur le jeu

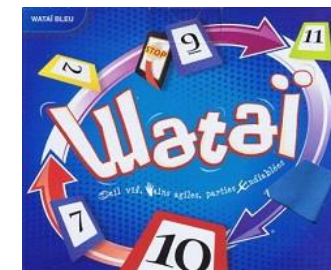
Points: 1

Version inspirée de la crapette rapide. Vous devez jouer vos cartes aussi vite que vous le pouvez au centre de la table. Ayez l'œil et la main agile car vos adversaires jouent sur le même terrain que vous et en même temps que vous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur: Seth Blaine



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 50

Le jeu des fruits**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Ce jeu d'éveil rapide et convivial, développe le sens de l'observation, la visualisation des groupes et la rapidité dans le calcul mental chez les enfants, en s'amusant. But du jeu : Ne plus avoir de carte en mains. Matériel : 48 cartes. Règle du jeu : Chaque carte présente un nombre variable de fruits différents. Bien mélanger les cartes, en distribuer 5 à chaque joueur, les cartes restantes sont empilées faces cachées et constituent la pioche. Retourner la première carte de la pioche. Le premier joueur doit la recouvrir d'une de ses cartes présentant, au minimum, un fruit de plus dans l'une des variétés de fruits et ainsi de suite..., à tour de rôle. Si un joueur ne peut pas poser de carte, il pioche et passe son tour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 51

Huhuuh**Commentaires sur le jeu**

R406

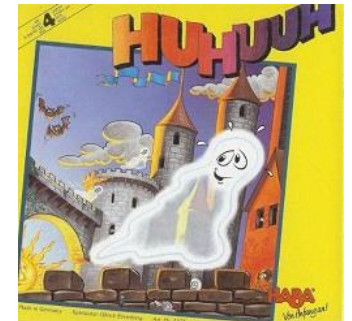
Points: 1

L'heure des revenants est passée, et il commence à faire jour. Tous les joueurs doivent alors s'entraider afin que tous les fantômes soient retournés dans leurs châteaux avant le lever du soleil.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Ullrich Eikenberg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 52



Comptons les petits poissons!

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Un bassin rempli de poissons multicolores, et des phoques qui tournent autour dans l'espoir d'avoir de beaux poissons pour leur repas. Comptons les poissons propose deux règles de jeux, l'une à partir de 4 ans, l'autre à partir de 5 ans. Pour les 4 ans on lance le dé (de 1 à 3) pour avancer son phoque, et on cherche tous les poissons ayant le même aspect que la case où il s'est arrêté. On les compte, puis on les ramasse. Celui qui a le plus de poissons gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Anja Wrede



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 53



Sshh... Réveille pas Papa !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Miam, miam ! Mais qui peut résister à un aussi délicieux gâteau au chocolat ? Pas les enfants en tout cas ! Papa vient de s'endormir et ronfle bruyamment au fond de son lit. Profites-en pour tenter de te faufiler vers le réfrigérateur afin de commettre ton larcin. Mais gare aux cases piégées car, si tu réveilles Papa, tu vas te faire gronder !!! Fais preuve de discrétion et prends garde à bien éviter les obstacles bruyants qui parsèment le chemin ! Chut... Le silence est d'or ! Marche bien sur la pointe des pieds !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 54



Oudordodo

Commentaires sur le jeu

R411

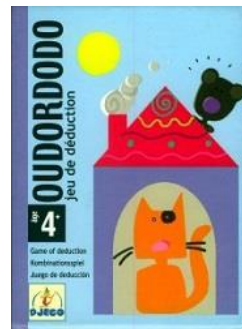
Points: 1

Oudordodo c'est un jeu de déduction dans lequel il faut poser les bonnes questions et procéder par élimination pour savoir où dort Dodo l'ourson.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Véronique Bulteau



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 55



Sardines

Commentaires sur le jeu

R401

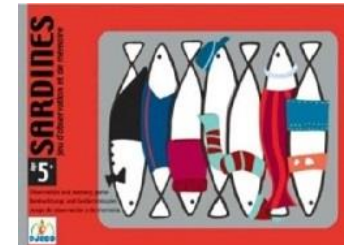
Points: 1

Jeu de mémorisation pour observer les petites sardines, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 56

Drôle de ClownCommentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Le principe est simplement celui d'une course à l'empilage. Chacun doit reconstituer un clown selon les instructions d'une carte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	RAVENSBURGER
Auteur:	Gunter Baars



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 57

La Ronde du fermierCommentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de coopération, car ici il n'y a pas 1 gagnant, mais des gagnants. Les enfants doivent s'entraider mutuellement pour nourrir les animaux de la Ferme. Chaque enfant a une brouette, et à l'aide d'un dé spécial, il doit amener la nourriture adéquate à l'animal avant la tombée de la nuit. Si le résultat de son dé ne lui permet pas d'apporter le bon aliment au bon animal, il peut en faire bénéficier un autre joueur pour le faire progresser.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	3 - 8
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	HABA
Auteur:	Swentje Brünger





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 58



Les Trésors des Cités Perdues

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut capturer ses trésors avant les autres joueurs. Le joueur qui, le premier, possède le nombre de trésors prévu en début de partie remporte la victoire (ce nombre diffère suivant le nombre de participants).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 9 +
Durée de jeu prévue: 40 - 60 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur: Dominique Tellier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 59



Trivial Pursuit

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Célèbre jeu de questions. Il existe de nombreuses recharges abordant des thèmes différents.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
Age préconisé : 15 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 15
Difficulté:
Marque du jeu: PARKER
Auteur: Scott Abbott





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 6



Croque-Carotte

Commentaires sur le jeu

R407

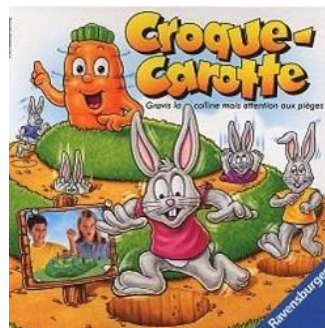
Points: 1

Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 60



Mito!

Commentaires sur le jeu

R401

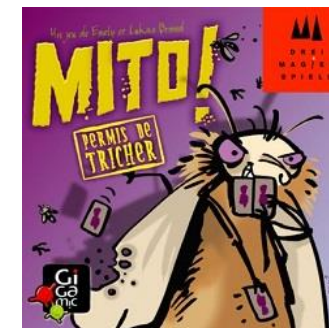
Points: 1

Pour une fois il est permis de tricher ! Chacun son tour vous jouerez le rôle de la Gardienne Punaise et surveillerez vos camarades. L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! Pour ce faire mettez des cartes dans votre manche et faites-les glisser discrètement sous la table... C'est permis à condition de ne pas être découvert !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Emely Brand, Lukas Brand





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 61

Risk**Commentaires sur le jeu**

R406

Points: 1

Le classique des jeux de guerre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Affrontement
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur: Albert Lamorisse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 62

Tic Tac Troll**Commentaires sur le jeu**

R403

Points: 1

Tous les 13 ans, les magiciens viennent participer à la grande épreuve qui leur permettra de choisir parmi eux le prochain Zapp Zerapp (titre suprême). Pour cela, il devront parcourir la vallée mystérieuse et maudite où tout mouvement inconsidéré entraîne une paralysie momentanée. Dans ce jeu de parcours, vous devrez effectuer un tour de plateau le plus rapidement sans vous faire bannir par les pions des autres joueurs. Directement inspiré du jeu de Dada et de son ancêtre le Ludo anglais (dont l'origine est indienne), on retrouve le même objectif de parcours. Ici, on ne joue que 3 pions. Si vous vous faites dépasser ou rattraper par un adversaire, vous devrez recommencer à la case de départ. La grande

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Heinz Meister, Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 63

Attrappe chat !Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gagner le plus de jetons chats en étant le plus rapide. Mise en place: Les cartes sont distribuées entre les joueurs et chacun prend un chat devant lui. Le tapis, la pelote et la souris sont placés au centre de la table.
Déroulement: Tout le monde retourne une carte en même temps. On ne joue qu'avec une seule main. Si 2 cartes identiques apparaissent: - pelotes: les joueurs concernés attrapent la pelote - chats: les joueurs concernés posent leur chat sur le tapis - souris: tous les joueurs écrasent la souris. Le joueur le plus rapide prend un jeton chat. Si un joueur se trompe, il rend un jeton. La partie s'arrête quand il n'y a plus de jetons disponibles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Max Gerchambeau



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 64

Le Fantôme des MacGregorCommentaires sur le jeu

Points: 1

L'ancêtre des MacGregor fut condamné à hanter le chateau familial jusqu'à la nuit des temps... À moins que de jeunes imprudents... Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours. Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé jouée, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur. Pour piocher une nouvelle clé, il faut, soit passer son tour, soit finir son déplacement dans une pièce dont le blason correspond à celui sur le dessus de la pioche. Une fois que les joueurs se sont déplacés, le fantôme dévoile ses cartes (dans l'ordre) et passe... à travers les murs ! S'il rattrape un joueur, il prend sa place et le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur: Dominique Ehrhard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 65



Le Trésor des Mayas

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Réussissez un maximum de défis pendant la durée du sablier: adresse, dextérité, mémoire, rapidité sont les clés du succès. Un jeu qui peut se décliner en plusieurs niveaux de difficulté selon l'âge et l'expérience des joueurs (y compris adultes!)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 66



Monza

Commentaires sur le jeu

R403

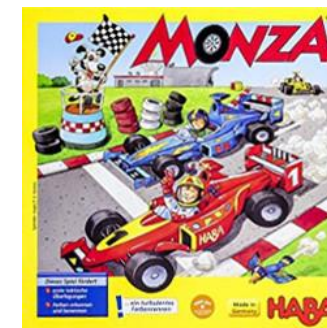
Points: 1

Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.

Nb pièces: 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 67



Hoppel-Poppel

Commentaires sur le jeu

R401

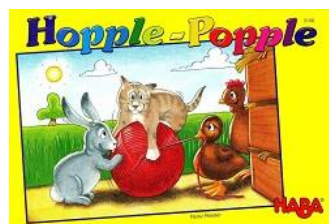
Points: 1

Les animaux ont tous disparu du pré, n'y laissant que leur silhouette. Fais-les revenir ! Un jeu pour apprendre à associer les formes et les couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Association
Age préconisé : 3 - 10
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 68



Pic' Pirates!

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Les joueurs enfoncent chacun leur tour de petits sabres dans le tonneau du pirate. L'une des fentes du tonneau est piégée et fera sauter le pirate comme un diable au bout d'un ressort. Mais laquelle est-ce ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: TOMY
Auteur: Takashi Kaga





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 69



Lobo 77

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

Description éditeur : Le but du jeu est de ne pas atteindre '77' ou tout autre doublet !! Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé !!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Chiffres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Amigo Spiele
Auteur: Thomas Pauli



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 7



Piou Piou

Commentaires sur le jeu

R406

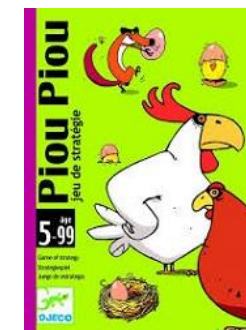
Points: 1

Panique dans le poulailler : le renard rôde et les oeufs n'ont pas encore éclos... Cot Cot codek!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Thierry Chapeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 70



Cacofolie!

Commentaires sur le jeu

R401

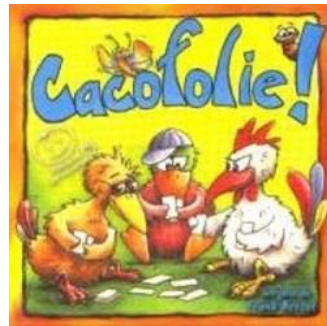
Points: 1

Ce jeu de mémoire va obliger les joueurs à surveiller les animaux et à faire très attention aux crottes de poule. Chaque joueur retourne une carte de son paquet et doit retrouver la carte identique parmi celles qui sont au centre de la table : 15 animaux, 2 crottes de poule (à éviter !) et 2 pelles.

Nb pièces: 1

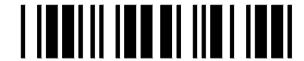
Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Frank Nestel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 71



Dobble Kids

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

But du jeu : Obtenir le plus de cartes en fin de partie. D'autres variantes existent aussi. Il faut le plus rapidement possible annoncer l'objet commun entre sa carte et celle du dessus du paquet du jeu. Le plus rapide prend la carte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: Denis Blanchot, Jacques C





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 73



Le Trésor des Pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pirates tartent à la recherche du trésor ou bien ils échangent les cartes pour retenir les autres. Mais attention: un tigre garde le trésor! Qui retournera le plus vite sur le navire avec le trésor?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Katja Nikisch, Markus Niki



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 74



Mille Sabords

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !
 Description éditeur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 - 88
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 75

Jenga "Classic"**Commentaires sur le jeu**

R404

Points: 1

Voici le jeu classique de blocs à empiler et de tour à démolir de JENGA! L'ennemi: la loi de la gravité! Il faut ériger une tour avec les blocs de bois, puis retirer les blocs, un à la fois, jusqu'à ce que la tour s'effondre. Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!

Nb pièces: 1

**Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 403

Super Dominos 2**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Pour reconnaître et associer une forme illustrée à sa silhouette évidée par acuité visuelle et tactile.

Nb pièces: 1

**Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 76



Qui est-ce ?

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Théo Coster



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 77



Colorpop

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qu'il doit faire disparaître du plateau. Chacun, à son tour, fait disparaître un groupe de jetons d'une même couleur, en appuyant dessus. Il faut être rusé pour éliminer et faire éliminer totalement mais discrètement sa couleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Affrontement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Lionel Borg





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 78



Gagne ton Papa

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Casse-tête
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJ Games
Auteur: André et Jonathan Perriol



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 8



La princesse aux petits pois

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

La princesse est elle une vraie princesse? Il faudra faire très attention et être très adroit car elle va dormir sur un lit bien bancal et en hauteur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
Age préconisé : 3 - 10
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Liesbeth Bos





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 80



Syllabus

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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: 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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 81



Mini Match

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut être vif et rester concentré ! Le premier qui trouve sur la grande carte Meli mélo un élément de son jeu, abat sa carte vite vite !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 82

Bata-Waf**Commentaires sur le jeu**

R407

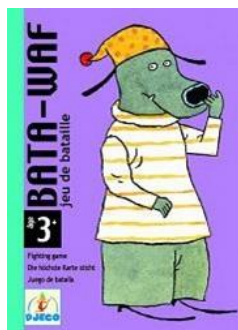
Points: 1

C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 - 7
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 83

Splash attack**Commentaires sur le jeu**

R401

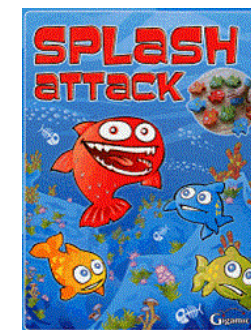
Points: 1

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

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 84



Batik

Commentaires sur le jeu

R406

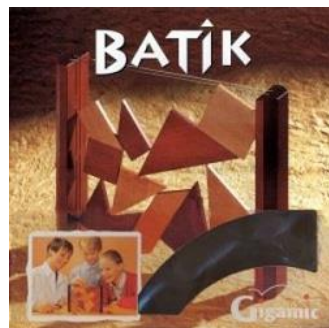
Points: 1

Deux fines plaques de plexiglas sont maintenues verticales entre deux poteaux. Chaque joueur reçoit des pièces géométriques en nombre égal. Les joueurs tour à tour laissent tomber une de leurs pièces dans le dispositif. Le premier joueur qui laisse dépasser une de ses pièces du sommet perd la partie. Une autre utilisation possible des pièces est d'essayer de reconstituer un carré en les utilisant comme des pièces d'un Tangram.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Kris Burm



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 85



Le jeu des nains

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Chaque lancer de dés produit une combinaison de 3 couleurs. Qui trouvera en premier parmi les 56 cartes le bon nain dont les habits correspondent aux couleurs des 3 dés ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 3 - 10
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Heinz Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 86



Docteur Maboul

Commentaires sur le jeu

R404

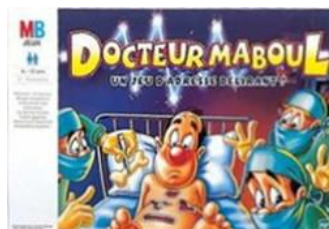
Points: 1

Le patient est prêt pour l'opération. Utilise les pinces pour tenter d'enlever avec précaution les éléments de son corps, sans toucher la partie métallique car sinon, le nez du malade s'allumera tandis qu'il poussera un cri! Si tu réussis l'opération, tu gagneras de l'argent. Le gagnant est celui qui aura le plus d'argent, mais pour cela, encore faut-il avoir des nerfs d'acier et la main ferme !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 - 12
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Marvin Glass, John Spinell



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 87



Contrario

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

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: 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 88



Unanimo

Commentaires sur le jeu

R410

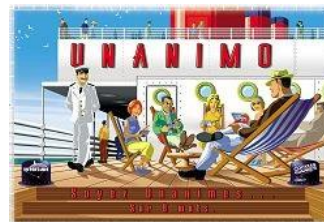
Points: 1

Trouver 8 mots à partir d'une image, sachant que ces mots devront être communs au plus grand nombre de joueurs possibles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dédution
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Theo Coster, Ora Coster



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 404



Super Dominos 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur chaque moitié d'un domino est illustrée une partie d'un objet. Pour compléter cet objet, l'enfant doit superposer la partie droite d'un domino, à la partie gauche correspondante.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 405



Chambardement

Commentaires sur le jeu

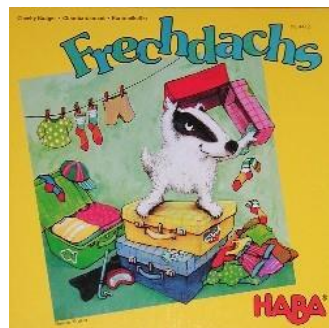
Points: 1

Le départ approche et les enfants préparent leurs affaires pour le grand voyage. Le dé multicolore détermine dans quelle valise il faut ranger les affaires. Mais attention, si le dé tombe sur le symbole du blaireau, celui-ci va renverser la valise à côté de lui... Celui qui va réussir à ranger toutes ses affaires dans les valises en premier a gagné la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 89



Niagara

Commentaires sur le jeu

R406

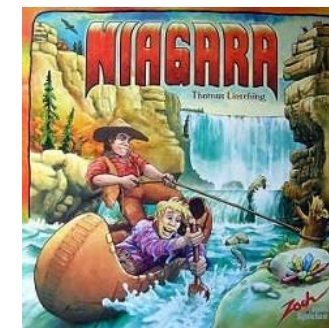
Points: 1

Les joueurs doivent ramener à l'aide de leurs canoës des pierres précieuses qu'ils trouvent le long d'une rivière tumultueuse. À chaque tour, la rivière avance, entraînant avec elle les canoës. Il faut lutter à la fois contre le courant et contre les adversaires qui peuvent vous voler vos chargements. "Description Wikipedia"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch
 Auteur: Thomas Liesching





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 9

Halli Galli**Commentaires sur le jeu**

R407

Points: 1

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 90

Rummy**Commentaires sur le jeu**

R409

Points: 1

Les joueurs essaient de se débarrasser de leurs jetons en les combinant habilement, et le premier à se défaire de tous ses jetons gagne la partie. Les règles du jeu étant simples, on en a rapidement compris le fonctionnement. Cet astucieux mélange de stratégie et de chance offre un divertissement continu à toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 91



Banana Matcho

Commentaires sur le jeu

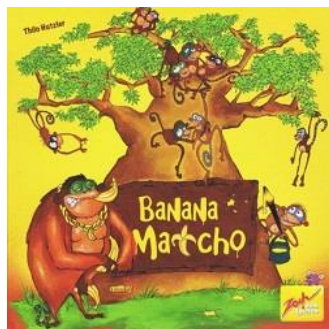
Points: 1

Les singes foncent à travers la forêt! Chacun veut cueillir les plus beaux fruits. Mais Matcho, les chef des singes, les rappelle à l'ordre avec la banane la plus bruyante de toute la jungle! Peux-tu te mesurer à lui? Alors, sors les crocs et montre-lui qui va décrocher le cocotier!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoch zum Spielen
 Auteur: Thilo Hutzler



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 92



Gouda!Gouda!

Commentaires sur le jeu

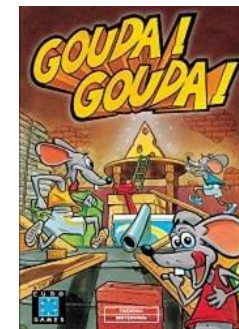
Points: 1

Une de vos 5 souris arrivera-t-elle la première à manger le morceau de fromage ? Le plateau de jeu est rectangulaire et représente un grenier avec de la paille. De ce fatras se dégage un parcours dont les cases sont tantôt des caisses, tantôt des pots de Peinture, etc., le tout relié par des règles, planches et autres livres... En début de partie, un pion fromage (en bois) est placé dans la case d'arrivée, au bout du plateau. Chaque joueur va recevoir 5 petites souris en bois à sa couleur et la plaque qui va avec afin de se rappeler qui sont ses rongeurs. Après avoir déterminé qui commence, chacun des participants va placer, une à une et chacun son tour, ses pions souris sur l'un des 3 emplacements de départ, en bas du

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Eurogames
 Auteur: Frédéric Moyersoen



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 93



Berta la poule

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Le jeu consiste à tirer des grains de maïs du sac, pour en parsemer le chemin qui sépare la Poule Berta de votre nid. Puis il faudra lancer le dé pour que la poule picore dans votre direction, et ainsi l'éloigner des paniers adverses, l'amener dans votre case afin qu'elle y ponde et récupérer son œuf.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déplacement
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Geni Wyss



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 94



Mosaïque Champignons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mosaïque Champignon est un jeu d'éveil éducatif classique qui développe la créativité de l'enfant. Le but est de piquer des « champignons » sur des plaques perforées afin de réaliser des dessins, selon les images modèles ou au gré de l'imagination de chacun.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 3 - 4
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: Nc
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 95



Escargots...prêts ? Partez !

Commentaires sur le jeu

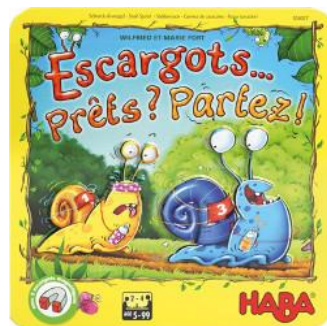
Points: 1

Petit jeu de course et de pari avec un amusant principe d'escargot aimanté qui font la course sur le rebord de la boîte métallique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	HABA
Auteur:	Wilfried et Marie Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 96



Tea Time

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La théière fume, les tasses sont sur la table, tout est prêt ! Mais êtes-vous dans le monde normal ou avez-vous basculé de l'autre côté du miroir ? À votre tour, piochez 1, 2 ou 3 cartes personnages et invitez-les à votre table. Mais attention: les 2 mondes ne peuvent pas se rencontrer ! Deux profils opposés s'éliminent immédiatement. Gardez les pieds sur terre, le gagnant n'est pas celui qui a le plus d'invités, mais celui qui sait les choisir ! Enveloppé d'un doux mystère, Tea Time est un jeu de cartes logique plein de poésie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Gestion
Age préconisé :	9 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	GIGAMIC
Auteur:	Emanuele Ornella



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 97

Top Ten**Commentaires sur le jeu**

R410

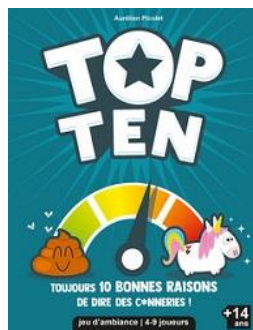
Points: 1

Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle comprenant 500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imagination
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 9
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Aurélien Picolet



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 98

Lama**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Dans LAMA, vous voulez jeter des cartes de votre main aussi vite que possible, mais vous ne pourrez peut-être pas jouer ce que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer le plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 99

Dodelido**Commentaires sur le jeu**

R401

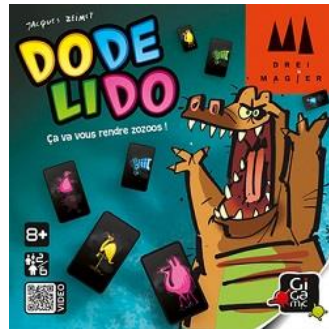
Points: 1

Soyez réactif pour vous débarrassez au plus vite de vos cartes ! A son tour chaque joueur pose sa première carte sur l'une des trois piles et doit donner instantanément la bonne réponse : une majorité d'animaux, de couleurs, ou en cas d'égalité Dodelido ! A moins qu'il n'y ait «rien» à dire ?! Et sans parler du crocodile ou de la tortue qui peuvent s'en mêler ! Un jeu d'ambiance pour toute la famille qui risque de vous rendre chèvre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Jacques Zeimet



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 243

Super 5**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Dans Super 5 chaque joueur dispose de cinq petits pions dans un support, qui lui permet de gérer ses cinq « vies ». ils reçoivent également des cartes dont ils doivent se débarrasser. On perd une vie quand on est incapable de poser une carte sans faire dépasser un total de 21 avec les cartes déjà posées. Quelques cartes permettent de changer le tour de jeu, de faire sauter son tour à un joueur, de faire tirer des cartes aux autres...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur: Eamon Bloomfield





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 244



Gallina City

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Décrivez vos images à voix haute en même temps que les autres joueurs et visez le trône du chef des gallinacés ! Soyez précis dans vos descriptions et soyez attentif à celles des autres, votre carte est défaussée seulement si un autre joueur a exactement la même que vous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Carlo A. Rossi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 245



Sâhârâ

Commentaires sur le jeu

R406

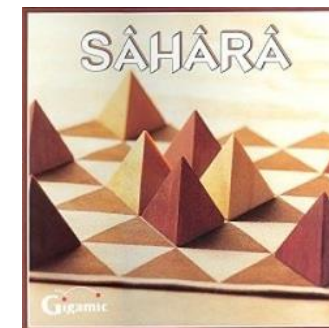
Points: 1

Au début des Pharaons Chaque joueur possède 6 pyramides à sa couleur qui sont disposées aux 6 coins du plateau. Le but du jeu est d'immobiliser une pyramide adverse en l'encerclant avec 3 des ses pyramides ou seulement deux en utilisant le bord du plateau. Si votre adversaire est novice, vous pouvez très vite remporter la victoire en 3 coups. Mais après quelques parties la résistance s'organise et les stratégies s'affinent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Victor Ameri





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 247



Arthur et les Minimoys "A la recherche d'Archiba"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Revivez l'épopée d'Arthur au pays des Minimoys. Dans la peau de l'un des 4 héros du film, vous partez à la recherche d'Archibald. Parcourez le royaume des sept Terres jusqu'aux géoles de Néropolis. Mais faites vite, le cruel M... le maudit a décidé d'inonder le village. Tandis que l'eau monte dangereusement, parcourez les 5 niveaux du plateau du jeu. Combattez les horribles Seides, répondez juste aux questions sur l'univers d'Arthur et sauvez enfin le grand père d'Arthur avant qu'il ne soit trop tard !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exploration, Affrontement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Pascal Bernard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 248



Rapidcroco

Commentaires sur le jeu

R401

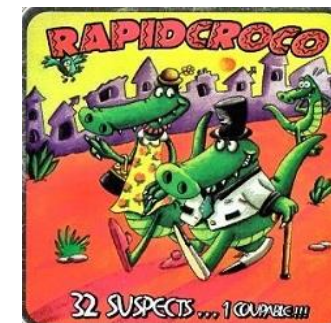
Points: 1

Parmi 32 suspects, un coupable. Le portrait robot fourni par la police vous aide à localiser un témoin qui vous indique la piste du coupable. Soyez le plus rapide sur l'enquête!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 249

Rings Up !**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Dans le jeu Rings Up ! , les joueurs jouent simultanément et doivent empiler sur leur pouce les anneaux de couleurs dans le bon ordre. Serez-vous plus vif, plus malin, plus observateur que les autres joueurs ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	BLUE ORANGE
Auteur:	Alexandre Droit



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 250

Demoniak**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

Ce jeu mêlant rapidité, rires et bonne humeur, fera travailler votre imagination et votre goût pour les jeux de lettres. Grâce à des parties courtes et amusantes, vous pourrez piocher dans votre culture générale afin de répondre aux 300 thèmes proposés. Et pour varier les plaisirs, plusieurs modes de jeu sont disponibles. Qui remportera le plus de points en construisant ses mots avant la fin de la 10ème manche ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	RAVENSBURGER
Auteur:	Nicolas Bourgoïn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 251



Ricochet Robots

Commentaires sur le jeu

R406

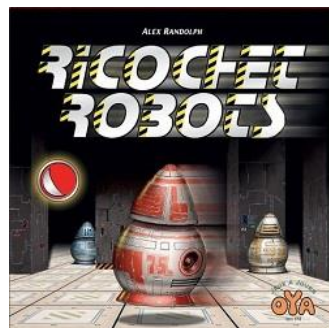
Points: 1

Imaginez un plateau avec des cases représentant l'"arène" du jeu. Le but est de gagner le jeton cible au centre. Sur le plateau, le même dessin est représenté une fois, avec le même symbole et la même couleur. C'est la cible du tour. Votre but est de trouver comment le robot de même couleur, dit robot actif, peut atteindre cette cible en le moins de coups possible. Le joueur qui trouve le plus court mouvement gagne le jeton. Celui qui gagne le plus de jetons gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Logique
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Rio Grande Games
 Auteur: Alex Randolph



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252



Yahtzee

Commentaires sur le jeu

R407

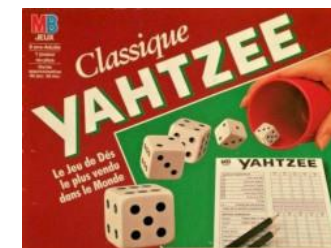
Points: 1

Jeu de dé où la chance intervient mais aussi l'astuce dans l'utilisation experte des coups de dés et dans la marque des points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 253



Mes premiers jeux "Au Marché !"

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

C'est parti pour aller faire les courses au marché. Chacun d'entre vous a une liste de courses indiquant quatre choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage? Combien coûtent les chaussettes et reste-t-il encore de délicieuses fraises? Les enfants peuvent en plus jouer librement avec les accessoires et essayer de nombreux jeux de rôle grâce à l'étal en 3D et les 12 supers pièces de monnaie en bois.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil, Calcul
 Age préconisé : 2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Antje Gleichmann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 254



ChickyBoom

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller! Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule. Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 255

BrixCommentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu BRIX, les joueurs construisent un mur en plaçant des briques. A chaque joueur son symbole ou sa couleur. Le premier à créer un alignement de quatre a gagné ! Mais attention ! Chaque brique est composée de 2 cubes contenant à la fois votre symbole ou votre couleur ainsi que ceux de votre adversaire. Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle brique, vous risquez d'aider votre adversaire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: Charles Chevallier, Thierry



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 256

Touché, Trouvé "Chiffres et quantités"Commentaires sur le jeu

Points: 1

Monsieur Deschiffres, le malicieux professeur de maths des monstres Zéro et Nul leur a donné comme devoir de tâter des chiffres. Avec leurs grandes griffes, ils ont bien du mal à les tâter et ils ont donc vite besoin d'aide : les joueurs devinent combien de dés il y a dans chacun des petits sacs. Qui réussira à dérober huit bons chiffres ou plus aux monstres Zéro et Nul ? Le jeu contient 4 idées de jeu variées : memory, jeu coopératif, jeu de rapidité, jeu en solitaire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
 Age préconisé : 5 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Oliver Hoyer, Heinz Meist



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 257



Junior Pictolino

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu d'observation pour les tout-petits dès 2 ans. Des éléments de la vie quotidienne à replacer dans des grandes images.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Cordes Blüher



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 258



Bisous Dodo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bisous dodo propose de jouer à deux, un parent et son enfant, juste avant de se coucher. L'enfant va tirer des cartes et quand oreiller, drap et doudou auront été tirés, le parent fera les actions des cartes (bisous, chatouilles, etc.)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Eveil
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 259



J'apprends l'alphabet

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Jeu en bois pour découvrir les lettres de l'alphabet.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 406



Printemps, été, automne, Hiver

Commentaires sur le jeu

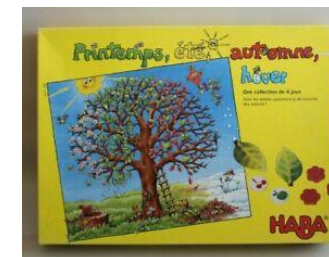
Points: 1

Ce sont 4 jeux faciles pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans qui accompagnent 4 arbres fruitiers au long des 4 saisons. Grâce aux différents fruits, feuilles et fleurs, on peut observer la métamorphose des arbres pendant l'année.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 407



Bob le constructeur domino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici Bob le constructeur.
Avec Scoup, Roulo et les autres amis du chantier, construis une longue chaîne de dominos.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 260



Twin It!

Commentaires sur le jeu

R401

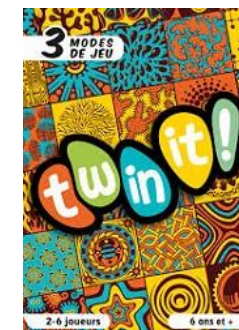
Points: 1

Dans le jeu Twin It !, Ouvrez grand vos yeux ! Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! Retrouvez 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Thomas Vuarchex, N. et R



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 261

Microbz**Commentaires sur le jeu**

R407

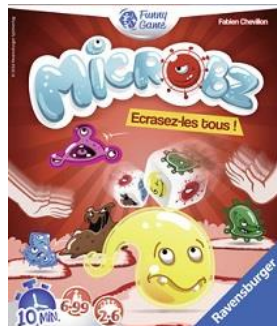
Points: 1

Alerte, les Microbz attaquent ! Viiiite, écrasons-les avant qu'ils ne se propagent ! À chaque tour, lancez les dés et tapez sur la carte Microbz correspondante pour la remporter. Puis posez-la devant vous. Si la carte demandée est déjà devant un adversaire, piquez-la-lui avant qu'il ne la protège. Si la carte demandée n'est pas présente sur la table, tapez sur la pioche.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Fabien Chevillon



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 262

3D Memo Schtroumpf**Commentaires sur le jeu**

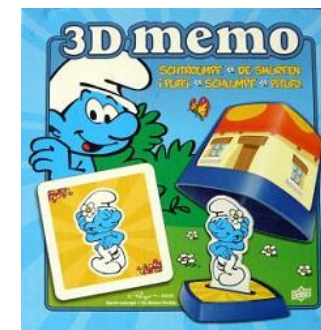
Points: 1

Jeu de mémoire en 3D Schtroumpfs. Les enfants doivent retrouver la bonne figurine Schtroumpf, cachée sous les coupelles, correspondante à la carte qu'ils auront retournée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 263



Cache cache Grenouilles

Commentaires sur le jeu

R401

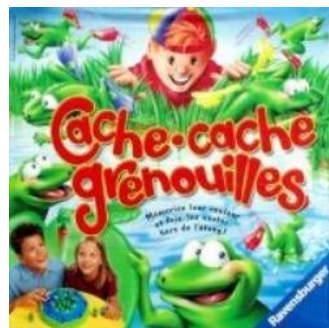
Points: 1

Mémorise la couleur des grenouilles et fais-les sauter hors de l'étang ! Sur l'étang, les grenouilles sautent de rocher en rocher. Sous chaque grenouille se cache une couleur différente. Si la couleur de la grenouille que le joueur fait sauter correspond à la couleur du nénuphar retourné, le joueur gagne le nénuphar. Celui qui possède le plus de nénuphars gagne la partie.
Contenu 6 grenouilles, 6 jetons de couleurs, 7 rochers, 18 nénuphars de 6 couleurs (3 par couleur)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 264



Docteur Hérisson

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Hérisson Docteur est un jeu coopératif pour les petits. Les joueurs essayent ensemble de récolter un maximum de fruits pour que le hérisson puisse soigner ses amis. S'ils jouent dans leur propre intérêt, il se peut que le hérisson ne puisse pas réussir sa mission

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Christoph Rotburg



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 265

ElefunCommentaires sur le jeu

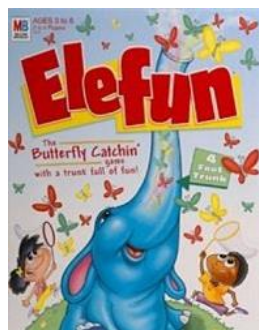
Points: 1

L'éléphanteau respire... souffle... et envoie, grâce à sa trompe, des douzaines de papillons dans les airs dans une gerbe de couleurs. Tout le monde joue en même temps. Quand les papillons s'envolent de la trompe d'Elefun, il faut en attraper le plus possible, avec son filet à papillons ! La partie se termine quand le dernier papillon est sorti de la trompe d'Elefun.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 266

La Tortue Tatoune "Schildi Schidkröte"Commentaires sur le jeu

R403

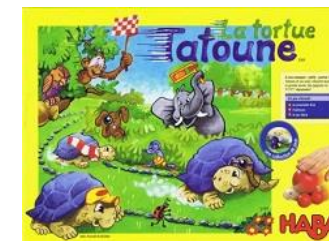
Points: 1

Bienvenue aux 1111èmes jeux olympiques des tortues! Réunis sur le stade de la forêt, la tortue Tatoune et ses amis démontrent leurs talents : ils font une course roule ta bille et jouent au foot des tortues. La première compétition va commencer et tous les supporters l'encouragent en disant : cours vite, Tatoune, cours vite !. Mais les participants devront également faire preuve de mémoire dans l'une des nombreuses autres disciplines.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Ronald Hofstätter





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 267



La Soupe aux Lettres

Commentaires sur le jeu

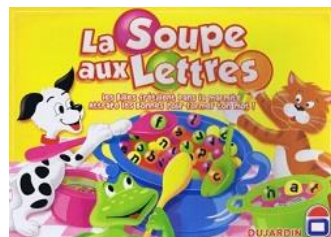
Points: 1

Etre le premier à attraper toutes les lettres de son mot dans la marmite !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 268



Summ herum (Vol d'abeilles)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu Qui va récupérer en premier trois gouttes de miel avec ses abeilles et gagner la partie ? Déroulement du jeu Chaque joueur prend deux abeilles et trois gouttes de miel de la même couleur. Le premier joueur lance le dé et avance une de ses abeilles, si c'est possible. Il est interdit d'aller sur une case occupée par une autre abeille ou par la langue de la grenouille. Ensuite, il lance le dé-grenouille et exécute le mouvement de la grenouille : Une grenouille noire endormie : La grenouille ne fait rien pendant ce tour. Une grenouille jaune, rouge ou bleue : la grenouille est déplacée sur le prochain symbole de grenouille de la couleur du dé. Dès que la langue de la grenouille est au-dessus d'une abeille, elle est " happée

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Christian Tiggemann



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 269

Monopoly Junior**Commentaires sur le jeu**

R403

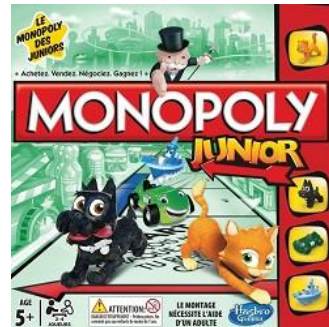
Points: 1

Une version Junior du célèbre Monopoly pour toujours plus de fun ! Choisis ton pion : Le chien, le chat, la voiture ou le bateau. Déplace-toi sur le plateau et tente d'acheter les emplacements les plus stratégiques pour avoir le plus d'argent possible ! Tu pourras retrouver un zoo, un bowling, une animalerie, une pizzeria ou encore un magasin de bonbons. Mais aussi la célèbre avenue des Champs-Élysées !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Commerce
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 270

Panic Cafard**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Orientez correctement les couverts de table sur le plateau de jeu afin d'attirer les cafards dans votre piège. Grâce au dé vous saurez si vous pouvez bouger une cuillère, un couteau ou une fourchette. Un cafard capturé et c'est un jeton remporté. Au bout de 5, vous avez gagné la partie de "Panic Cafard".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Peter-Paul Joopen



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 271



Première lecture "Noms d'animaux"

Commentaires sur le jeu

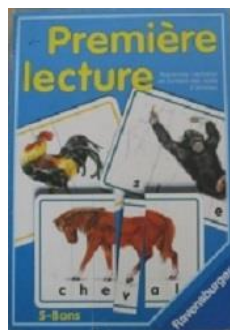
Points: 1

Apprendre l'alphabet en formant des noms d'animaux.....

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 272



Quoridor Kid

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Jeu inspiré de Quoridor, simplifié et redessiné pour les plus jeunes. Les pions en bois vernis sont remplacés par des souris, et le tablier de jeu perd deux cases dans chaque dimension. A 2 ou 4 joueurs, petits et grands devront faire traverser le plateau à leur souris le plus vite possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déplacement
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Mirko Marchesi



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 273

Mes premiers jeux "Premier verger"**Commentaires sur le jeu**

R407

Points: 1

Grâce à ce jeu coopératif, version simplifiée du célèbre jeu "Le verger" spécialement conçue pour les enfants à partir de 2 ans, votre tout-petit s'initie aux jeux de société, manipule les grosses pièces, apprend à reconnaître les couleurs et à suivre les règles comme ses aînés. Qui du corbeau ou des joueurs récoltera en premier tous les fruits ? Ils lancent le dé tout excités !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	2 - 6
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	HABA
Auteur:	Anneliese Farkaschovsky



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 274

L'île des contrebandiers**Commentaires sur le jeu**

R403

Points: 1

"Nuit après nuit, le contrebandier Sven et les membres de sa bande se rendent en pleine mer pour faire de la contrebande avec des marchandises de valeur. Mais Lucas, le gardien du phare, observe la mer depuis sa tour ! Lorsque le rayon de lumière du phare découvre un bateau de contrebande, ceux-ci doivent jeter leur marchandise par dessus bord. En ayant de la chance, on réussira à emmener sa marchandise sur la bonne île. Le gagnant sera nommé chef des contrebandiers." (présentation issue de la règle de jeu) But du jeu : qui va pouvoir, en ayant de la chance et en usant de tactique, emmener en premier sept marchandises d'île en île ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tactique
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	HABA
Auteur:	Anja Wrede



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 275

L'Argent de Poche (Euros)**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Le but du jeu, tout à fait éducatif, est d'être le premier à réaliser quatre achats tout en économisant dix euros ! Les déplacements se font au dé, mais il est possible de choisir son parcours. La part de hasard est importante, mais c'est quand même le joueur qui décide de se laisser tenter ou non par la marchandise proposée sur la case où il tombe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 276

Azul**Commentaires sur le jeu**

R406

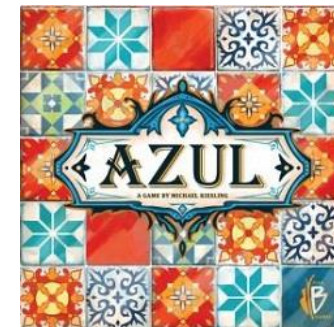
Points: 1

As d'Or" Tout public" 2018". Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, pour embellir les murs du Palais Royal de Evora !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Plan B Games
 Auteur: Michael Kiesling





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 277



L'oeuf a dit !

Commentaires sur le jeu

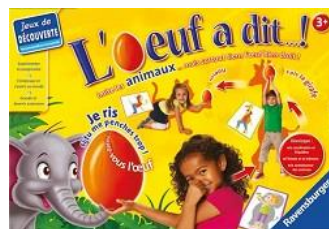
Points: 1

Jeu d'expression corporelle pour bouger et s'amuser, seul ou à plusieurs, sur le thème fascinant des animaux, avec un module interactif qui parle, qui chante et qui rit ! 3 modes de jeu rythmés et rigolos : - Mode 1 : Un jeu d'adresse et d'initiation pour les plus petits dès 3 ans, où l'enfant observe les cartes et imite les animaux sans faire pencher l'oeuf. Sinon, il se met à rire ! - Mode 2 : Un jeu collectif rythmé pour bouger et s'amuser à plusieurs. Les enfants se passent l'oeuf en reproduisant les animaux énoncés. - Mode 3 : Un jeu collectif où les enfants doivent reconnaître l'animal grâce aux cris des animaux. Un jeu tout simple et très drôle, idéal pour exercer son équilibre et développer sa coordination gestuelle !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imitation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 278



E=M6 le Jeu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

E = m6 est annoncé comme un jeu pour toute la famille. Bien sûr, si personne ne s'intéresse aux sciences, vous risquez de fort vous ennuyer. Il s'agit en effet d'un classique jeu de questions-réponses encyclopédiques, loin de valoir par exemple Bioviva du même éditeur. Les plus jeunes disposent d'un choix entre trois réponses, tandis que les adultes en sont privés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 279

Math Max**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Sept règles de jeu sont proposées, utilisant tout ou partie du matériel. Cela va du simple Memory pour les enfants à partir de trois ans au Mad Max pour les plus de neuf ans qui est une bataille utilisant l'ensemble des cartes. Il faut donc comparer des cartes Résultat et Opération.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Chiffres

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue: 10 - 60 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Math Max

Auteur: Romain Moussis



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 280

Déblok!**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Déblok, c'est un savant mélange d'observation, de rapidité, de logique et de frénésie... avec des cubes. Chaque joueur dispose de 5 blocs qui comportent chacun 8 symboles. Une carte est retournée, qui comporte un schéma à reproduire le plus vite possible, avant de crier « Déblok ! ». S'il se trompe, il ne jouera pas le tour suivant. S'il a raison et que le schéma est respecté, il gagne la carte. Celui ou celle qui a le plus de cartes l'emporte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation

Age préconisé : 7 +

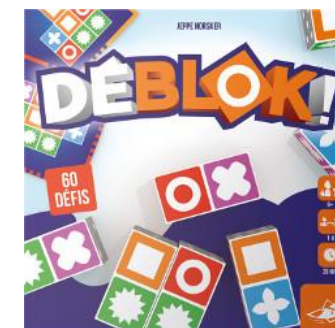
Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur: Jeppe Norsker



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 281



Batamo

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Dans ce jeu inspiré de la Bataille, les joueurs s'amuse à trouver le plus vite un mot, en fonction des lettres et des thèmes de cartes retournées...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
Age préconisé : 8 - 12
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Babayaga



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 282



Vocabulon Junior

Commentaires sur le jeu

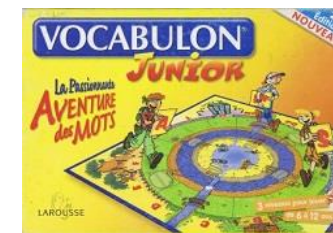
Points: 1

Les participants à Vocabulon Junior doivent réunir les cartes correspondant aux lettres du mot secret choisi en début de partie. Pour cela, ils parcourent la piste circulaire et se voient poser des questions de vocabulaire. Il existe trois niveaux de difficulté. Les grands (« Cours Moyen » et collège) doivent trouver les définitions du côté bleu. Les plus jeunes (« Cours Élémentaire ») trouvent celles du côté jaune. Quant aux « Cours Préparatoire », ils gagnent la carte sans même avoir à répondre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Connaissances
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Megableu
Auteur: B. Arnaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 283



Bioviva Le Jeu

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Bioviva vous emporte à la découverte de l'incroyable histoire de la Vie sur Terre, dans un voyage plein d'humour et de rebondissements. Un jeu original, drôle et instructif, à partager en famille et entre amis. But du jeu : Vous devez atteindre les différents milieux naturels de la Terre pour répondre à de surprenantes questions sur la Nature et l'Environnement. Une bonne réponse, et vous tirez une carte " " dans l'espoir de récupérer les points Viva tant convoités... Le vainqueur est le premier à réaliser l'objectif figurant sur sa carte Destination tirée en début de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Connaissances
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BIOVIVA
 Auteur: Jean-Thierry Winstel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 284



Marrakesh

Commentaires sur le jeu

R403

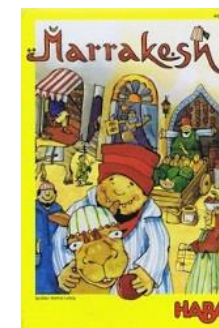
Points: 1

Marrakesh (à ne pas confondre avec le Marrakech) est un jeu de course de chameaux dans le désert. Le joueur, à son tour, tire une tuile du sac. Elle lui indique : - soit une valeur dont il peut avancer un de ses chameaux ; - soit un changement de position, qui lui permet de faire se rejoindre deux chameaux de même couleur : on peut avancer un des siens ou reculer un adversaire ; - soit une tempête de sable, qui allonge le chemin et élimine les retardataires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Manfred Ludwig



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 285

Marrakesh**Commentaires sur le jeu**

R403

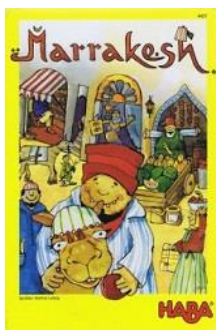
Points: 1

Marrakesh (à ne pas confondre avec le Marrakech) est un jeu de course de chameaux dans le désert. Le joueur, à son tour, tire une tuile du sac. Elle lui indique : - soit une valeur dont il peut avancer un de ses chameaux ; - soit un changement de position, qui lui permet de faire se rejoindre deux chameaux de même couleur : on peut avancer un des siens ou reculer un adversaire ; - soit une tempête de sable, qui allonge le chemin et élimine les retardataires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Course
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	HABA
Auteur:	Manfred Ludwig



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 286

Go Go Gelato !**Commentaires sur le jeu**

R404

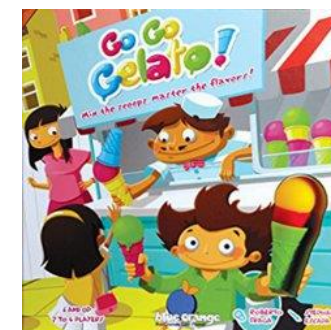
Points: 1

Quelle belle journée ensoleillée ! Vous êtes vendeurs de glace et vos compositions sont tellement originales et rafraîchissantes que la file d'attente ne désemplit pas ! Chaque joueur dispose de 4 cornets de glace, et de 3 boules. Au signal, on retourne une « carte objectif » qui indique la composition à réaliser, en transvasant les boules d'un cornet à l'autre, sans toucher les boules avec les doigts et sans les faire tomber... Le premier qui a réalisé l'objectif crie « Go Go Gelato ! ».

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	BLUE ORANGE
Auteur:	Robert Fraga



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 287



Le Clou Moqueur

Commentaires sur le jeu

R407

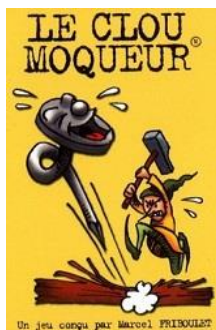
Points: 1

Saurez-vous choisir les bons marteaux et être le plus rapide à enfoncer le clou? Un peu d'attention, un soupçon de calcul mental, une bonne dose de réflexes et vous vous amusez comme des fous...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Hélène Concept
Auteur: Marcel Friboulet



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 288



Croassimo

Commentaires sur le jeu

R404

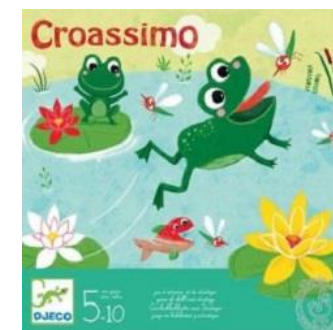
Points: 1

Des grenouilles sautent de nénuphars en nénuphars en fonction de la case chiffre dans laquelle vous avez envoyé la grenouille. Prenez autant de carte qu'il y a de fleurs sur les nénuphars afin de collecter le maximum de moustiques. Mais attention car certaines cartes vous feront reculer ou un poisson mangera un moustique. Qui aura le plus de moustique dans ses cartes à la fin du parcours ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Antoine Rabreau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289



Diavolo

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Vous incarnez des petits diabolins attablés au bar du Jugement Dernier, en enfer. Il fait chaud... Vous décidez de jouer aux dés celui qui paiera la tournée de Diavolo, la boisson des p'tits rougeauds ! Jetez un dé Ordre et une poignée de dés colorés puis attrapez avant les autres le diabolin de la couleur désignée par le dé Ordre. Une simple observation ou une petite addition de dés vous permettront de l'emporter... à condition d'être le plus rapide.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Déduction
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Gilles Lehmann, Corentin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 290



Fruit Salad

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Fruit Salad il faut être le premier à frapper ou attraper une cible quand une condition est remplie. Les joueurs mettent des fruits (représentés en quantité variable sur les cartes) dans un saladier (une pile au centre de la table). L'idée est de compter, ou plus vraisemblablement d'estimer, le nombre de fruits d'un type déjà empilés au centre de la table. Le nombre minimum est déterminé par la face du dé rouge : 4, 5, 6 (deux fois), 7 ou 8. Le fruit à compter est déterminé par le dé blanc : pastèque, fraise, orange, poire ou n'importe quel fruit (deux fois).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ludically
 Auteur: Christophe Boelinger



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 291

**Licornes dans les Nuages "Bienvenue à Rosalie"****Commentaires sur le jeu**

R403

Points: 1

Youpi, le bébé licorne Rosalie arrive au pays des nuages ! Les licornes Bonheur étincelant, Poussière d'étoile, Fleur magique et Tourbillon magique organisent une énorme fête de bienvenue. Réussirez-vous à aider les licornes à trouver les cristaux de nuages et tous leurs amis qui doivent les rejoindre pour faire la fête ? Pour y parvenir, vous aurez besoin d'un peu de chance au dé et à la roue de la fortune. Mais, dépêchez-vous, car tout le monde doit être présent sur le nuage de la fête avant l'arrivée de Rosalie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau Coopération
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Kristin Dittmann



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 292

**Kikafé?****Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Kikafé? est un jeu de défausse qui animera les soirées apéro et ravira les passionnés de petits animaux trop mignons !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: Jonathan Favre-Godal



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 294

Parking TournisCommentaires sur le jeu

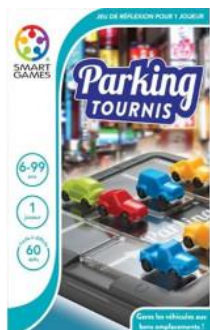
Points: 1

Garez les véhicules aux bons emplacements ! Avec quelle facilité retrouverez-vous votre voiture sur le parking ? Parking Tournis vous met au défi de la déduction ! Un véritable jeu de réflexion avec 60 défis évolutifs. Vous devrez retrouver le bon emplacement de chaque véhicule en utilisant tous les indices fournis par la défi. Attention, personne ne se gare n'importe comment ! Il est interdit de bloquer la sortie ou d'empiéter sur plusieurs places, sinon l'enlèvement est assuré.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : Nc
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 295

Tim t'aide à rangerCommentaires sur le jeu

Points: 1

Un superbe jeu sur la reconnaissance des objets. Quelqu'un a tout dérangé et la maison est en bazar, comment ranger tout ce désordre avant l'arrivée de Papa et Maman? Heureusement que Tim est là pour t'aider à tout remettre à la bonne place. Lancez le dé, déplacez Tim et essayez de trouver un objet à ranger parmi ceux au centre. Quiconque termine de ranger une pièce remporte un point. Pour les grands placer les pièces face cachée pour renouveler le jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur: Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 296



Photo Mystère

Commentaires sur le jeu

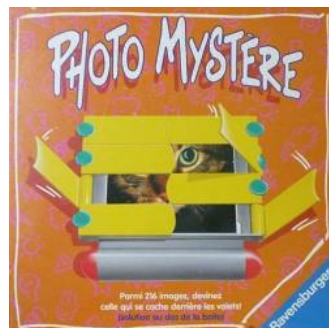
Points: 1

Parmi 216 images, devinez celle qui se cache derrière les volets!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 297



Mini-Mémo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Celui qui remporte la partie a réussi à bien se souvenir des illustrations et à former le plus grand nombre de paires de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 299

Au bal masqué des coccinellesCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Huit petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser, vite avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 4 - 10
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Peter-Paul Joopen



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 300

Chut ! (Mucks Mauschen Still)Commentaires sur le jeu

R404

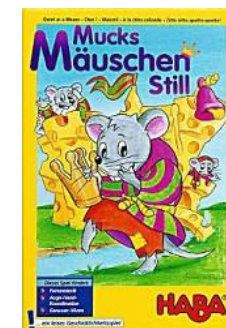
Points: 1

Avec adresse, vous essayez d'enfoncer vos bâtonnets dans les trous du château-fromage sans toucher le château. Pendant cela, les autres joueurs doivent garder le plus grand silence, car si un joueur n'est pas prudent, les clochettes d'alarme retentissent et le tour est fini. Un jeu d'adresse joué en silence.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Reinhard Staupe



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 301

Redoutables Vikings**Commentaires sur le jeu**

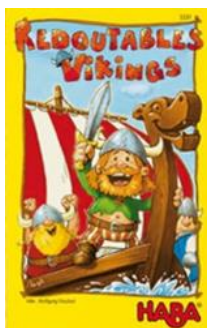
Points: 1

Chargés de pierres précieuses et de bijoux scintillants, les Vikings reviennent de leur dernier pillage. En poussant des cris d'allégresse, ils déchargent les trésors récupérés et se mettent à les distribuer. Pour les Vikings, il s'agit maintenant de rester calme et de ne pas s'emparer trop tôt de sa part de butin, car il se peut que des trésors encore plus précieux arrivent bientôt sur un autre bateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 6 - 10
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Wolfgang Dirscherl



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 302

Le Chantier "Stein auf Stein"**Commentaires sur le jeu**

R404

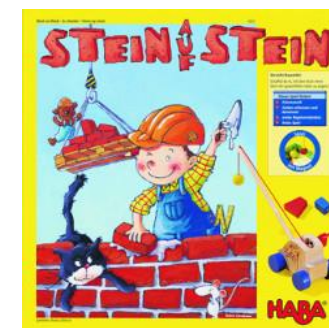
Points: 1

"Attention pierre!" crie le petit garçon en essayant de soulever un bloc de pierre correspondant à la couleur du dé. Ce n'est pas très facile, car il peut arriver qu'un bloc d'une autre couleur se retrouve suspendu à l'aimant! qui va s'avérer être le conducteur de grue le plus habile et aura la plus grande rangée de blocs de pierre à la fin de la partie?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Markus Nikisch



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 408



Filly - Course aux cristaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La princesse Scarlet rend visite aux merveilleux papillons Filly. Elle a apporté plein de cristaux pour toutes ses amies. Un peu de chance au dé et un léger goût du risque leur seront nécessaires. Qui réussira à récupérer le plus de pierres brillantes ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 505



Mille bornes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier joueur à atteindre 1000 Bornes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 303



Uno Wizz

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Au classique Uno, ajoutez une carte qui permet de déclencher une roulette, et donc un événement aléatoire.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: MATTEL
Auteur: Janice Ritter

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 304



Maman et ses petits

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants recherchent les deux cartes qui s'assemblent pour réunir la maman et ses petits.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle, Eveil
Age préconisé : 2
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 305



Le monstre des couleurs

Commentaires sur le jeu

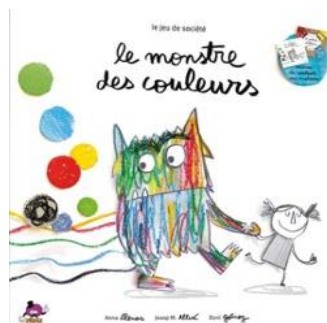
Points: 1

Le monstre s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ? Pour cela, il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal. Avec votre aide, et celle de sa jeune amie, ce gentil monstre pourra retrouver ses émotions ! Texte : Trictrac.net

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Purple Brain Creations
 Auteur: Josep Maria Allué, Dani G



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 306



Croc'Croque

Commentaires sur le jeu

R401

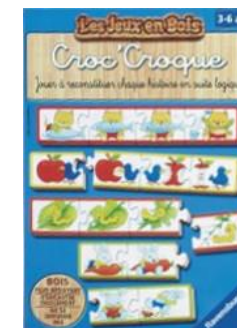
Points: 1

Reconstituer l'histoire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 307



Just One

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
Auteur: Bruno Sautter, Ludovic Ro



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 308



Just One

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
Auteur: Bruno Sautter, Ludovic Ro



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 309

Savanimo**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Comment ne pas perdre la tête quand il faut, soit attraper l'animal représenté, soit celui qui ne l'est pas ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation, Rapidité
Age préconisé :	5 - 10
Durée de jeu prévue:	5 - 10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	DJECO
Auteur:	Sébastien Decad



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 310

Dard Dard**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Dans Dard-Dard, il va falloir faire preuve de discrétion pour tricher et même voler vos adversaires ! Débarrassez-vous au plus vite de vos cartes en les jouant au centre de la table ou en les jetant par dessus votre épaule ou sous la table. Tant que le ver vigilant ne vous repère pas, tout est permis. Volez les sauterelles des autres pour leur offrir des cartes supplémentaires; Une Abeille débarque ? Attention, tous au abris, si le joueur qui l'a piochée vous touche avec la carte vous allez devoir piocher... et attention à ne pas mettre la main sur le dard d'une guêpe !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Ambiance
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	GIGAMIC
Auteur:	Emily Brandt, Lukas Bran



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 311



Mini Monster

Commentaires sur le jeu

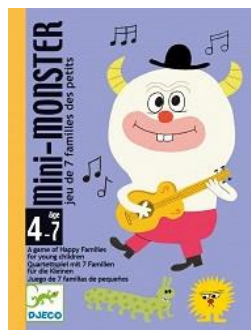
Points: 1

Découvrez le jeu de cartes Mini monster de Djeco, un jeu de 7 familles pour les plus petits à partir de 4 ans avec des familles de 4 petits monstres rigolos à reconstituer.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 312



Kaleidos Junior

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Ouvrez l'œil et cherchez bien. Dans de belles illustrations riches en détail, observez les objets et, en fonction de l'âge des enfants, jouez avec l'un des trois modes de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Spartaco Albertarelli





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 313

Trouv'tout !**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte et révèlent ainsi une illustration et un élément à trouver (forme ou couleur). Il s'agit d'être le plus rapide à trouver l'élément correspondant sur l'illustration : Le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour. Le premier qui cumule 5 cartes gagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Treo Games Designer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 314

Trouv'tout !**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte et révèlent ainsi une illustration et un élément à trouver (forme ou couleur). Il s'agit d'être le plus rapide à trouver l'élément correspondant sur l'illustration : Le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour. Le premier qui cumule 5 cartes gagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Treo Games Designer



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 315

Draftosaurus**Commentaires sur le jeu**

R406

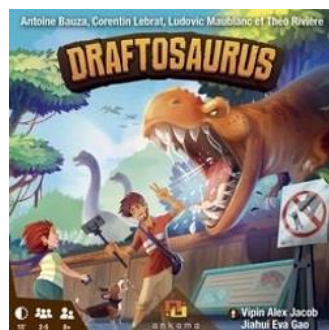
Points: 1

Draftosaurus, un jeu pour toute la famille La nouvelle est tombée : après des décennies de recherches intenses, les scientifiques sont enfin parvenus à cloner les dinosaures. Suite à cette avancée scientifique, la planète entière est en ébullition. De nombreux zoos apparaissent un peu partout pour accueillir les fameux colosses. "Nominé As d'or 2020 (Enfants)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Draft
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ANKAMA
 Auteur: Antoine Bauza, Ludovic M



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 316

TTMC ? Tu te Mets Combien ?**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

TTMC se situe entre le jeu d'ambiance et le quiz de culture générale. Auto-évalue tes connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux ou classiques, intéressants ou farfelus ! Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
 Age préconisé : 14
 Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 16
 Difficulté:
 Marque du jeu: Les Editions de Base
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 317



Les Dragons du Mekong

Commentaires sur le jeu

R406

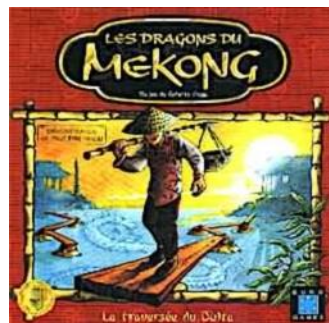
Points: 1

Dans le delta du Mékong, chaque année, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du Royaume. En construisant des passerelles avec des planches posées sur des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face de leur village de départ. Le premier qui y parvient se voit remettre un Dragon d'Or des mains du Roi. Mais, pour y arriver, il doit bien calculer son coup et se méfier des manoeuvres de ses adversaires tout autant que des intentions des Dragons du Mékong.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jeux Descartes
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 318



Salade de Cafards

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Entrez dans la cuisine de chef Cafard. Jetez rapidement tous les ingrédients dans le saladier. Mais attention, le chef a des phobies et ne supporte pas que l'on se répète! Alors parfois, il fait faire passer les salades pour des choux-fleurs ou les poivrons pour des tomates... La moindre hésitation et chef Cafard vous fait tout avaler!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Zeimet, Jacques



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 319

Concept Kids Animaux**Commentaires sur le jeu**

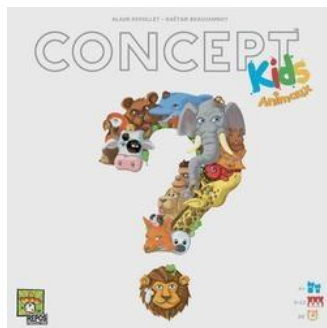
Points: 1

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction, Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: Alain Rivollet, Gaëtan Bea



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 321

Thématik**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

Quand les mots tombent à pic ! Cinq lettres sont placées sur la table et un thème est donné (légumes, pays, politiciens, choses qui piquent...). Tous en même temps, les joueurs cherchent des mots correspondant au thème imposé et commençant par l'une des lettres en jeu. Soyez rapides car le premier mot donné rapporte plus que les suivants ! Au bout de 5 manches, le joueur qui a gagné le plus de points l'emporte. · Des lettres et de la vivacité. · Un jeu dynamique et très addictif ! · Pour jouer en famille ou entre amis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Carlo Emanuele Lanzavec





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 323



6 qui surprend !

Commentaires sur le jeu

R402

Points: 1

Pour fêter ses 25 ans de succès, 6 qui prend revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score. Ouvrir une cinquième ligne, augmenter sa capacité à 7 ou encore échanger une carte,... autant d'actions qui pourront peut être vous sauver la mise et vous éviter de prendre ses maudites têtes de boeufs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Affrontement
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 324



Roulapik "La course des galipettes !"

Commentaires sur le jeu

R404

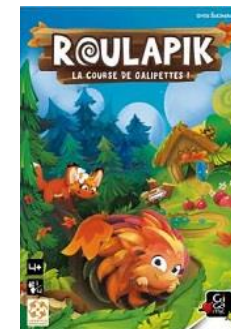
Points: 1

2 modes de jeux : coopératif ou compétitif. Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après ! "Nominé As d'Or 2020 (Tout public)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Urtis Sulinkas





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 325



Attrape-moi ! "Hasch mich !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Idée 1 : le pique-nique des souris Le but du jeu est que le joueur qui joue le chat attrape le plus de souris possible. Les souris tentent d'échapper aux griffes du chat. Déroulement du jeu : La couleur du chat (de sa souris en fait) est la couleur de chasse. Le chat lance le dé en utilisant le gobelet en bois et le présente aux autres de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur lancée. Si la couleur lancée est celle du chat, les joueurs doivent retirer le plus vite possible leur souris pour éviter que le chat les attrape avec le gobelet en bois. Fin du jeu : la partie prend fin quand le chat et les souris sont trop fatigués pour continuer. Sinon, c'est le chat qui attrapé le plus de souris sur un nombre de tours déterminé au préalable

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 326



Fischers Fritz

Commentaires sur le jeu

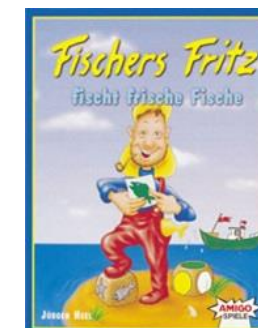
Points: 1

Fritz et ses amis organisent une compétition de pêche. Qui va attraper le plus grand nombre de poissons du lac? Ce faisant, chaque pêcheur devrait veiller à ne pas attraper de chaussures. En même temps, il doit surveiller de près les poissons qu'il a déjà pêchés, afin qu'ils ne soient pas arrachés par ses chers amis. Vous pouvez attraper le plus grand nombre de poissons avec intelligence et chance et vous gagnez la partie. Bonne pêche!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 5 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Jürgen Heel



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 327

Dream On!**Commentaires sur le jeu**

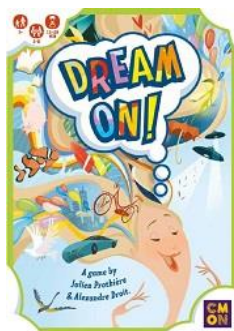
Points: 1

Les rêves peuvent être intenses, comme s'ils se réalisaient, mais à la fin il est souvent difficile de s'en souvenir. Avec un peu de chance et une bonne communication avec ses amis, un rêve peut être quelque chose qui restera gravé à jamais.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Edge Entertainment
 Auteur: Julien Prothière



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 328

Piratatak**Commentaires sur le jeu**

R401

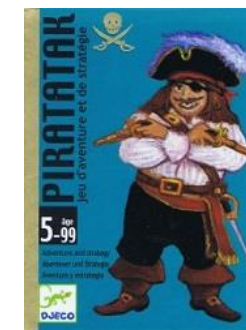
Points: 1

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, vos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 329

Piratatak**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, vos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventueux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.

Nb pièces: 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

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 409

Lotti Karotti**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Cette course passionnante est rythmée par la roue de la fortune, qui indique jusqu'où les lapins peuvent sauter. Vite, tous vers les cases protégées ! Mais, attention, celui qui tombe dans un trou revient au départ !

Nb pièces: 1

**Caractéristiques du jeu**

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

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 410



Mini Jeux - Croque-Carotte

Commentaires sur le jeu

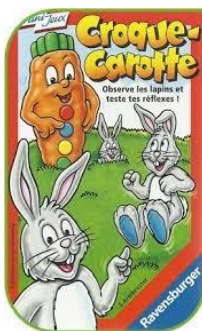
Points: 1

Retrouvez vos lapins préférés du grand jeu " Croque-carotte" dans deux nouvelles aventures. Mémorisez les couleurs sous leurs pattes et réagissez très vite pour gagner le maximum de carottes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 330



Le Club des Moustaches

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs tentent de faire tomber le masque des invités en jouant astucieusement leurs cartes « chat », en tirant les bonnes conclusions, et en dévoilant un minimum d'information sur eux. Celui qui réunit le plus grand nombre de points remportera la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Déduction
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Connor Reid





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 331



Jeu du Loup "Rapido Go"

Commentaires sur le jeu

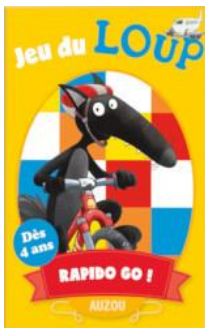
Points: 1

Avec Loup Rapido Go, les joueurs font preuve d'observation et de rapidité pour retrouver quel véhicule prend le Loup en associant le nombre de visuels de Loup sur la carte au nombre de fois où le moyen de transport apparaît. Il faut compter vite... et connaître le nom du moyen de transport en question ! Heureusement pour les jeunes joueurs, une carte récapitule tous les transports du Loup. Trop facile ? Les mois de l'année se rajoutent pour pimenter la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Auzou
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 332



Jungle Speed "Safari"

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Un jungle speed dans la jungle avec 5 totems ! En temps normal, le calme règne parmi les animaux de la jungle. Mais quand vient l'heure de manger, ils se réunissent autour de la forêt de totem, et leur instinct sauvage reprend le dessus. Les plus affamés tentent d'attraper leur proie avant les autres. D'autres s'énervent et poussent des cris, tandis que le caméléon voudrait bien se cacher. Et lorsque surgit le chasseur, c'est la panique générale ! Tout le monde doit se protéger ! Avec Jungle Speed Safari, à vous de mettre de l'ordre dans la jungle ! Alors que certains animaux veulent le calme, d'autres s'agitent à la vue d'un peu de nourriture ou s'énervent et poussent des cris. Les 5 totems sont posés au centre de la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Pieric Yakrovenko, Thoma





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 333



Puzzle "Le bateau de Barberousse"

Commentaires sur le jeu

A302

Points: 1

Puzzle de 54 pièces dans une boîte silhouette.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 334



TrioMonsters

Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Un jeu de carte de stratégie monstrueuse où vous allez devoir regrouper par couleur des monstres pour les attraper.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Jean-Jacques Derghazaria





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 335



La famille de M. Patate

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Toute la famille du sympathique M. Patate est réunie ! Un jeu pour les tout petits qui associe le plaisir de jouer et l'apport pédagogique. Le premier joueur qui réussit à reproduire le même personnage de la famille de M. Patate que celui représenté sur sa carte de jeu a gagné.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 336



Dés express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans l'auberge « Aux dés d'or », l'ambiance est festive. Les dés roulent et sont déplacés à toute vitesse entre les cartons de jeu. Avec de la chance aux dés, de la rapidité et en observant bien, qui récupèrera le plus grand nombre de cartons et remportera ainsi la partie ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Andreas Schmidt





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 337



Saboteur "Les mineurs contre-attaquent !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette version du jeu comprend le jeu de base ainsi que l'extension qui permet de jouer à partir de 2 et jusque 12 joueurs. Chacun joue soit le rôle de chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs ! Les deux groupes s'affrontent donc sans vraiment savoir qui fait quoi. Lorsqu'arrive le partage de l'or, chacun révèle son rôle: si les chercheurs d'or sont arrivés au trésor, ils gagnent des pépites et les saboteurs ne gagnent rien ; mais si les prospecteurs sont bredouilles, les saboteurs raflent le butin ! Après 3 manches, le joueur qui a gagné le plus de pépites remporte la partie.

Nb pièces: 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: Andrea Boeckhoff



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 338



Tweegles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Tweegles sont de fières créatures venant du fin fond de l'espace mystérieux infini. Des conquérants implacables qui ont à leur actif nombre de conquêtes terribles et ceci grâce à leur taille monstrueuse et inhabituelle. Ces gigantesque choses effroyables ont planifié l'invasion de la Terre. Cette minuscule planète bleue regorgeant de petites créatures faibles et facilement contrôlables.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Pascal Jumel, Jérémie Ca



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339



Petite Danseuse Etoile

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Vous avez toujours rêvé de devenir danseuse étoile et de faire de la danse classique ? Votre rêve se réalise ! Vous vous entraînez aux différentes positions et aux mouvements avant que le rideau ne se lève sur les petites danseuses étoiles que vous serez devenues !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Charly Von Feyerabend



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 340



Primo

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Un jeu de mots inspiré du mille bornes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: Alain Anaton



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 341

Sac de nœudsCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Des cartes avec des nœuds et des cordes de couleurs. Face à ses adversaires, il faut réussir à réaliser la corde la plus longue malgré les pièges.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOKI
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 342

X-plusCommentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Soyez le premier à reconstituer une ligne, une colonne ou une diagonale de 5 cubes strictement identiques! Un des deux joueurs commence la partie en poussant un cube de son choix. Son adversaire, en face, prend possession du cube, choisit la face qui l'intéresse et le pousse à l'emplacement voulu, ce qui fait tomber un cube et cela à tour de rôle. Un duel aveugle où l'observation des zones déplacées par l'adversaire modifie sans cesse la stratégie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Games
 Auteur: William Semur





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 343



C'est pas Sorcier "Edition bleue"

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Jeu de questions réponses avec les explication sur différents thèmes : Transports, Géologie et Géographie, Monde animal, Biologie et Médecine, Astronomie et Espace.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Power Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 344



Labyrinthe "Le jeu de cartes"

Commentaires sur le jeu

R403

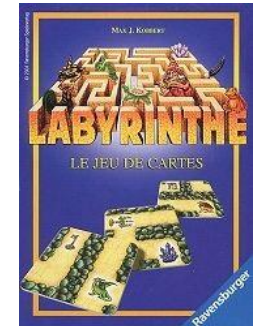
Points: 1

A chaque nouvelle carte posée, le labyrinthe s'agrandit et change de forme. Le jeu consiste à poser astucieusement ses cartes de manières à relier les trésors identiques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Max J. Kobbert



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 346

Lama**Commentaires sur le jeu**

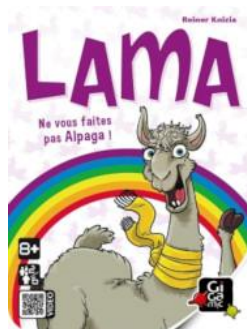
Points: 1

Dans LAMA, vous voulez jeter des cartes de votre main aussi vite que possible, mais vous ne pourrez peut-être pas jouer ce que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer le plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 348

Les Speedies**Commentaires sur le jeu**

R402

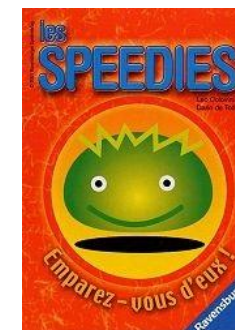
Points: 1

Posez vos cartes : 3 sur 3, 7 sur 7... Facile ! mais faut-il prendre le risque d'attendre ou vite essayer de compléter une série pour éviter les surprises ? Sept 7 valent plus que Trois 3. Qui gagnera le plus de cartes ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Dario de Triffoli, Leo Colo





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 349



Undo "La fièvre du trésor"

Commentaires sur le jeu

R410

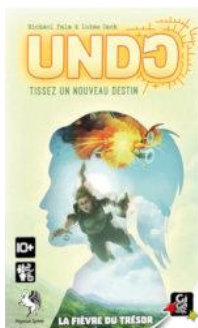
Points: 1

Yucatan, février 1952... Undo : La Fièvre du Trésor est un jeu coopératif et très immersif qui permet à ses joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 60 - 75 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Michael Palm, Lukas Zach



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 350



Mobby

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Mobby et ses amies veulent devenir grandes et fortes et ont tout le temps faim. Obtenez les bonnes couleurs aux dés et attrapez l'appétissante nourriture avec les petites baleines.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 351



Eléfantesque "Elefantös"

Commentaires sur le jeu

R408

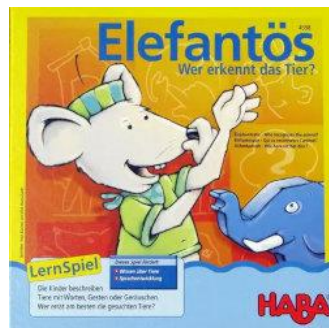
Points: 1

Qui va reconnaître l'animal ? Pas si facile quand il faut le mimer ou imiter son cri. Le jeu propose 2 niveaux de jeu différents.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Question-Réponses
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Hajo Bücken, Dirk Hannef



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 353



Equilibre instable "Zitternix"

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Enlever les batonnets de l'anneau sans faire tomber la structure.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Heinz Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 352



Totem Zen

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Montez les totems à l'aide des baguettes le plus vite possible!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: Babayaga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 354



Dessinez... Devinez

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un dessinez c'est gagné avec des craies.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: BELEDUC
Auteur: Veronica Hohmann





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 355



Crazy Mix

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Soyez le plus rapide à trouver la bonne carte grâce au décodeur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Hazgaard Editions
Auteur: Guillaume Blossier, Frédéric



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 356



Tic Tac Boum Junior

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

Parlez avant le grand boum ! Le premier joueur lit le thème de la manche et déclenche la bombe. Dès lors, chaque joueur doit trouver un mot correspondant au thème imposé puis passer la bombe à son voisin.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
Age préconisé : 5 - 12
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 12
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: Juan Rodriguez, Sylvie Ba





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 506



Premiers mots croisés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouver les mots correspondant aux définitions et aux illustrations, puis composer, avec les lettres, ces mots sur les grilles, horizontalement et verticalement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 8 - 12
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 1-4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 357



Sherlock "Propagation"

Commentaires sur le jeu

R411

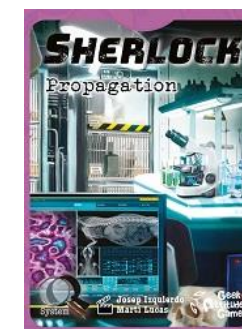
Points: 1

Q System est une série de jeux coopératifs basés sur des enquêtes policières à résoudre, seul ou en groupe. Chaque jeu "Q System" se compose de 32 cartes, chaque carte étant un indice. Chaque indice peut répondre aux besoins de l'enquête... ou pas. Seuls le bon sens, l'esprit de déduction et le recoupement d'informations vous permettront de trouver les réponses : qui est le coupable ? quel est le mobile? comment a-t-il agi ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Déduction
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Geek Attitude Games
Auteur: Josep Izquierdo, Marti Lu



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 358

Mixamatou**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Jeu d'association et de discrimination visuelle. Chaque joueur à son tour essaie de recouvrir la dernière carte posée sur la table par une de ses cartes. Il faut que les deux cartes aient un caractère commun. Il y a 3 caractéristiques: le vêtement, le chapeau, les joues du chat. Pour pouvoir se débarrasser d'une carte il faut que les couleurs et les motifs de l'élément retenu soient identiques. Quand un joueur ne peut pas jouer il pioche. L'objectif est de ne plus avoir de carte en main

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 - 10
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 359

Mixamatou**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Jeu d'association et de discrimination visuelle. Chaque joueur à son tour essaie de recouvrir la dernière carte posée sur la table par une de ses cartes. Il faut que les deux cartes aient un caractère commun. Il y a 3 caractéristiques: le vêtement, le chapeau, les joues du chat. Pour pouvoir se débarrasser d'une carte il faut que les couleurs et les motifs de l'élément retenu soient identiques. Quand un joueur ne peut pas jouer il pioche. L'objectif est de ne plus avoir de carte en main

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 - 10
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 360



Trivial Pursuit "Edition kids"

Commentaires sur le jeu

R408

Points: 1

Le but est d'être le premier à remplir son camembert en répondant correctement aux six catégories de questions et en obtenant les triangles correspondants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
Age préconisé : 8 - 16
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: PARKER
Auteur: Chris Haney, Scott Abbot



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 361



Puzzle "Le petit chaperon rouge"

Commentaires sur le jeu

A302

Points: 1

Reconstituez l'histoire du petit chaperon rouge.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
Age préconisé : 4 - 6
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 362



Cache toi vite ! "Geisslein versteck dich !"

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Quel joueur devinera le nombre de chevreaux cachés sous une cachette et pourra en sauver sept avant qu'ils ne tombent entre les pattes du loup?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Wolfgang Liehmann, Chris



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 363



La Salsa des œufs

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Les joueurs doivent réagir rapidement en fonction des indications du dé pour prendre un œuf. Coincez-le sous le menton, sous le bras, entre les genoux... et essayez de continuer jusqu'à avoir 5 œufs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 6 - 9
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 366

Color Brain**Commentaires sur le jeu**

R408

Points: 1

Color Brain est un jeu d'artifice de 310 questions originales où les réponses sont toujours des couleurs ! Formez 2, 3 ou 4 équipes et récupérez ensuite les 11 cartes Couleur correspondantes. Posez l'étui Quelle couleur? au centre du jeu et lisez la première question. Chaque équipe peut désormais réfléchir et choisir, parmi les 11 cartes de sa main, la ou les couleurs qui répondent le mieux à la question. Toutes les équipes qui ont trouvé la bonne réponse marquent un nombre de points égal au nombre d'équipes avec une mauvaise réponse. En d'autres mots, plus les autres se trompent, plus ça rapporte... La première équipe à marquer 10 points sur la feuille de score gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 20
 Difficulté:
 Marque du jeu: Big Potato Games
 Auteur: Tristan Williams



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 365

Blanc-Manger Coco Junior**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

La Maîtresse en Maillot de Bain est la version familiale de Blanc-manger Coco. 100% adapté aux enfants, le jeu est destiné à jouer en famille ou uniquement par des enfants et fera rire aussi bien les petits comme les grands. Le but du jeu est de faire rire les autres joueurs avec des combinaisons de phrases à trous et de mots. Un joueur est désigné « question master » et lit une carte bleue avec une phrase à trou(s), tous les autres joueurs posent une carte blanche. Celui qui a posé la carte la plus drôle gagne la manche puis lit la carte bleue suivante et ainsi de suite. Le premier joueur à 5 points est l'heureux vainqueur !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hiboutatillus Sas
 Auteur: Louis Roudaut





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 364



Imagine Famille

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

61 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner des énigmes (films, lieux, personnages...).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Imitation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur: Shintaro Ono, Shingo Fujit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 367



Uno Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Facile et rigolo, Uno junior est un jeu de cartes coloré conçu pour les enfants, une façon amusante de jouer avec les dessins, couleurs, chiffres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Chiffres
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: <=30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: MATTEL
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 369



Super Mini Verger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Humm, qu'ils sont délicieux ces fruits ! Oh, mais voilà que l'effronté corbeau essaye de les chiper ! Pourrez-vous récolter les fruits avant que le corbeau ne vienne les chercher ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 370



Jeu du Loup Tap Tap Anniversaire

Commentaires sur le jeu

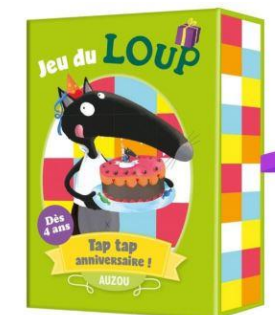
Points: 1

C'est l'anniversaire de Loup ! Des jeux, des cadeaux, des amis...A toi de retrouver tout ce qu'il faut pour que la fête soit la plus belle possible. Un jeu d'observation, de mémoire, de rapidité !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Auzou
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 347



Bata-Waf

Commentaires sur le jeu

R407

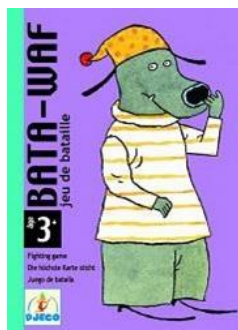
Points: 1

C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 371



Vice et Versa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur chaque carte deux dessins pratiquement identiques sont représentés. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre elle est fermée. A chaque tour, un joueur retourne secrètement une carte pendant que les autres joueurs ont les yeux fermés. Il annonce ensuite la phrase magique "1,2,3 on a changé quoi ?" puis tout le monde ouvre les yeux. Le premier à trouver la carte retournée se débarrasse d'une de ses cartes. Et le 1er qui n'en a plus a gagné.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 372



Coucou Cocotte !

Commentaires sur le jeu

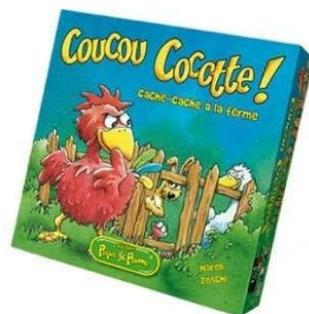
Points: 1

Chaque joueur est propriétaire...d'un tas de fumier !
Les animaux de la ferme sont cachés tout autour de la table, près d'un tas de fumier ou bien dans la grange. A chaque tour de jeu , il faut être le premier à retrouver " qui est où". Le plus rapide gagne l'animal correspondant , qui vient se cacher dans son propre camp. En fin de partie , le joueur qui aura la plus grande basse-cour remportera la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 373



Animo Yams

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec un peu de chance aus dés, obtenez en 3 lancers le plus grand nombre d'animaux identiques ou le plus grand nombre d'animaux différents (case arc-en-ciel).
Le joueur qui a coché le plus grand nombre de cases sur son bloc remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Déduction
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 374



Mimo Rigolo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des monstres amusants dont il faut mimer les postures rigolotes...Le joueur le plus rapide à trouver la carte correspondante la gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mimes
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 375



Le petit Bourriquet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce n'est pas facile d'empiler tous les bâtonnets sur le dos de l'âne, sans les faire tomber. Le premier qui y arrive gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 376



Hero Town

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La ville est attaquée par des super-méchants ! Appelons vite les super-héros à l'aide. Un super jeu de mémoire et de coopération.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 377



Dobble chiffres et formes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour gagner, il faut trouver avant les autres le chiffre ou la forme en commun entre deux cartes. En tentant de les retrouver, les tout-petits apprennent à identifier les formes géométriques et les chiffres et à reconnaître les couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 5
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 378



7 familles les animaux du monde

Commentaires sur le jeu

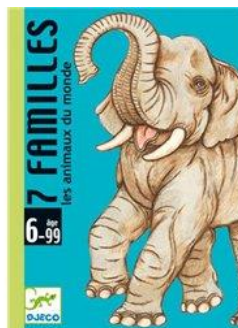
Points: 1

Un jeu classique où les joueurs voyagent de continent en continent, à la rencontre d'animaux étonnants...
7 familles, 7 zones géographiques, 42 animaux...L'occasion d'en savoir un peu plus, tout en s'amusant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 - 10
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 379



zabifuzz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vite ! Vite ! Après la casquette, le t-shirt...Non ! Le caleçon...L'art de se débarrasser de ses cartes, vite et dans l'ordre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 - 10
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 380



Miro-Dingo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une erreur s'est glissé dans chaque dessin. Observation et rapidité sont indispensables pour être le premier à la retrouver !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 381



Spidifish

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le plus rapide pour attraper les bons poissons, et remporter toutes les cartes...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 382



Bataplouf

Commentaires sur le jeu

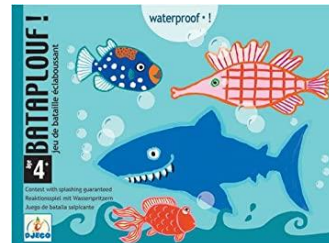
Points: 1

Rempoter toutes les cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dédution
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 383



Rallye des chiffres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le pilote de course Rick est super pressé car il veut gagner le rallye. Mais pour pouvoir repartir rapidement et ainsi franchir la ligne d'arrivée, les exercices de calcul doivent d'abord être résolus ! Qui est suffisamment doué en additions et multiplications pour aider Rick à atteindre son objectif ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mathématique
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 384



Smoothie

Commentaires sur le jeu

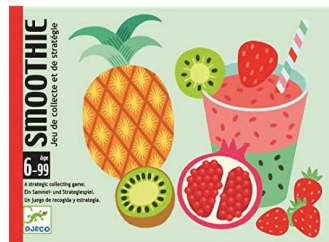
Points: 1

Un zest de mémoire, une pincée de chance et de nombreux fruits...En associant leurs cartes à celles du centre de la table, les joueurs réalisent de délicieux smoothies.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 385



Ram'ino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un classique du jeu du Rami revisité par Djeco. Le but du jeu est de réaliser des suites ou des brelans d'animaux afin de poser sur la table un maximum de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue: 10-20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 386



Alphabets et mots

Commentaires sur le jeu

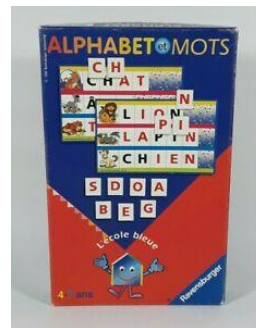
Points: 1

Un jeu amusant où les enfants apprennent à reconnaître les lettres et à reconstituer des mots.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 4 - 7
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 387



Formes et couleurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu amusant où les enfants apprennent à reconnaître les formes et les couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Eveil
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 388



Couleurs et formes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 jeux progressifs pour apprendre les couleurs et identifier des silhouettes, en jouant seul ou à plusieurs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Eveil
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 389



Moi, je fais les courses tout seul

Commentaires sur le jeu

Points: 1

J'observe, je trouve, je classe les objets en m'amusant.
En faisant ses courses tout seul comme un grand, avec sa liste, l'enfant devra choisir les bons magasins.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Eveil
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: OXYBUL
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 390



Mes petites tours colorées

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeter les dés et enfiler les perles pour gagner.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: NORIS
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 391



Mes premières phrases

Commentaires sur le jeu

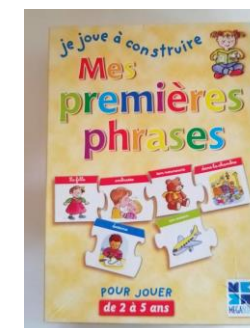
Points: 1

Grâce à ce jeu, l'enfant va développer son habileté, son imagination, son langage et son esprit logique. D'une manière agréable et progressive, l'enfant découvre 12 phrases identifiées par une bande de couleur et constituées chacune de 4 pièces.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dessin
Age préconisé : 2 - 4
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: MEGA BLEU
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 392



Où vivent-ils ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouer a associer l'animal et son habitat.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 393



les ptits incollables le grand jeu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation, unquizz visuel, des questions incollables et des défis

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Question-Répons
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: LANSAY
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 394



Le domino des animaux

Commentaires sur le jeu

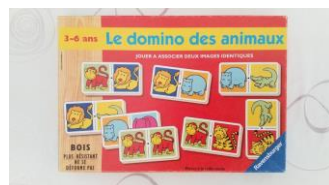
Points: 1

Jouer a associer deux images identiques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 395



jeu des 3 ours

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aborder les premières notions sur la taille. Comparer 3 tailles(grand, moyen,petit). Découverte de l'effet de la transparence sur les vignettes et de leur complémentarité avec les dessins des planches.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 396



L'écriture

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 jeux amusants et progressifs pour que votre enfant apprenne à écrire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 4 - 7

Durée de jeu prévue: <=30 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: RAVENSBURGER

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 397



Vite, à la bergerie !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les bergers voudraient rentrer leurs moutons à la bergerie où il fait bien chaud. Mais les moutons préfèrent continuer de jouer dans le pré. Donc les bergers ont recours à une ruse : lequel attirera son mouton avec de délicieuses fleurs et le ramènera le plus vite à la bergerie ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course

Age préconisé : 4 - 12

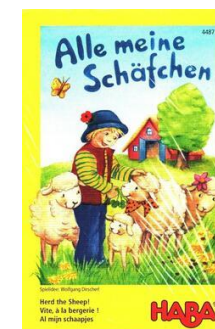
Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: HABA

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 398



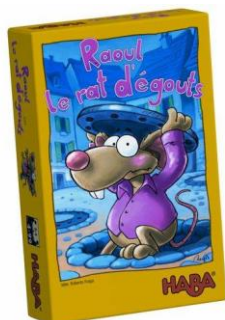
Raoul le rat d'égouts

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Où Raoul a-t-il bien pu se cacher ?
La souris gendarme recherche le célèbre rat d'égouts en soulevant tous les couvercles des canalisations.
Au cours de cette chasse infernale, les gendarmes devront être très perspicaces pour dénicher Raoul !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 - 12
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 411



2 premiers jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux passionnants jeux de dés et d'aventures. Rassemblez des jouets colorés pour votre bac à sable ou grimpez au sommet de cet amusant jeu d'échelles !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Eveil
Age préconisé : 3 - 7
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 412



La chasse au trésor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pirates du Pays Imaginaire, Jake, Izzy et le Frisé, vivent ensemble des aventures extraordinaires afin de réunir 10 précieuses pièces et remplir ainsi leur coffre au trésor. Avec un peu de chance et une bonne mémoire, réussirez-vous à les aider en évitant le Capitaine Crochet ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 413



Octonauts sauvez les poissons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une terrible tempête se prépare. Les Octonauts doivent mettre en sécurité les petits poissons qui nagent dehors, inconscients du danger. Avec une bonne dose de chance au dé, tu peux aider les Octonauts et protéger les petits poissons !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Eveil
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 414



Le cochon qui rit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On jette trois dés à tour de rôle. Un 6 permet de prendre le corps du cochon, un 1 permet de placer 1 patte, une oreille ou un œil. Il faut deux 1 pour placer la queue en tire-bouchon. Le gagnant est le premier à avoir assemblé toutes ses pièces sur le corps du cochon.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 415



Je compte de 1 à 10

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu apprend aux enfants à associer un chiffre et une quantité de 1 à 10, tout en s'amusant à compter sur leurs doigts.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil, Calcul
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 416



Maman et ses petits

Commentaires sur le jeu

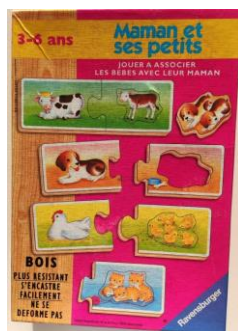
Points: 1

Ce jeu permet aux enfants de se familiariser avec les liens de parenté entre les bébés animaux et leur maman.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 417



Première lecture

Commentaires sur le jeu

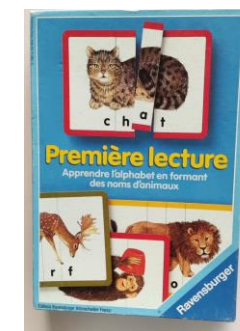
Points: 1

Apprendre l'alphabet en formant des noms d'animaux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 418



Pokémon Yahtzee jr

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Marquer le maximum de points en lançant les dés et obtenir le plus de personnages possibles.
A chaque tour, tu peux lancer les dés 3 fois . Plus tu as de personnages identiques, plus tu marques de points.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Eveil
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HASBRO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 419



Mon premier labyrinthe

Commentaires sur le jeu

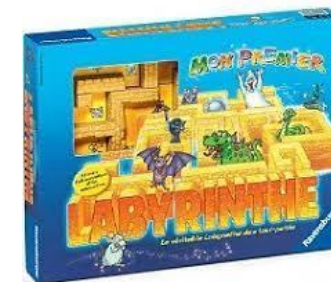
Points: 1

Dans les dédales de ce labyrinthe magique se cachent de mystérieux trésors : un chapeau de sorcière qui parle, une épée en or, de superbes cristaux...
Qui parviendra à se frayer un chemin jusqu'aux trésors à travers le labyrinthe ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 4 - 7
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 293



Le cochon - couleurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le cochon - couleurs est une adaptation du jeu cochon qui rit pour les plus petits. Jeu d'éveil pour 2 à 3 enfants ou le but du jeu est de reconstruire son cochon avec les six pièces que l'on gagne selon la couleur lancé avec le dé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Eveil
Age préconisé : 3 - 5
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: Jeux Michel
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 322



Der Kleine König (Rauf & Runter)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de devinettes captivant. But du jeu est deviner si l'image (dessiner sous la tuile suivante) sera plus grande, plus petite ou de la même taille que l'image de la tuile où vous vous trouvez. Si vous devinez vous ""sautez"" à la case suivante.
Le premier joueur qui aura fait le tour du petit jardin aura gagné.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Blatz
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 246



NANU

Commentaires sur le jeu

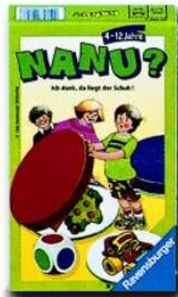
Points: 1

Le but du jeu est de mémoriser au mieux les dessins dissimulés sous les caches de couleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 - 12
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 72



OVO

Commentaires sur le jeu

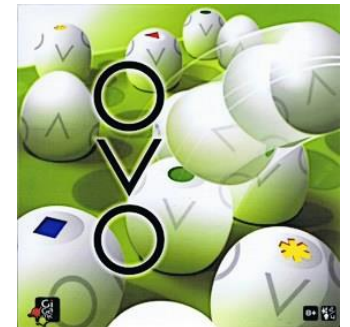
Points: 1

Ovo est un jeu interactif et captivant, où il faudra user de mémoire pour rassembler vos œufs et jouer de bluff pour brouiller les pistes, car rien ne ressemble plus à un œuf qu'un autre œuf.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 113

TRIO**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

TRIO est un jeu de calcul mental pour devenir un champion des tables de multiplication.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 35

Castel**Commentaires sur le jeu**

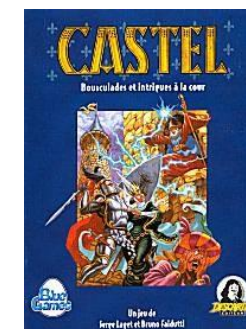
Points: 1

Au château, il n'y a pas de place pour tout le monde. Pour gagner, il va donc falloir jouer serré pour y installer tous les personnages que vous avez en main. Heureusement que chacun d'eux dispose d'un pouvoir particulier qui utilisé judicieusement, doit lui permettre de se faire un place et de s'incruster. Mais attention à vos adversaires qui peuvent vous éjecter et renvoyer dans votre main ceux que vous avez réussi à caser... Une sacrée bousculade en perspective !!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 157



HALLOWEEN PARTY

Commentaires sur le jeu

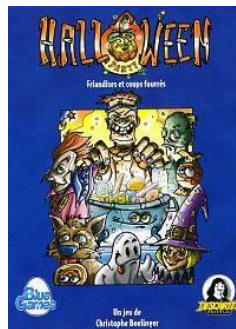
Points: 1

Hallowenn Party est un jeu de cartes très original ou les adversaires décident de votre sort. Bien entendu le BLUFF est permis. Le mensonge est le fait des enfants espiègles....mais s'y adonner dans une partie de Halloween Party ne fait pas pousser le nez des menteurs !!!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Blue Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 202



EASYPLAY XXL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Boîte regroupant 4 petits jeux - (Finito - Big Points-Numeri-Level X) -

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 21



Sticky Stickz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'attraper les plus de petites tuiles créatures avec des ventouses. 3 dés vous indiqueront la couleur, le nombre ou l'expression de ces petites créatures poilues.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Libellud
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 79



Touché-Coulé

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le vrai jeu de bataille navale - Coule la flotte ennemie

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: M.B. JEUX
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 420



Le jeu du Loup

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vite,vite ! Pour gagner, il faut finir sa cueillette avant que le loup ne soit entièrement habillé. A tour de rôle, les joueurs piochent dans le sac, mais attention, si la tête du loup apparaît, on doit lui mettre un vêtement !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1-4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 421



Goûter à la ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque animal se déplace sur le plateau et récolte des fruits dans son panier, les animaux vont voir les oies pour échanger 2 fruits contre 1 friandise.
Le premier joueur qui rapporte 3 friandises a gagné. Le goûter peut commencer !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 422



La Marelle des Mots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La grenouille propose 3 jeux progressifs et amusants qui exercent l'enfant à repérer les sons des mots, les rimes, puis à associer les syllabes sonores et écrites qui forment les mots. Ces jeux permettent de renforcer les compétences de prélecture et de lecture de votre enfant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
Nombre de joueurs: 1-4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 423



Le calcul

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 jeux progressifs pour tout savoir sur les chiffres et les quantités et faire ses premières opérations.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mathématique
Age préconisé : 4 - 7
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 424



Formes et Couleurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 jeux progressifs pour apprendre les couleurs et reconnaître les silhouettes et les formes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1-4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 426



L'arbre magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu et puzzle comprend 3 idées de jeu axées sur l'arbre magique, ses fruits, une petite chenille, un merle et un chat.
Un jeu de classement, un jeu de dé simple, un puzzle et un jeu d'observation.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 428



Dentines

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu et puzzle comprend 3 idées de jeu :
Un jeu de classement
Un jeu de dé simple
Un puzzle et jeu d'observation

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 429



Bonne nuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu pour les tout-petits avec un personnage et des accessoires fluorescents qui les aidera à s'endormir.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 430

Vite,vite, petit pingouin !**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Les mamans pingouins habitent sur une île avec leurs bébés. Pour se régaler des délicieux poissons qui constituent leur repas, il faut cependant traverser le bras de mer pour atteindre une autre île. Qui arrivera le plus vite à terre avec son couple de pingouins et récupérera les deux délicieux poissons ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
 Age préconisé : 2+
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 431

MixMax Electronic**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Reconstitue ces cinq animaux rigolos. Le cochon se met alors à grogner et l'éléphant barrit à trompe déployée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207



Chromino

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dans cette alternative idéale aux dominos, placez judicieusement vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Un jeu tactique qui vous en fera voir de toutes les couleurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation

Age préconisé : 7 +

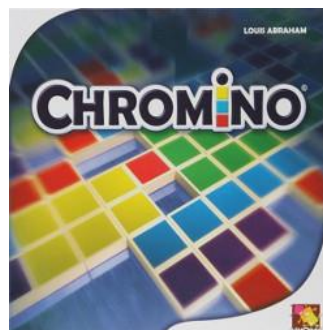
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 1 - 8

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur: Louis Abraham



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 432



Kang-A-Roo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Collectionne les kangourous boxeurs et insolents ! Le joueur ayant attrapé le plus de kangourous remporte la partie. Mais attention : les autres joueurs peuvent vite te piquer tes kangourous si tu n'as pas la bonne carte en main.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 3 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: PIATNIK

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 433



memory cars

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette passionante chasse aux images demande mémoire et concentration.
Qui retrouvera le premier les paires de cartes identiques ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 434



memory Hello Kitty

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette passionante chasse aux images demande mémoire et concentration.
Qui retrouvera le premier les paires de cartes identiques ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 435



Ligretto kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Poser au milieu de la table autant de cartes de la même couleur ou du même type d'animal que possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 436



La maison des mots

Commentaires sur le jeu

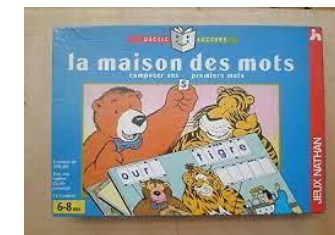
Points: 1

Etre le premier à remplir sa planche avec les bonnes lettres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 437



Squirrel game

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sois le premier à remplir ton rondin avec les glands de la bonne couleur et gagne le jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 438



Shelby's

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ramassez le plus d'os dans votre bol d'ici la fin du jeu et vous gagnez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCATIONAL INGIGHTS
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 439



Du plus petit au plus grand

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants sont amenés à se débarrasser de leurs cartes le plus vite possible afin de gagner le plus d'animaux en bois. Ceci, en observant attentivement les différences de taille des animaux représentés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 440



Première lecture

Commentaires sur le jeu

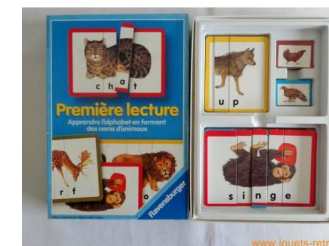
Points: 1

Reconstituer l'illustration de chaque animal à l'aide des parties d'images ou des lettres composant son nom.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 441



Walt Disney Grand Prix

Commentaires sur le jeu

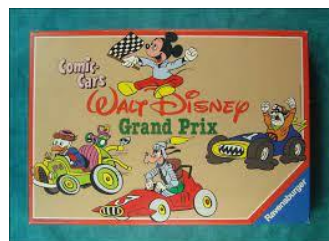
Points: 1

Un jeu de dés et de parcours amusant, avec de l'humour et un peu de chance aux dés, tu te rapproches peu à peu de l'arrivée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 5 - 12
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 442



Jeu des silhouettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Se familiariser avec le principe du jeu des familles, reconstitution d'une famille selon un critère ou un thème.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 443



Les écureuils

Commentaires sur le jeu

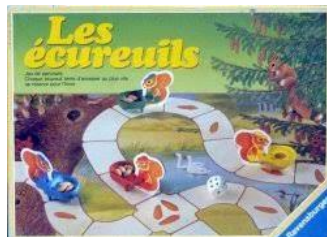
Points: 1

Quatre petits écureuils filent dans la forêt à la recherche de cônes de sapin. A l'aide d'une brouette, ils emportent leurs provisions dans leurs cachettes. Le plus habile de ces petits rongeurs sera le gagnant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 444



Mon 1er qui est-ce?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deviner le personnage de l'autre joueur en posant des questions.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction, Coopération
Age préconisé : 3+
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: M.B. JEUX
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 445



La soupe aux chiffres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour débiter : des cartes chiffre avec 1 seul chiffre
Pour apprendre à compter : des cartes chiffres avec 3 chiffres
Pour apprendre à calculer : des cartes addition

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 446



Putz die Wutz

Commentaires sur le jeu

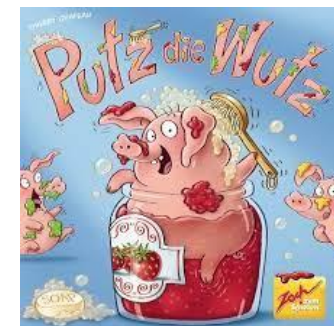
Points: 1

Lancer les dés, attrapez, frottez ! Un jeu de réflexes qui joue des tours de cochons !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Zoch zum Spielen
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 448



Dames chinoises

Commentaires sur le jeu

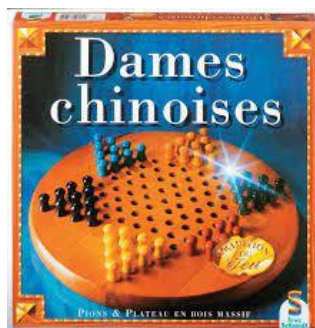
Points: 1

Amener le plus vite possible tous ses pions de leur position de départ, dans l'une des pointes de l'étoile, à la pointe opposée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 449



Croc Dog

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pioche une carte et grâce à ta patte de chat essaye de voler les os sans te faire attraper !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 450



Das original Malefiz (Barricade)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur a 5 pions et doit essayer, le premier, d'en conduire un au but. Plusieurs chemins s'offrent à lui, mais partout se trouvent des barricades que l'on ne peut pas sauter !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Pions, Réflexion
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 40 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 470



Mémo-math petites bestioles

Commentaires sur le jeu

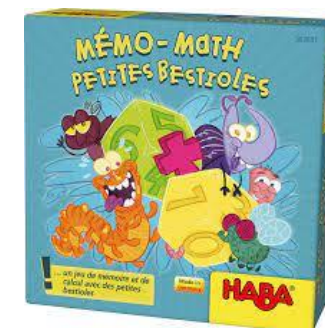
Points: 1

Retenez où se cachent les petites bestioles, car vous devez en trouver le nombre correspondant aux résultats des dés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire, calcul
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 471



Don Drago

Commentaires sur le jeu

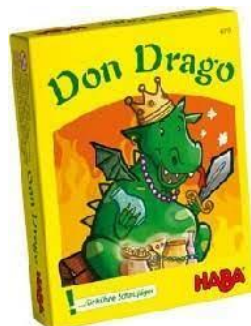
Points: 1

Les apprentis héros aimeraient bien récupérer le plus gros trésor jamais trouvé au pays du dragon !
Un jeu de cartes et d'aventures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2-4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 472



Rallye Mémo

Commentaires sur le jeu

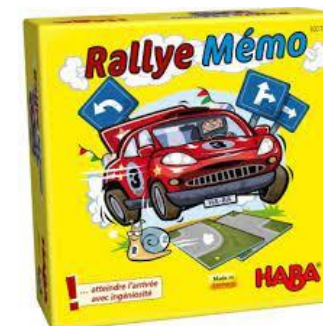
Points: 1

Un jeu de mémoire et de course palpitant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 473



Mille bornes express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : identique au 1000 bornes classique mais avec 66 cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 474



T'CHANG

Commentaires sur le jeu

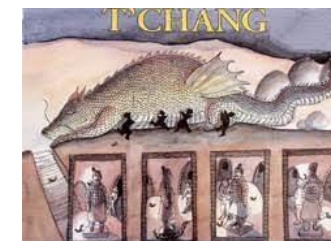
Points: 1

Ensemble les joueurs parcourent une tombe "en s'éclairant avec des lucioles". Leurs objectifs seront de trouver trois dragons d'une même couleur (seule sortie possible de la tombe), mais aussi de rassembler sept pièces d'un puzzle (Tangram) pour répondre à une énigme. Dès que les joueurs sont en possession de ces indices, auront-ils encore assez de force pour quitter le tombeau ???

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Casse Noisettes
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 475



Imagidés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les dés et imaginez ensemble un récit reprenant chacune des images obtenues sur le tirage de dés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 476



Labyrinthe le jeu de cartes

Commentaires sur le jeu

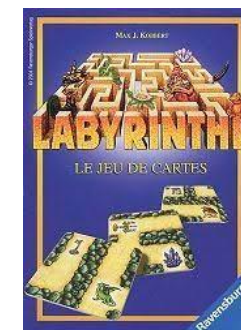
Points: 1

Il faudra poser astucieusement vos cartes et récupérer le maximum de trésors, pour en devenir le maître.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dédution
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 477



Bon appétit !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On pose les cartes sur le tas commun. Chanceux, vous tirez un chat pour attrapez souris et fromages, et même des jetons bonus. Malchanceux, votre tas de cartes s'amenuise...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Hasard
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Amigo Spiele
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 478



Bob l'éponge

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu consiste à récupérer le plus de paires de personnages aux dés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 479



Pachisi Hello Kitty

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le célèbre jeu des petits chevaux aux adorables couleurs de Hello Kitty.
Qui atteindra le 1er l'arrivée avec tous ses pions ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 480



Piston Cup Cars

Commentaires sur le jeu

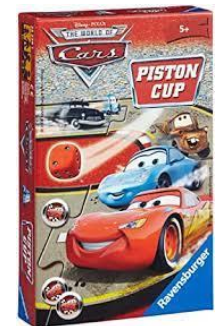
Points: 1

Une course folle entre Flash Mac Queen et ses adversaires, à la conquête de la très convoitée Piston Cup.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 481



Spuk

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le 1er à atteindre la tour à l'aide de 3 figurines.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 482



Bandito

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs essaient simultanément de trouver la carte sur laquelle figure le même cow-boy que sur la carte qui se trouve dans le cadre "Wanted".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Selecta Spiel
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 483



Nimbali

Commentaires sur le jeu

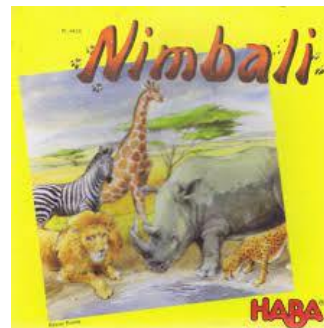
Points: 1

Celui qui aura la chance d'avoir beaucoup d'animaux à son point d'eau pourra les désaltérer (avec les gouttes de pluie). Qui va pouvoir donner toutes ses gouttes d'eau en premier ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 484



Nimbali

Commentaires sur le jeu

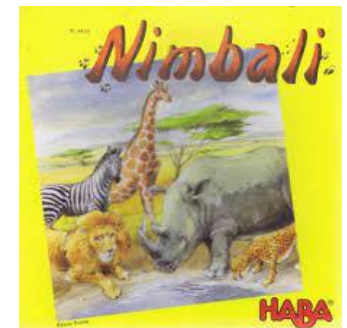
Points: 1

Celui qui aura la chance d'avoir beaucoup d'animaux à son point d'eau pourra les désaltérer (avec les gouttes de pluie). Qui va pouvoir donner toutes ses gouttes d'eau en premier ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 485



Course de lapins

Commentaires sur le jeu

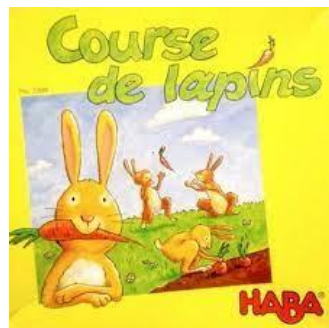
Points: 1

Quel joueur aura de la chance et sera assez malin pour prendre le plus de carottes ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course, Gestion
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 451



Chapeau...Chapeau

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'attraper le plus de chapeaux adverses et d'éviter de se faire attraper les siens.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 452



Quel Monsieur Madame suis-je ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

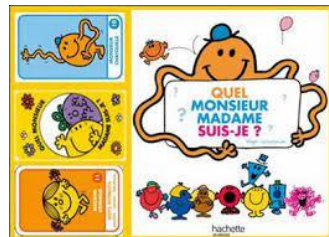
Le but du jeu est de faire deviner un maximum de Monsieur, Madame à son équipe. Pour cela il y a 3 modes de jeu :

- 1) Faire deviner le personnage en décrivant son apparence ou son caractère.
- 2) Faire deviner le personnage sans utiliser des mots interdits.
- 3) Faire deviner le personnage en le mimant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mime
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Hachette Jeunesse
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 453



La pantoufle magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Comme Cendrillon, tu voudrais tellement aller au bal. Réunis les 5 cartes, et avec l'aide de la Fée Marraine, transforme les accessoires dont tu as besoin pour aller au château du Prince.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 454



CrissCross

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu amusant dans lequel tu placeras tes pieds et tes mains à l'endroit indiqué par les dés.

Jeu qui stimule :

La différenciation des couleurs de base

L'orientation dans l'espace

La latéralité

La motricité globale

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 3 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: CAYRO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 455



L'attrape souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La règle du jeu est la même que celle du Mikado. Un joueur peut prendre des pièces tant qu'il ne fait pas bouger le poussoir.
Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 456



Dora L'exploratrice

Commentaires sur le jeu

Points: 1

80 jeux classiques avec Dora :
Jeux de cartes
Jeux de dés
Jeux de puces
Jeux avec les figurines
Jeux avec les pions
Jeux de stratégie
Jeux avec les pentaminos
Jeux figuratifs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: <=30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: CLEMENTONI
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 457



La course aux lettres

Commentaires sur le jeu

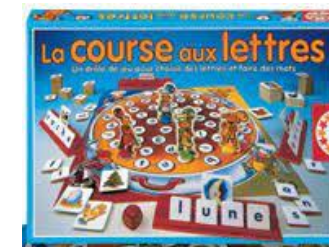
Points: 1

Chaque joueur doit arriver à ce que son cuisinier trouve les lettres dont il a besoin pour former les différents mots, et ainsi gagner le plus grand nombre de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 458



Les incollables le jeu !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu comprend 3456 questions-réponses pour s'amuser en famille sur des sujets scolaires et des thèmes de loisirs. Du CP au CM2, chaque enfant trouvera des questions correspondant à son niveau. Une 6ème catégorie de questions-réponses permettra aux plus grands et aux adultes de jouer en compagnie des plus jeunes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Connaissances
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 459



Les incollables le jeu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu comprend 3456 questions-réponses pour s'amuser en famille sur des sujets scolaires et des thèmes de loisirs. Du CP au CM2, chaque enfant trouvera des questions correspondant à son niveau. Une 6ème catégorie de questions-réponses permettra aux plus grands et aux adultes de jouer en compagnie des plus jeunes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Connaissances
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 460



Vite, montez !

Commentaires sur le jeu

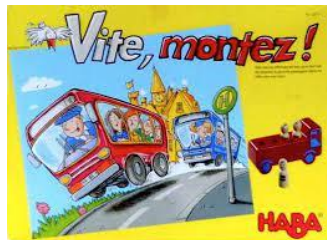
Points: 1

Aujourd'hui les bus font la course : quel chauffeur va réussir à emmener le plus de voyageurs possible au quartier correspondant ?
Attention : certains voyageurs descendent en cours de route ou continuent leur trajet avec un bus plus rapide.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déplacement
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 461



Pizza Spéciale Monstre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent récupérer des parts de pizza pour reconstituer la même pizza que celle qui se trouve cachée devant eux. Mais cela se complique...La table se met à tourner, les assiettes changent de place, les joueurs se retrouvent devant une autre pizza ! Heureusement ils peuvent avoir l'aide du cuisinier Pepino pour gagner des parts de pizza ou du monstre pour en redonner.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 462



La cueillette des trèfles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va récupérer le plus grand nombre de trèfles à quatre feuilles et les ramener chez lui sans se les faire reprendre ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dé, Tactique
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 463



Le rallye des souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le joueur qui effectue le parcours le plus adroitement avec ses souris et accumule ainsi le plus de fromage, gagne la partie. Mais attention, le plancher est truffé de trous et le gros chat essaie d'attraper les souris.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 464



La magie des chiffres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au pays des chiffres, un génie a caché de précieux trésors. Sans perdre de temps, les lutins se mettent en quête des trésors cachés. En comptant, ils approchent tout doucement de leur but et parfois, ils sont aidés par la fée Magica. Mais l'effronté génie est dans les parages et il va leur faire faire des choses insencées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 465



Tohu-Bohu dans la jungle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La bande de singe qui aura ramassé en premier le nombre demandé de noix de coco gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dé, Tactique
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 467



Le détective malin

Commentaires sur le jeu

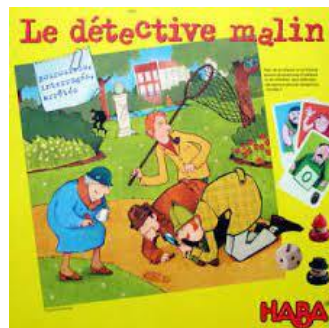
Points: 1

Avec de la chance et en faisant preuve de beaucoup d'habileté et de réflexion, quel détective attrapera le plus de dangereux bandits ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Adresse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 468



Ploufette en mission

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Depuis sa fenêtre, un habitant du château a encore fait tomber quelque chose dans l'étang. Ploufette, la grenouille qui sait grimper le long des murs, est la seule à pouvoir récupérer ses objets.
Sa mission est complexe : retrouver le propriétaire de chaque objet et escalader les murs de la tour pour lui ramener l'objet.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire, Adresse
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 469



Le butin des pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mémoire amusant où l'on collecte, offre et remercie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 447



Clac Clac

Commentaires sur le jeu

R401

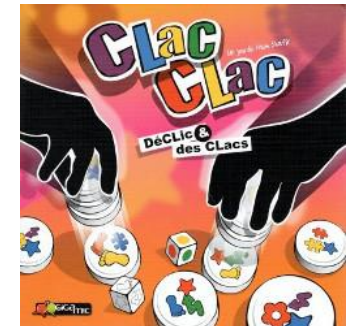
Points: 1

Chaque disque combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 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. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Haim Shafir, Kobi Ben Aro





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 486



Rafle de socquettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va réussir à récupérer le plus possible de paires de socquettes et aura ainsi trois pinces à linge en récompense ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 487



Tic Tac Taupe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tracez le plus vite possible les 4 lignes qui feront apparaître la dernière case libre. C'est là où se trouve Bébé Taupe !
3 pions Bébé Taupe alignés et c'est gagné.
Plus rigolo qu'un morpion !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Widyka
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 488



Robot Face Race

Commentaires sur le jeu

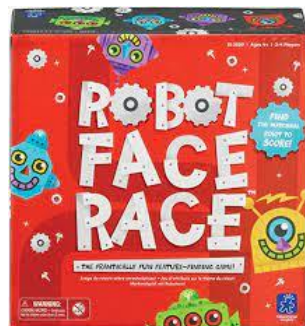
Points: 1

Le premier joueur qui rassemble cinq jetons robot en trouvant cinq têtes de robot correctes est le gagnant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCATIONAL INGIGHTS
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 489



L'île aux clés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Parvenir à délivrer le lionceau emprisonné sur l'île avant que le monstre n'y arrive . Il faut les 4 clés réunies pour ouvrir la cage.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 490



Top That

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le 1er à empiler vos objets de magicien pour faire une tour de magie en respectant les règles suivantes :
Les objets en couleur doivent être visibles.
Les objets en gris doivent être cachés.
Un jeu magique !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: BLUE ORANGE
Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 491



Ensemble contre le chat

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour gagner, les rats doivent avoir réalisé complètement le collier du chat, grelot compris, et être tous rentrés à l'abri dans leur maison. Le chat, lui, se défend : il se construit en fabriquant son puzzle et il peut enlever les perles du collier mises par les rats. Il gagne s'il a fini son puzzle avant que les rats soient rentrés à l'abri en ayant terminé le collier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Sylemma
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 492



My Rummy Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs doivent composer leurs séries de cartes pour pouvoir se défaire en premier de leur dernière carte en jeu.
Qui arrive à remporter trois jetons MyRummy-Chips au cours de plusieurs manches est consacré roi du MyRummy.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 493



Boney d'âne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réunis 4 cartes similaires !
Si tu n'attrapes pas de carotte, tu perds...
Si tu perds 3 fois, tu te transformes en âne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Splash Toys
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 494



Stoopido

Commentaires sur le jeu

Points: 1

- 1) Lancez le dé
- 2) Tapez sur le bon stoopido
- 3) Et ajoutez un élément au masque de votre adversaire
- 4) Attention à ne pas devenir le grand stoopido !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: ASMODEE
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 495



Mika-bille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retire les baguettes une à une. Mais attention, ne fais pas tomber les billes en équilibre !
Le gagnant est celui qui fait tomber le moins de billes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 496



Devine ce que je mime !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Auras-tu assez d'audace pour imiter les animaux ,les personnages, les objets, ou les actions délirantes que le jeu te propose?
Pour le savoir fais tourner la roulette qui déterminera la catégorie de carte que tu dois tirer, et lance toi pour faire deviner ce qui est inscrit sur la carte aux autres joueurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mime
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 497



Qui est-ce ? Little PetShop

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Combien faudra -t-il de questions pour découvrir le Petshop Mystérieux ?
Grâce aux réponses obtenues, tu pourras procéder par élimination. Si tu es le 1er à le découvrir, tu gagnes la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Déduction
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: M.B. JEUX
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 498



Monopoly Junior Reine des neiges

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déplace toi sur le plateau et achète les emplacements sur lesquels tu t'arrêtes. Gagne de l'argent en faisant payer un loyer aux autres joueurs qui s'arrêtent sur ton emplacement.
Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs fait faillite. Le joueur qui a le plus d'argent gagne la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: HASBRO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 499



Meli Melo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le joueur qui constitue la plus grande collection de cartes en punissant les autres poules pour non respect des règles de la mode gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 7
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 500



Le seigneur des anneaux la quête

Commentaires sur le jeu

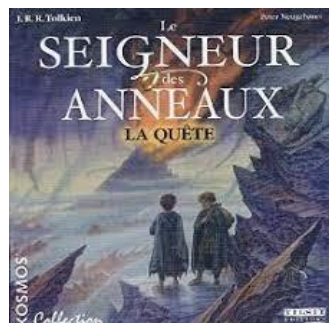
Points: 1

Le but du jeu est de découvrir les territoires inconnus et de marquer le plus de points de victoire possible. Une fois toutes les cartes terrains découvertes, la position du Mont du Destin est connue, le jeu se termine alors quand un des Hobbits atteint le Mont du Destin. On décompte les points de victoire de chaque joueur, et celui qui en a obtenu le plus est déclaré vainqueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Tilsit
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 501



Buteur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'avoir marqué le plus de buts à la fin de la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HASBRO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 502



Le petit bac

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Choisissez les cartes, faites rouler les dés et c'est parti !
A vous de trouver au plus vite un nom pour chaque lettre.
Plus votre nom sera original, plus vous aurez de chances de marquer des points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: M.B. JEUX
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 503



Octo Verso Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à se débarrasser de toutes ses lettres, en composant des mots sur le support, et en poussant les lettres en trop chez son adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15-30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: OctoVerso
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 504



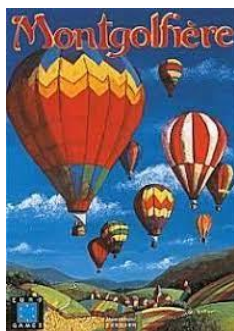
Montgolfière

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le premier joueur à atteindre la Lune gagne la partie. Si personne n'atteint la Lune, la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Le joueur situé le plus haut est alors déclaré vainqueur.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Tactique
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 25 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Eurogames
Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 368



Code Names

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Dans Codenames, deux équipes d'agents secrets (minimum deux personnes dans chaque équipe) font face à une grille carrée de 25 cartes indiquant des mots.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 14 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur: Vlaada Chvátil

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 320

Diamoniak**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Votre but est de construire votre château avant les autres joueurs. Pour cela, vous pouvez piocher autant de cartes que vous voulez. Mais attention aux sorcières, qui vous obligent à passer votre tour et même parfois à redonner 3 de vos cartes...

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 345

Dodelido**Commentaires sur le jeu**

R401

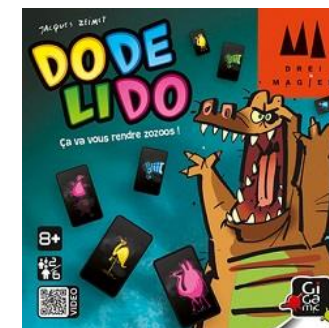
Points: 1

Soyez réactif pour vous débarrassez au plus vite de vos cartes ! A son tour chaque joueur pose sa première carte sur l'une des trois piles et doit donner instantanément la bonne réponse : une majorité d'animaux, de couleurs, ou en cas d'égalité Dodelido ! A moins qu'il n'y ait «rien» à dire ?! Et sans parler du crocodile ou de la tortue qui peuvent s'en mêler ! Un jeu d'ambiance pour toute la famille qui risque de vous rendre chèvre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	GIGAMIC
Auteur:	Jacques Zeimet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 466



Kikafé?

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Kikafé? est un jeu de défausse qui animera les soirées apéro et ravira les passionnés de petits animaux trop mignons !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: BLUE ORANGE
Auteur: Jonathan Favre-Godal



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 507



Ligretto kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Poser au milieu de la table autant de cartes de la même couleur ou du même type d'animal que possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 508

Mini Match**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Il faut être vif et rester concentré ! Le premier qui trouve sur la grande carte Meli mélo un élément de son jeu, abat sa carte vite vite !

Nb pièces: 1

**Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 509

Mixmo**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

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

**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:
 Auteur: Sylvain Hatesse, Julien Fa

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 510

Papayoo**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Un petit jeu de pli, variante de la dame de pique., Il faut lequel il vous faudra éviter les payoos et avoir le moins de points possible en fin de partie.

Nb pièces: 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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 511

Perlin Pinpin**Commentaires sur le jeu**

R409

Points: 1

De nombreuses reines ont subi un sort et restent éternellement endormies. Chevaliers, il est de votre devoir de les réveiller ! Usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir à nouveau !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Tactique
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Miranda Evarts



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 512

Pickomino**Commentaires sur le jeu**

R407

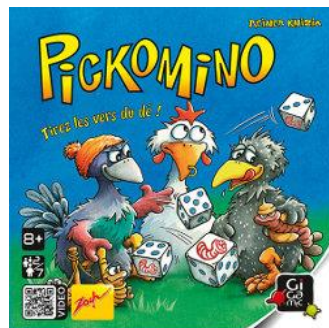
Points: 1

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écartier 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

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 513

Sardines**Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

Jeu de mémorisation pour observer les petites sardines, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 514



Smoothie

Commentaires sur le jeu

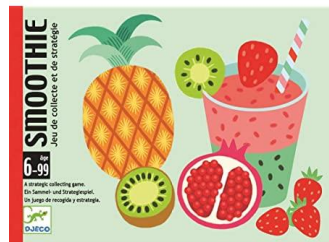
Points: 1

Un zest de mémoire, une pincée de chance et de nombreux fruits...En associant leurs cartes à celles du centre de la table, les joueurs réalisent de délicieux smoothies.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 6 - 12
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 515



Tantrix

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

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: 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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 516



Wazabi

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

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

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 517



Wazabi - Extension

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

Dans cette extension, de nouveaux dés et de nouvelles cartes vont épicer un plus le jeu. Découvrez de nouveaux effets et soyez bien attentif durant le tour des autres joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 518



Wataï -Vert

Commentaires sur le jeu

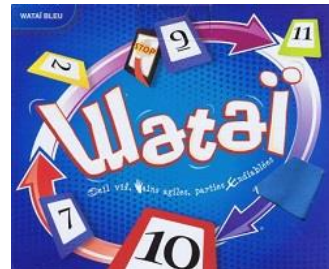
Points: 1

Version inspirée de la crapette rapide. Vous devez jouer vos cartes aussi vite que vous le pouvez au centre de la table. Ayez l'œil et la main agile car vos adversaires jouent sur le même terrain que vous et en même temps que vous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur: Seth Blaine



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 519



Undo "Le Prisonnier du Passé"

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

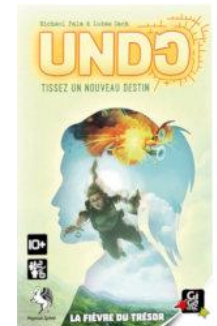
Undo "Le Prisonnier du Passé" jeu coopératif et très immersif qui permet à ses joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir.

Berlin 1944 : une dame âgée fait une chute mortelle dans le vide.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 60 - 75 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Michael Palm, Lukas Zach





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 520



Pipolo

Commentaires sur le jeu

R407

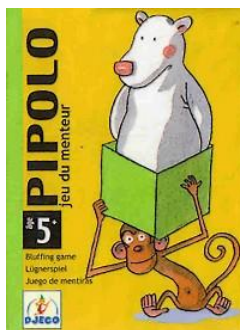
Points: 1

Les joueurs posent une de leurs carte face visible et annoncent le type de la carte : Dessous, Dedans". Mais ils sont libres de dire la vérité ou de mentir... Et bien évidemment les autres joueurs peuvent dénoncer un joueur dont ils pensent qu'il ment en annonçant "pipolo"!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 521



Karuba Jeu de Cartes

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Emmener habilement ses aventuriers à travers la jungle.
Sélectionner stratégiquement 2 cartes de sentier de sa main pour évincer les autres joueurs : celui qui a la plus petite somme perd une carte.
A l'aide de ces cartes, former un réseau de sentiers pour relier ses aventuriers à leur temple.
Récupérer de précieux trésors et marquer des points en reliant les temples.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Rüdiger Dorn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 522



Labyrinthe secret

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans les couloirs sombres et mouvementés du labyrinthe secret, chaque joueur va essayer de s'emparer au plus vite de sept mystérieux trésors. Mais, on va de surprise en surprise, car les murs coulissent sans cesse...et pour gagner du temps, il faudra se livrer à de passionnants duels !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Parcours
Age préconisé : 10+
Durée de jeu prévue: <=30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 523



Ramses II

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Celui qui retrouve le plus de trésors du pharaon et gagne ainsi les meilleures cartes, remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 524



Protégeons la Nature

Commentaires sur le jeu

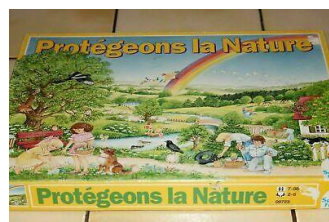
Points: 1

Le jeu t'aide à savoir tout ce qu'il faut faire, et tout ce qu'il faut éviter de faire pour protéger la nature.
Se joue comme un jeu de l'oie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Parcours
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 525



Ignis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les éléments Feu et Eau luttent pour la suprématie. Le but du jeu est d'expulser tous les pions de l'élément adverse hors du plateau, tout en conservant au moins un des pions de son propre élément sur le plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: HUCH !& FRIENDS
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 526

Mastermind 5 joueurs**Commentaires sur le jeu**

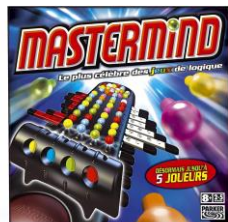
Points: 1

Défiiez vos amis dans une véritable guerre de cerveaux. Dans cette version, il y a la possibilité de jouer jusqu'à 5 joueurs. Soyez le premier à trouver la combinaison de 4 couleurs en vous aidant des codes proposés par les autres joueurs en marquant le plus de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 527

Get a Letter**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Trouvez le plus grand nombre de mots associés à un thème donné, et ce, pour chacune des lettres de l'alphabet. A partir du moment où le chrono est enclenché, les joueurs piochent une carte et choisissent un thème. Ils disposent de 90 secondes pour donner leurs réponses et rabattre le plus de lettres relatives au thème pioché ...et c'est gagné !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Affrontement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15-30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TOMY
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 528



Prem's

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Récolter le maximum de cartes pour gagner la partie. Pour cela, il faut être le "Prem's" à trouver un mot commençant par la lettre annoncée par la base et correspondant au thème indiqué sur la carte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: LANSAY
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 529



Super Mario Match

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'aligner 5 personnages identiques en diagonale, à l'horizontale ou à la verticale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 530



cache-cache à la ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel remue-ménage à la ferme ! Tous les animaux jouent à cache-cache et veulent trouver la meilleure cachette ! Il y a beaucoup d'endroits pour se cacher à la ferme : dans la meule de foin, dans le pommier et même au milieu des cochons dans la porcherie.
Parviendrez-vous à trouver tous vos amis les animaux avec l'aide de Léo, le chien de la ferme ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 531



Gigi longcou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les amies girafes ont très faim, mais les feuilles les plus savoureuses sont accrochées aux plus hautes branches de l'arbre ! Allonge progressivement le cou de ta girafe vers le haut en retournant les bonnes tuiles pour former son cou. Quelle girafe aura le plus de taches et donc le plus long cou et remportera la partie ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chance
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 532



Théo le pompier

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pin-pon, pin-pon, un incendie fait rage à Haba-ville ! Pour pouvoir éteindre le feu, les pompiers ont besoin de vous. Commencez par vous familiariser avec les équipements des pompiers, puis faites appel à votre mémoire. Réussirez-vous à trouver le seau, l'extincteur et le tuyau dans le camion de pompiers pour éteindre tous les incendies ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1-4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 533



Mots Magiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La sorcière Susie et le magicien Pim se livrent à une captivante compétition pour trouver le mot magique le plus impressionnant ! Parmi les illustrations des cartes de mots magiques, qui trouvera en premier un mot correspondant à la lettre recherchée ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 534



La chasse aux monstres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouve les bons jouets pour effrayer les monstres et les faire fuir dans le placard. Fais équipe avec ta famille et tes amis dans ce jeu de mémoire coopératif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: SCORPION MASQUE
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 535



Mistigriff

Commentaires sur le jeu

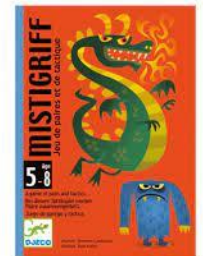
Points: 1

Rassemblez des monstres, sauvez le roi et la reine, dominez le dragon et vous serez un valeureux chevalier.
Un jeu de paire plutôt tactique !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tactique
Age préconisé : 5 - 8
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 536



Gorilla

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour gagner il faut associer les animaux ou les couleurs de bus afin de ne plus avoir de cartes en main. Attention !
Seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter le gorille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 537



Magic school

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour réussir l'examen de sorcellerie il vous faudra unir vos forces et associer chaque personnage au bon objet magique.
A vos baguettes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 538



Twist up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de langage par équipe :
Guidés par les indications de son coéquipier, il s'agit de reproduire la carte modèle en prenant garde aux positions des animaux et aux fonds de couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Communication
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 4-6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 539



Clac le monstre

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Monstre qui peut ! Faites vite, et gardez un œil sur les différentes tuiles monstre. Y a-t-il un nombre de monstres correspondant au dé ? Touchez en premier la main du bon monstre ! Le vainqueur est le joueur qui réunit le plus grand nombre de tuiles monstre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 540



Kéblo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque manche, Fréd la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte !
Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit, ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 541



Cadomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les animaux malicieux ont caché des cadeaux !
Qui sera le plus rapide à les retrouver ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 542



Kotakote

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dextérité et œil de lynx seront de mise pour réussir à reproduire les dessins imposés. Pour cela, il faudra retrouver les deux cartes nécessaires pour réaliser le dessin.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 543



Décode

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez votre série de chiffres cachés en premier pour gagner ! Chaque joueur reçoit des tuiles numérotées qui sont visibles pour les joueurs adverses. A votre tour, nommez un chiffre pour résoudre votre code secret ! Faites appel à votre sens de la déduction dans ce jeu brillant pour toute la famille !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 544



Blanc-Manger Coco Junior

Commentaires sur le jeu

R410

Points: 1

La Maîtresse en Maillot de Bain est la version familiale de Blanc-manger Coco. 100% adapté aux enfants, le jeu est destiné à jouer en famille ou uniquement par des enfants et fera rire aussi bien les petits comme les grands. Le but du jeu est de faire rire les autres joueurs avec des combinaisons de phrases à trous et de mots. Un joueur est désigné « question master » et lit une carte bleue avec une phrase à trou(s), tous les autres joueurs posent une carte blanche. Celui qui a posé la carte la plus drôle gagne la manche puis lit la carte bleue suivante et ainsi de suite. Le premier joueur à 5 points est l'heureux vainqueur !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hiboutatillus Sas
 Auteur: Louis Roudaut



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 545



Roi et Compagnie

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Jeu Inspiré du Yam's. Engagez des villageois et monstres remarquables afin d'attirer les héros dans votre royaume, histoire qu'ils y dépensent leurs sous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Stop ou encore
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Nils Nilsson



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 546

DobbleCommentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. 55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... et c'est parti !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Jean-François Andreani



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 547

Le Trésor Des LutinsCommentaires sur le jeu

R406

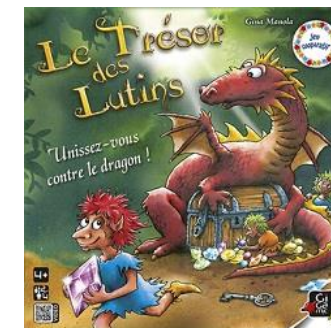
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Gina Manola





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 548



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Le poulailler est déchaîné, car le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline: le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 549



Kéblo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque manche, Fréd la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte !
Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit, ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 550



Théo le pompier

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pin-pon, pin-pon, un incendie fait rage à Haba-ville ! Pour pouvoir éteindre le feu, les pompiers ont besoin de vous.

Commencez par vous familiariser avec les équipements des pompiers, puis faites appel à votre mémoire. Réussirez-vous à trouver le seau, l'extincteur et le tuyau dans le camion de pompiers pour éteindre tous les incendies ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 551



Concept Kids Animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction, Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: Alain Rivollet, Gaëtan Bea



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 552



Hiboufou

Commentaires sur le jeu

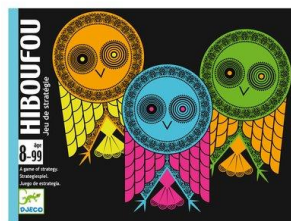
Points: 1

Jeu de stratégie. Pour poser un hibou à côté d'un autre hibou, il suffit qu'ils aient une couleur commune. Pour gagner, faut-il encore réussir à se débarrasser de ces 3 cartes en un seul coup.
Le joueur ayant remporté le plus de cartes hibou, gagne la partie

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 553



Menhirs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Menhirs est un jeu de rapidité, de classement et d'observation.
Les druides s'affrontent au cours d'une grande compétition : qui pourra replacer dans le bon ordre le plus rapidement possible les symboles indiqués sur les menhirs ?
pour cela, il faut bien observer et chercher les bons symboles en les classant le plus vite possible. Mais attention : les druides agissent tous en même temps et le plus rapide n'est pas toujours le meilleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 554



Conex

Commentaires sur le jeu

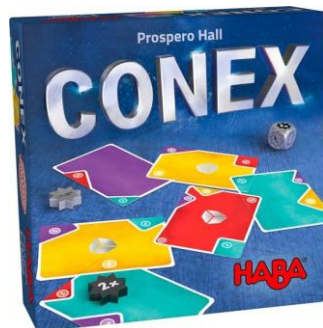
Points: 1

Les joueurs cherchent les meilleurs emplacements où poser leurs cartes aux coins CONEX pour gagner le plus de points tout en utilisant intelligemment et rapidement les étoiles d'actions.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 555



Skip-Bo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

il faut être le premier à se débarrasser de son stock de cartes selon un mode de jeu proche de la crapette.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: MATTEL
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 556



Color Addict Express

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Cartes sur lesquelles sont inscrits des noms de couleur (mais pas forcément dans la couleur de leur nom). C'est d'ailleurs sur ce principe que repose tout le concept du jeu. Il s'agit en fait de la difficulté qu'entraîne le fait de devoir nommer une couleur...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: France Cartes
 Auteur: Nicolas Bernard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 557



Le Mistigri

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui a vraiment de la chance ? Et qui attirera les moutons de malheurs ? Vous allez le découvrir en tirant des cartes faces cachées dans la main des autres joueurs. Celui qui réunit le plus grand nombre de cartes "chance" remporte la partie.
 Un jeu de cartes rigolo et espiègle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Hasard
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 558



Bataille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est tellement effrayant ! Des yeux, des cornes, des dents, des bras et des jambes, les monstres en ont beaucoup!
Les joueurs tirent chacun une carte de monstre face cachée, choisissent un attribut et le compare : quel monstre surpasse les autres ?
Celui qui réussit à réunir le plus grand nombre de cartes monstres gagne la partie!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 559



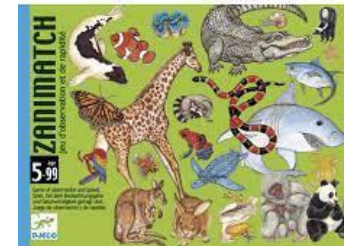
Zanimatch

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut être vif et rester concentré !
Le premier qui trouve sur la grande carte "Méli Mélo" un élément de son jeu, abat sa carte vite, vite !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 560



Bataflash

Commentaires sur le jeu

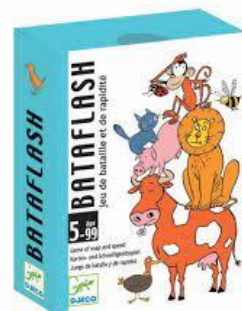
Points: 1

Un jeu de bataille qui développe le sens de l'observation des plus petits. Le plus rapide gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 561



A toi de deviner !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui suis-je ou que suis-je ? Un boulanger, un lion ou un arrosoir, peut-être ? Pour le deviner et gagner, il faut être futé, poser les bonnes questions et savoir bien les combiner !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Devinettes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 562



L'alphabet magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'apprenti magicien Alphexi doit cuisiner une délicieuse soupe aux lettres. Pas de problème ! Mais lors du service, le grand magicien contrôle si les lettres flottent bien dans le bon ordre dans l'assiette. Qui aidera Alphexi à mettre les lettres dans l'ordre alphabétique et à trouver des mots dans diverses catégories ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 563



Licornes dans les nuages Bingo scintillant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La licorne Bonheur étincelant joue au bingo scintillant avec ses amies ! Qui veut se joindre à elles pour voir si les images des tuiles retournées correspondent à celle de leur carton de bingo ? Un drôle de scarabée par ici, un petit hérisson par là, et ici un joyeux écureuil ! On place un cristal de nuage sur chaque image qui correspond sur son carton. Le premier à avoir 4 cristaux alignés a gagné.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 2 - 4
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 564



Super Fly

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attrape les cartes mouches à l'aide de ta Tapette et deviens le meilleur des collectionneurs !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Loki
Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 565



Pompiers a vos tuyaux !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers ! Ils viennent éteindre les bottes de paille en feu du fermier Rudi. Pouvez-vous les aider ? Pour cela, vous ne devez pas vous emmêler les tuyaux ! Vous devez disposer correctement et rapidement les plaquettes de morceaux de tuyau pour dérouler votre tuyau jusqu'au feu. Vous recevrez une médaille de pompier en récompense. Le premier qui reçoit 3 médailles a gagné.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 566



Little circuit

Commentaires sur le jeu

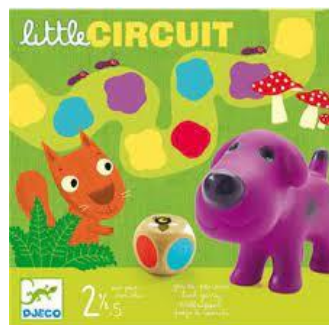
Points: 1

De petits animaux se promènent tout au long du chemin. Le dé indique le rouge ! Le petit chien peut avancer jusqu'à la prochaine case rouge...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 2 - 5
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 567



ABC Dring !

Commentaires sur le jeu

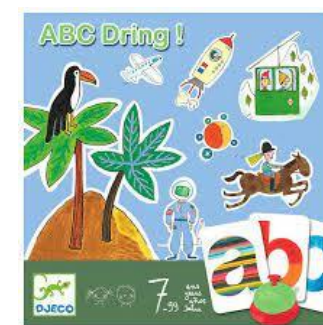
Points: 1

Avoir du vocabulaire, faire preuve de rapidité : T...comme toucan ! Dring !!!
Le premier joueur à associer la lettre choisie avec un élément dans les dessins présentés sonne pour se manifester, s'explique, et gagne la lettre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Lettres
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 568



Memo Tropico

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de mémo, il faut une mémoire d'éléphant pour se souvenir de l'emplacement des animaux qui changent souvent de cachette.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 5 - 10
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 3 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 569



Gloutons !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui sera le plus glouton et le plus rapide à engloutir les objets qui traînent dans la chambre ? Un jeu d'observation endiablé ou il faudra aussi avoir le geste sûr !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 570



Ludanimo

Commentaires sur le jeu

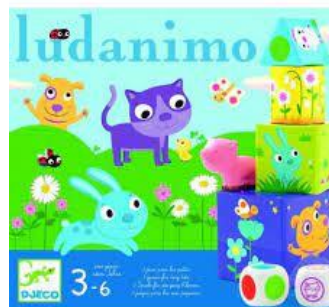
Points: 1

3 jeux complets pour les tout-petits.
Un jeu de parcours, un jeu de mémoire et un jeu d'équilibre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 571



Licorne dans les nuages

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les 4 licornes Bonheur étincelant, Poussière d'étoile, Fleur magique et Tourbillon magique habitent au lointain pays des nuages. Toutes joyeuses, elles gambadent sur les nuages cotonneux, glissent sur les arcs-en-ciel multicolores comme sur des toboggans et s'amuse avec les cristaux de nuage.
Qui peut aider les licornes à aller le plus vite possible vers le soleil et à ramasser en chemin beaucoup de cristaux de nuage ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 572

La bonne paye**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Comme dans la vraie vie, reçois ta paie tous les mois et gère au mieux ton budget. Sauras-tu prendre les bonnes décisions pour ne pas finir sur la paille ? A toi d'être malin pour investir dans de bonnes affaires et économiser quand il le faut !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 573

Fée Toibelle**Commentaires sur le jeu**

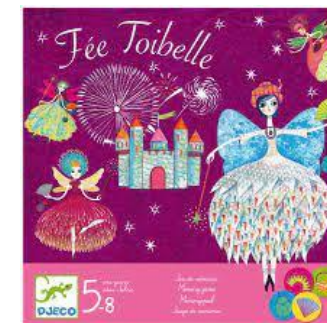
Points: 1

4 jolies fées sont invitées au grand bal du château. Mais avant de filer en carrosse danser sous les étoiles, chacune doit récupérer sa couronne, son collier, son éventail et son sac à main. Un jeu de parcours et de mémoire où il faudra retrouver ses propres accessoires et être la première à arriver au château.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 5 - 8
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 574



Attrape rêves

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les cauchemars, c'est pas drôle ! Rien de tel qu'un doudou pour se reconforter et transformer les mauvais rêves en jolies histoires !

1) Choisissez un doudou qui recouvre complètement le cauchemar situé au centre de la table.

2) Si le cauchemar est totalement caché par le doudou, remportez des jetons Rêve afin de compléter votre plateau !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Space Cow

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 575



Qwirkle Cartes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif de ce jeu est de réaliser le plus de Qwirkle possibles. C'est-à-dire des séries de 6 cartes différentes (Même forme géométrique ou même couleur). Les possibilités sont nombreuses, le jeu bouge tout le temps, il faut rester en éveil pour gagner le plus de qwirkles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: IELLO

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 156



Mille Bornes Fun & Speed

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Suspense, rebondissements et interactions...grâce à de nouvelles règles du jeu et de cartes de jeux !
Le but du jeu est toujours d'accumuler 1.000 Bornes (700 à 4 joueurs) en accumulant des cartes "bornes", "bottes"... tout en essayant de ralentir les autres joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2-4
Difficulté:
Marque du jeu: DUJARDIN
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 425



1,2,3 Qui est caché là ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les animaux de la ferme jouent à cache-cache. Qui a envie de les chercher ? Deux idées de jeu amusantes et variées : celui qui observera bien et a en plus une bonne mémoire pourra trouver les animaux et gagner.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 576



Geomemorix

Commentaires sur le jeu

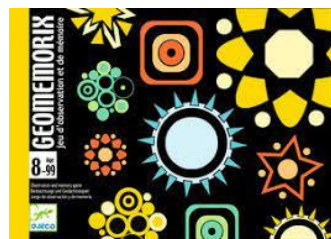
Points: 1

Sur quelle carte ronde se trouve ce motif vert ?
Pour gagner des cartes, il faut rester concentré et mémoriser
l'emplacement des formes et des couleurs !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 577



L'ours savant apprend à compter

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu stimule :
Le calcul mental
La mémoire
Des premiers exercices avec les chiffres de 1 à 10

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil, Calcul
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 578



Pyramide d'animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Artistes équilibristes, attention ! Aujourd'hui les animaux vont former une grande pyramide ! Pourrez-vous les aider ?
Il vous faudra de la patience et beaucoup de doigté.
Poser le flamand rose sur le crocodile, le mouton sur le flamand rose, le serpend sur le mouton...sans perdre l'équilibre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 579



Saute-nuages

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le chat Kaya voit les moutons jouer sur les nuages tout blanc et tout doux. Ils glissent même sur l'arc-en-ciel comme sur un toboggan ! Grâce à ces deux jeux, les enfants apprennent à compter de un à trois et à connaître les six couleurs de l'arc-en-ciel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 580



Little observation

Commentaires sur le jeu

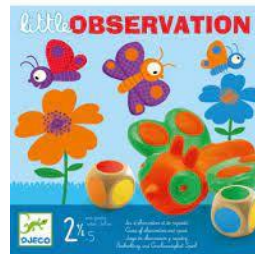
Points: 1

Des petits papillons virevoltent dans le jardin.
Qui sera le plus observateur et attrapera le papillon correspondant à la combinaison des dés ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 2 - 5
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 581



Uno

Commentaires sur le jeu

R407

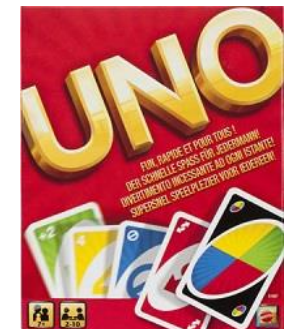
Points: 1

Le but? Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes Action... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Inspiré du 8 américain

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 427



1,2,3-souris, halte-là !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu & puzzles comprend trois idées de jeu axées sur la souris, le chat et la cave remplie de bonne choses :

- * un jeu de classement dès 2 ans
- * un jeu de dé simple où il faut tâtonner des objets dès 3 ans
- * un puzzle et jeu d'observation dès 4 ans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 2 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 582



Animouv

Commentaires sur le jeu

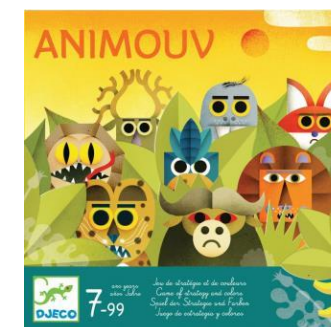
Points: 1

chaque joueur doit déplacer des jetons aux images d'animaux rigolos, pour aligner les 3 images de sa carte.
Le but de ce jeu stratégique est de gagner le plus de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 583



Esquissé ?

Commentaires sur le jeu

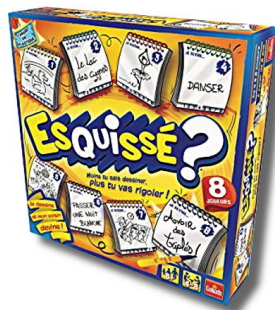
Points: 1

Vous connaissez le téléphone arabe ??? Mais que se passerait-il si la parole serait remplacée par le dessin.
Moins tu sais dessiner plus tu rigoleras.

Nb pièces: 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:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 584



When I Dream

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez le temps de rêver.
Tous les joueurs incarnent à tour de rôle un rêveur. Ce dernier doit essayer de deviner le plus de mots possible, le temps d'une nuit (représenté par un sablier).
Les autres joueurs vont incarner les esprits de rêve qui décrivent tour à tour des cartes en utilisant un seul mot.
Mais attention aux marchands de sable et autres croques-mitaines qui l'induisent en erreur !
A la fin de la manche, le rêveur conte son rêve aux autres joueurs pour les faire voyager.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Communication
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn +
Nombre de joueurs: 4 - 10
Difficulté:
Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 585



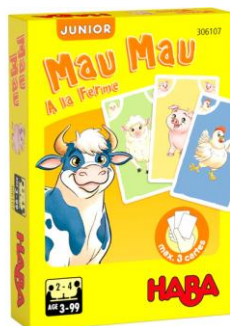
Mau Mau A la Ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de carte oule but est d'emmener les plus d'animaux sur le pré fleuri, en jouant la même couleur ou le même animal que le dernier animal jouer. Le gagnant est le joueur qui aura le moins d'animaux dans sa ferme.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Hasard
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 586



Polyssimo Challenge

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Polyssimo Challenge est très tactique, et met l'accent sur le raisonnement géométrique. Après avoir choisi un après l'autre les pièces de jeu, le joueurs ayant pris la dernière pièce comment par jouer une des ses pièces sur le plateau de jeu. Le joueur ayant le moins de pièces restantes en fin de jeu gagne la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: <=30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 587



Skyjo "Action"

Commentaires sur le jeu

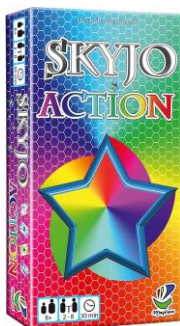
Points: 1

Au début de la partie les joueurs ont devant eux une grille de 12 cartes faces cachées. Ils devront échanger, garder...(en piochant ou en récupérant dans la défausse) les cartes, en gardant dans leurs grilles les cartes ayant les plus petits chiffres. Pour remporter la manche il faudra avoir le moins de points.
La partie se termine dès qu'un joueur a atteint 100 points ou plus.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Tactique
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Magilano
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 588



Menhirs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Menhirs est un jeu de rapidité, de classement et d'observation.
Les druides s'affrontent au cours d'une grande compétition : qui pourra replacer dans le bon ordre le plus rapidement possible les symboles indiqués sur les menhirs ?
pour cela, il faut bien observer et chercher les bons symboles en les classant le plus vite possible. Mais attention : les druides agissent tous en même temps et le plus rapide n'est pas toujours le meilleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 589



Labyrinthe du génie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour récupérer les trésors du puissant génie, les joueurs doivent trouver leur chemin à travers les dédales de la caverne secrète.
Mais voilà : la carte des trésors est déchirée en multiples morceaux...Celui qui sait combiner rapidement et assembler la carte peut récupérer le plus de trésors possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 590



sherlock express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aidez Sherlock à démasquer les coupables, utilisez les indices à bon escient et trouvez qui parmi les suspects est le complice de Moriarty. Si aucun n'est coupable, capturez Moriarty lui-même.
Tous suspects...jusqu'à preuve du contraire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: BLUE ORANGE
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 591



Qwirkle Cartes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif de ce jeu est de réaliser le plus de Qwirkle possibles. C'est-à-dire des séries de 6 cartes différentes (Même forme géométrique ou même couleur). Les possibilités sont nombreuses, le jeu bouge tout le temps, il faut rester en éveil pour gagner le plus de qwirkles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 592



Perlatette

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une sorcière étourdie a égaré ses affaires dans la forêt. Heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant la tombée de la nuit !
A votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif.
Appuyez habilement sur les coins du plateau et ziiip, elle se déplace comme par magie. Essayez de bien vous coordonner pour aller rapidement jusqu'au bon endroit sans tomber dans un trou ni perdre son précieux chapeau.
Qui parviendra à récupérer le plus d'objets ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dextérité
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 593



Créativity

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1 mot, 9 Façons de le faire deviner. C'est vous qui choisissez ! Dessiner, sculpter, miler, fredonner...c'est vous qui décidez. Plus c'est difficile, plus vous prenez du temps, plus vous gagnez de points.

Créativity est en jeu d'ambiance pleins de défis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 594



Difference

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur a devant lui une pile de cartes avec une même illustration...ou presque !
Chacun doit retrouver avant ses adversaires les deux différences entre sa carte et celle au centre de la table. Le plus rapide à y parvenir se défausse de sa carte.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 595



Asobu combinaison secrète

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Elaborer des combinaisons et en déduire celle de son adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: OXYBUL
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 596



Mim too famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mime
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 4-10
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 597

Texto!**Commentaires sur le jeu**

R410

Points: 1

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. exto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Treo Games Designer



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 598

Attention Monstres Gloutons**Commentaires sur le jeu**

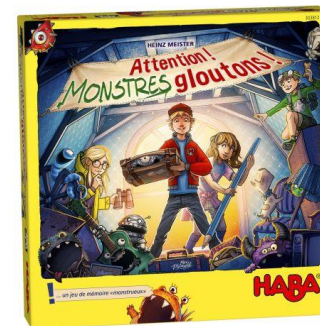
Points: 1

Attention monstres gloutons est un jeu de mémoire simple mais original, qui plaira à toute la famille sans distinction. Rigolo et rapide, il faudra nourrir le monstre glouton caché dans le grenier. Pour le nourrir, il faudra dessiner quelque chose dans la bouche du monstre. Jusque-là, tout va bien, mais petit à petit les joueurs vont tomber sur un monstre qui a déjà été nourri. Dans ce cas le pion du joueur se déplace donc d'autant de cases qu'il y a de dessins.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 599



L'Aventure 1 X 1

Commentaires sur le jeu

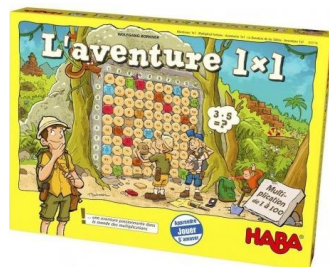
Points:

Les capacités de calcul des joueurs vont être mis à l'épreuve : si vous multipliez correctement et trouvez les bons nombres, le mur des énigmes se remplira avec vos résultats.
Vous pourrez facilement contrôler avec le verso des plaquettes si vous avez bien compté ou non.
Celui qui compte le mieux remporte cette passionnante expédition dans le monde des multiplications

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Chiffres
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 600



Les Aventuriers du Rail Mon 1er Voyage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il vous faudra réussir des missions, en reliant des villes entre elles grâce à votre réseau de chemin de fer.
Chaque joueur commence avec 2 objectifs en main. Dès qu'il en remplit un, il piochera un nouveau. Le premier à remplir 6 objectifs gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 6 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Days Of Wonder
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 601



Fiesta de Los Muertos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main et se modifier peu à peu...
Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: OLDCHAP Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 602



So Clever

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ambiance, coopération, association d'idées
Basé sur des associations d'idées, SO Clover est jeu coopératif dans lequel les autres joueurs vont tenter de comprendre les indices que vous leur transmettez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 603

Penta - Rush**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Jeu d'observation, de logique et de rapidité.
Chaque joueur à une grille de symboles colorés devant lui. Au début de chaque manche on lance 5 dés qui définiront les 5 symboles à trouver. Mais attention seule certaines formes sont autorisées. A vous d'être le plus rapide à enouer les formes autorisées.
Le jeu se joue en 5 manches, à vous de faire le plus de points en sachant que la dernière manche compte double.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 604

Twisty**Commentaires sur le jeu**

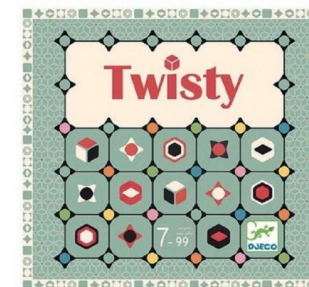
Points: 1

Dans twisty, chaque joueur doit récupérer 7 cubes de couleurs dans un ordre précis avant les autres joueurs.
Chaque joueur déplace son jeton en "L" comme le cavalier aux échecs, en s'efforçant d'atteindre au plus vite les endroits du plateau où sont les cubes qu'il doit récupérer.
Le plus rapide sera celui qui saura combiner au mieux les effets des cases spéciales du plateau, dont la disposition change à chaque partie ! Pour pimenter un peu le jeu, les joueurs peuvent voler les jetons à moins que celui-ci n'ait préalablement utiliser le jeton spécial "sauvegarde".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 605



Takenoko

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cultivez votre bamboueraie et restez zen face au Grand Panda affamé. Takenoko est un jeu de plateau et de stratégie convivial et amusant qui vous met dans la peau d'un jardinier impérial nippon... Pour remplir pleinement votre mission et recueillir les faveurs de l'empereur, vous devez cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser des bambous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Bombyx
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 607



Hiboufou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de stratégie. Pour poser un hibou à côté d'un autre hibou, il suffit qu'ils aient une couleur commune. Pour gagner, faut-il encore réussir à se débarrasser de ces 3 cartes en un seul coup. Le joueur ayant remporté le plus de cartes hibou, gagne la partie

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 608



UNO FLIP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Uno Flip ! reprend le concept du Uno, mais le chamboule avec un jeu de cartes recto-verso.
Les cartes possèdent un face claire et une nouvelle face foncée (Face Obscure). Dès que le jeu bascule sur le coté foncé, de nouvelles cartes comme le ""+5"", tout le monde passe son tour...viennent pimenter le jeu.

Nb pièces: 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
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 609



UNO FLIP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Uno Flip ! reprend le concept du Uno, mais le chamboule avec un jeu de cartes recto-verso.
Les cartes possèdent un face claire et une nouvelle face foncée (Face Obscure). Dès que le jeu bascule sur le coté foncé, de nouvelles cartes comme le ""+5"", tout le monde passe son tour...viennent pimenter le jeu.

Nb pièces: 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
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 610



Glagla Le Pingouin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'action et d'adresse frissonnant, à tour de rôle chaque joueur doit enlever un bloc de glace de la pile et le placer au dessus. Mais attention le pingouin grelotte et fait trembler la pile. Si les blocs tombent, c'est perdu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: MEGA BLEU
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 611



Memory Winnie l'ourson

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Partez à la recherche d' images identiques !
Dans ce jeu mettant à rude épreuve la mémoire, le but est de reconstituer le plus grand nombre de paires possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 3 - 5
Durée de jeu prévue: 10-20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 612



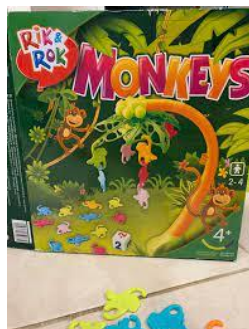
Monkeys

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Accrocher les singes aux branches du palmier sans les faire tomber! Celui qui en accroche le plus sans les faire tomber a gagné !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Rik et Rok
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 613



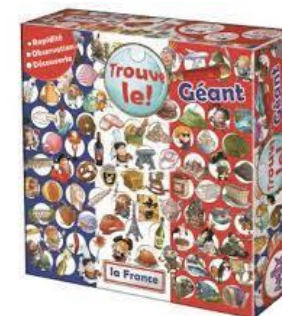
Trouve le ! La France

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouve le dessin caché sur la France, avant les autres joueurs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Amix
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 614



Les trois petits cochons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez les petits cochons sur le plan de jeu et utilisez les tuiles de jeu " Maisons" afin de résoudre chacun des 24 défis, laissant les cochons jouer dehors.
Les 48 défis sont de difficulté croissante afin d'accompagner l'enfant dans sa réflexion.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 615



Karuba Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec 3 aventuriers intépides, partez à la recherche de trésors dans la jungle sur l'île de Karuba.
Réussirez vous à poser les tuiles " sentiers" pour atteindre tous les trésors avant que les vilains pirates attaquent l'île ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 4 - 8
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 616



Mon Grand Jeu de la Maternelle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Amusez-vous avec des parties courtes et variées !
Quel joueur sera le 1er à atteindre la maison des lutins ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Eveil
Age préconisé : 3 - 6
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: PlayBac
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 617



Bataflash

Commentaires sur le jeu

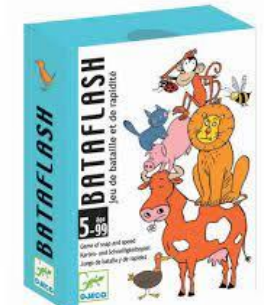
Points: 1

Un jeu de bataille qui développe le sens de l'observation des plus petits. Le plus rapide gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 618



Princesse aux petits pois

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

La princesse est elle une vraie princesse? Il faudra faire très attention et être très adroit car elle va dormir sur un lit bien bancal et en hauteur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
Age préconisé : 3 - 12
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Liesbeth Bos

