



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 301.2



### Kikou le coucou

#### Commentaires sur le jeu

Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ? Mais attention : dès que le nid commence à prendre forme avec seulement quelques branchages, il faut déjà poser un œuf de coucou. Dans un nid en construction, il n'est pas impossible qu'un œuf dégringole ! Ce n'est qu'avec beaucoup de doigté et un peu de chance que l'on peut poser ses œufs en premier dans le nid et faire couvrir Kikou le coucou.

Nb pièces: 93

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Josep Maria Allué



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 3011



### Takenoko

#### **Commentaires sur le jeu**

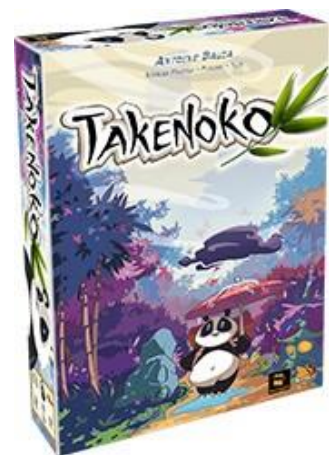
Après d'elongues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine. L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicate mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie. Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés de Bambou. Mais ils devront composer avec l'animal sacré et son goût immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles....

Nb pièces: 197

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Antoine Bauza



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de construction



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 3021



### Puzzle duo

#### Commentaires sur le jeu

A table!  
Qui mange quoi?

Nb pièces: 20

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 1 +  
Difficulté:  
Marque du jeu: Djeco  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4011



### Dobble

#### Commentaires sur le jeu

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: 56

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Asmodée  
Auteur: Jacques Cottureau

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40110



### Concept

#### Commentaires sur le jeu

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: 203

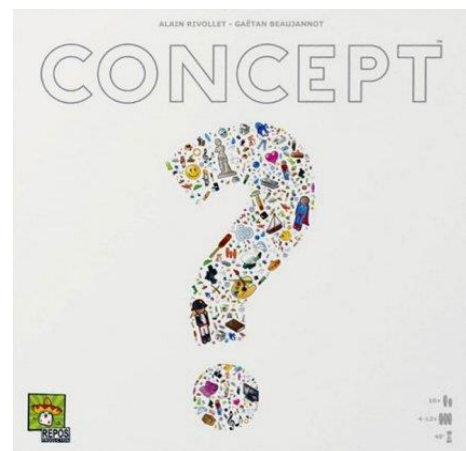
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 40 mn  
Nombre de joueurs: 4 - 12  
Difficulté:  
Marque du jeu: Asmodée  
Auteur: Alain RIVOLLET, Gaëtan B

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40111



### Wazabi

#### **Commentaires sur le jeu**

Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes [..] sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force! Contenu : 24 dés, 36 cartes, 1 règle du jeu

Nb pièces: 62

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40112



### Pick-a-dog

#### **Commentaires sur le jeu**

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

Un jeu frénétique et délirant pour toute la famille.

Nb pièces: 97

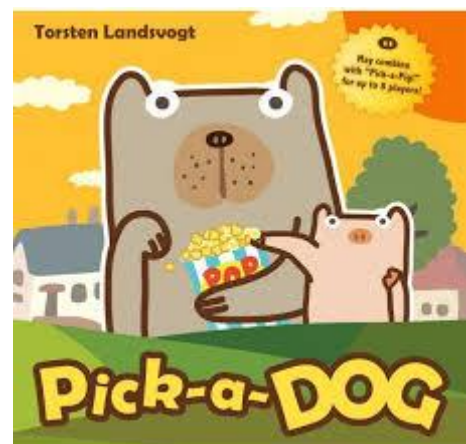
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Iello  
Auteur: Torsen Landsvogt

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40113



### A l'école des fantômes

#### **Commentaires sur le jeu**

Celui qui aura une bonne mémoire et pourra se rappeler du plus grand nombre d'habitants du château sera nommé maître fantôme...

Nb pièces: 61

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Observation  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Marcus Nikisch



#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40114



### Misticat

#### Commentaires sur le jeu

Associer des paires de chats sans récupérer le mystérieux matou masqué:  
pour gagner c'est aussi simple que ça!

Nb pièces: 34

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40116



### Set

#### **Commentaires sur le jeu**

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un SET. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques: COULEUR (rouge, vert ou mauve), FORME (ovale, vague ou losange), NOMBRE (un, deux ou trois symboles), REMPLISSAGE (plein, hachuré ou vide). 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 ?  
CONTENU : 81 cartes, règle du jeu.

Nb pièces: 82

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40117



### Time Bomb

#### Commentaires sur le jeu

Un jeu de bluff et de déduction rapide et fun où vous ressentez la tension monter tout au long de la partie.

Nb pièces: 58

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff  
Age préconisé : 8 - 88  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 4 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Iello  
Auteur: Sato



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40118



### Code Name images

#### Commentaires sur le jeu

Jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus!) dans lequel, répartis en deux équipes (rouge et bleue), vous devrez deviner ou faire deviner des images. Pour retrouver les images de votre équipe, écoutez bien les indices donnés par votre espion et prenez garde à ne pas montrer une image adverse, ou pire... tomber sur la tuile assassin !

Nb pièces: 222

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Iello  
Auteur: Vlaada Chvatil



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40119



### Jeu de 7 familles "les pays"

#### Commentaires sur le jeu

Jeu se composant de 42 cartes. Il y a 7 familles de 6 cartes chacune, numérotées de 1 à 6. Le but du jeu est de former le plus de familles possibles. Lorsque tu as obtenu une famille complète, pose la devant toi. Celui qui possède le plus de familles à la fin de la partie a gagné.

Nb pièces: 42

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé :

Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Lito

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4012



### Bazar Bizarre

#### Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 66

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40120



### Jeu de 7 familles les fables de la fontaine

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu se composant de 42 cartes. Il y a 7 familles de 6 cartes chacune, numérotées de 1 à 6. Le but du jeu est de former le plus de familles possibles. Lorsque tu as obtenu une famille complète, pose la devant toi. Celui qui possède le plus de familles à la fin de la partie a gagné.

Nb pièces: 42

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Cartes

Age préconisé :

Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Lito

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4013



### Little Mémo

#### **Commentaires sur le jeu**

9 animaux. L'un des joueurs cache un animal sous la cloche. Au signal, tous les autres joueurs se retournent et doivent retrouver le plus rapidement l'animal qui a été caché ! Un jeu pour aiguïser le sens de l'observation des enfants... et des parents !

Nb pièces: 26

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4014



### Baccade

#### Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 98

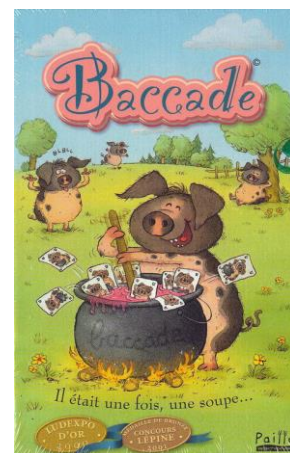
Points:

#### Caractéristiques du jeu

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

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4015



### Boost!

### Commentaires sur le jeu

Identifier le plus rapidement possible des cartes de même catégorie pour gagner le plus de points.  
100 cartes réparties en 10 catégories (gâteaux, plantes, musique...)

Nb pièces: 110

Points:

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 10 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Ferti  
Auteur: Julien Sentis



### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4016



### Loto 4 saisons

#### **Commentaires sur le jeu**

On commence par poser toutes les cartes à l'envers et chaque joueur choisit une planche. Le premier joueur retourne une carte et si le dessin correspond à une des images de sa planche, il la pose dessus. Si elle ne correspond à aucune des images de sa planche, il la repose face cachée. A son tour, le joueur suivant tire une carte... Le vainqueur est celui qui a trouvé toutes les images de sa planche en premier.

Nb pièces: 16

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Observation  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 1 +  
Difficulté:  
Marque du jeu: Djeco  
Auteur: Marie Desbons

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4017



### Mystères?

#### **Commentaires sur le jeu**

Mystères est un jeu de déduction et d'association d'idées dans lequel un joueur doit faire deviner le plus tard possible un mot secret aux autres joueurs.  
Une partie de Mystères se joue en plusieurs manches. A chaque manche, un joueur est le Maître des Mystères, les autres joueurs sont les enquêteurs.  
L'objectif des enquêteurs est d'être le premier à trouver le mystère.

Nb pièces: 96

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn  
Nombre de joueurs: 3 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Iello  
Auteur: Daniel Quodbach

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4018



### La chasse aux gigamons

#### Commentaires sur le jeu

Faites des paires d'Elemons pour attrapper les Gigamons et échangez les pour invoquer 3 Gigamons.

Nb pièces: 60

Points:

#### 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: Elemon games  
Auteur: Johann Roussel, Karim Ao

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4019



### Défis de chevaliers

#### **Commentaires sur le jeu**

Vous êtes les écuillers du chevalier Tête-en-l'air qui parcourt le royaume en recherchant désespérément son cheval. Votre plus grand souhait est de devenir un chevalier fort et courageux. Pour y parvenir, vous devez assembler des plaquettes de paysage de façon à compléter des lieux ou des terrains de tournoi qui correspondent aux actions à réaliser. Le premier joueur qui relève tous les défis gagne la partie.

Nb pièces: 56

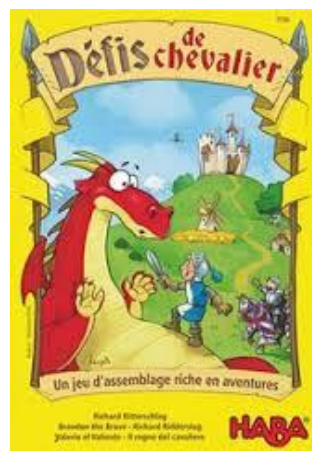
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 10 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Johannes Zirm

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4021



### Perudo

#### **Commentaires sur le jeu**

Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille où 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: 39

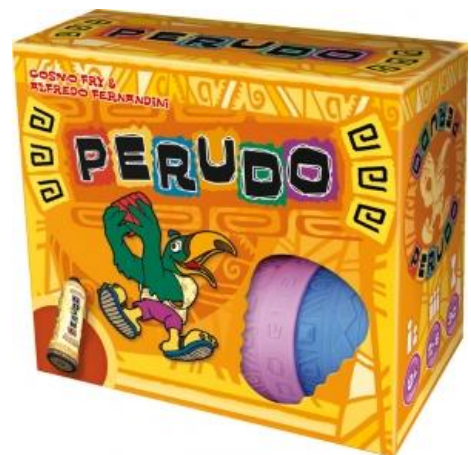
Points:

#### **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: Asmodée  
Auteur: Cosmo Fry & Alfredo Fern

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de séquence





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4022



### Time's up kids

#### Commentaires sur le jeu

Le time's up des petits, adapté aux enfants qui ne savent pas encore lire. Décrivez et mimez les images pour gagner tous ensemble!

Nb pièces: 223

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 10  
Difficulté:  
Marque du jeu: Repos Prod  
Auteur: Peter Sarrett

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4023



### Mes tout premiers jeux

#### Commentaires sur le jeu

La forêt et ses habitants, illustrés avec charme et humour, sont mis en scène dans ces 8 jeux en carton épais et bois qui stimulent la mémoire, le sens de l'observation et la dextérité: un mémo, un loto, un jeu de dominos, 2 puzzles de 9 pièces, 2 jeux de parcours et une pêche à la ligne magnétique, pour jouer tout seul ou à plusieurs.

Nb pièces: 96

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Multiple  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Nature & Découverte  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4024



### Battle Gum

#### Commentaires sur le jeu

Débarrassez vous de vos cartes en posant une carte supérieure ou égale à la précédente. Attention à ne pas se faire piéger par les autres joueurs et les cartes spéciales.  
Adoptez la bonne stratégie sans vous mettre tout le monde à dos.

Nb pièces: 54

Points:

#### 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: France Cartes  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4026



### Magic Maze

#### Commentaires sur le jeu

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze le centre commercial du coin tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

Nb pièces:

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:           Coopération  
Age préconisé :       8 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs:   1 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu:        Sit Down  
Auteur:                Kasper Lapp



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4031



### Labyrinthe

#### **Commentaires sur le jeu**

Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent... Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir. Les joueurs doivent, à tour de rôle, identifier puis aller chercher des symboles présents sur une case particulière du plateau de jeu. On peut faire avancer son pion d'autant de cases que l'on désire tant que le passage est libre. Mais comme à chaque tour une rangée de cases est décalée ; les chemins se modifient constamment... Contenu : plan de jeu 34 cartes "labyrinthe" 24 cartes de trésors 4 pions

Nb pièces: 64

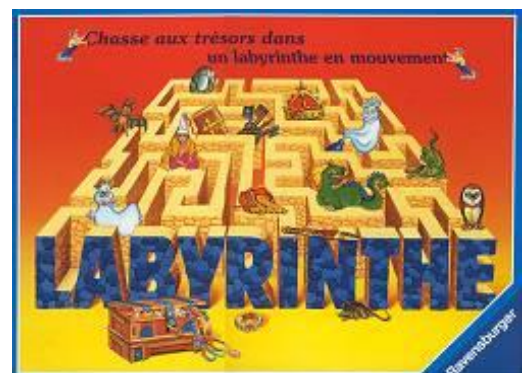
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de circuit





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4032



### Pingouins

#### **Commentaires sur le jeu**

La banquise se craquèle ! Attrapez autant de poissons que possible avant qu'elle ne disparaisse. Si vous ne le faites pas, d'autres le feront pour vous. C'est chaque famille de pingouins pour elle-même désormais. Vos pingouins doivent être les plus rapides sur la banquise qui s'amenuise pour pêcher les plus gros poissons et bloquer les adversaires. Mais vos pingouins doivent faire attention ! Si un pingouin reste bloqué sur un bout de banquise, c'en est terminé pour lui. Votre objectif est simple mais il faudra compter avec les pingouins adverses sur un plateau toujours changeant et de plus en plus petit. Quelle stratégie adopter pour remporter la compétition ?

Nb pièces: 77

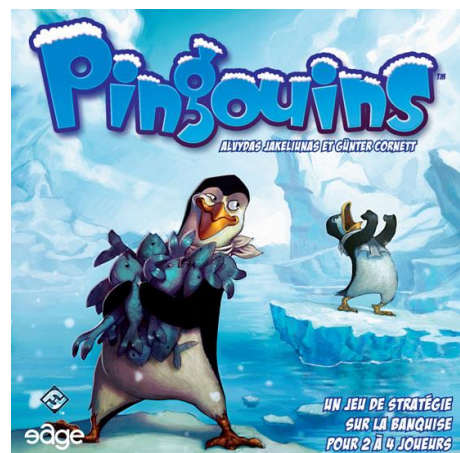
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Parcours  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Edge  
Auteur: Alvidas Jakeliunas & Günt

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de circuit





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4033



### Jamaïca

#### **Commentaires sur le jeu**

Chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée.

Nb pièces: 278

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Game Works  
Auteur: Bruno Cathala , Sébastien

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de circuit





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4034



### Cartagena

#### **Commentaires sur le jeu**

Chaque joueur essaye d'aider ses pirates à s'enfuir à travers la jungle pour atteindre l'embarcation qui les sauvera. Il s'agit pour cela de jouer astucieusement ses cartes, en anticipant bien.

Nb pièces: 129

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Course  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 40 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur: Léo Colovini



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de circuit



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4035



### Monopoly Junior

#### Commentaires sur le jeu

Déplace-toi sur le plateau, achète les emplacements sur lesquels tu t'arrêtes, reçois de l'argent et pioche des cartes chances.  
Lorsqu'un joueur n'a plus d'argent les autres doivent compter leurs billets.  
Le joueur qui a le plus d'argent a gagné!

Nb pièces: 169

Points:

#### 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: Hasbro  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4036



### Piratissimo

#### Commentaires sur le jeu

Une virée dans le monde de la piraterie!  
Les pirates naviguent d'île en île en quête de trésors. Mais attention à la tornade!  
Serez-vous capable d'aborder les autres navires?  
Le premier joueur à ramener au port 9 trésors remporte la partie.

Nb pièces: 72

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Matagot kids  
Auteur: Manfred Ludwig



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4041



### Tumbling Tower

#### Commentaires sur le jeu

La Tour maudite est un jeu d'adresse passionnant pour toute la famille. Les joueurs doivent retirer une à une les pièces et les replacer ensuite au sommet de la tour. Habileté et nerfs solides sont indispensables pour gagner et la variante multicolore complique l'affaire!

Nb pièces: 62

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Philos  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4042



### La danse des œufs

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu avec des œufs sauteurs.  
Celui qui réussit à récupérer le plus d'œufs aura le plus grand nombre de points.  
Pas facile car ce sont des œufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains... et on ne doit pas en faire tomber sinon la partie est finie.

Nb pièces: 13

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Adresse  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Roberto Fraga



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4043



### Looney Quest

#### Commentaires sur le jeu

Equipé d'un feutre et d'une feuille transparente, réalisez le meilleur tracé possible et accumulez un maximum de points d'expérience. Prenez garde aux Loonies, évitez les malus et ralentissez vos adversaires avec les bonus "crasses" !

Nb pièces: 102

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4044



### Le labyrinthe magique

#### Commentaires sur le jeu

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 choisi un magicien et se place à un angle du plateau, 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. 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

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur: Dirk Baumann



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4047



### Baobab

#### Commentaires sur le jeu

Les léopards bondissent, les chauves-souris volent aveuglément, les serpents passent entre les branches, les toucans volent, les caméléons copient et les singes se balancent sur le bord de l'arbre. Mais attention aux abeilles! Construisez l'arbre avec soin et essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes!

Nb pièces: 110

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: blue orange  
Auteur: Joseph M.Allué



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4048



### Gogo Gelato!

#### Commentaires sur le jeu

Quelle belle journée ensoleillée! Vous êtes vendeur de glace et vos compositions sont tellement originales et rafraîchissantes que la file d'attente ne désemplit pas! Soyez plus rapide que les autres joueurs pour réaliser les commandes de vos clients et votre stand de glaces connaîtra un succès mérité.

Nb pièces: 29

Points:

#### 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:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4049



### Top That

#### **Commentaires sur le jeu**

Dans le jeu Top That, au début de chaque tour de jeu la carte du dessus de la pioche est révélée. Les joueurs vont réaliser simultanément un empilement avec leurs 5 pièces de jeu en suivant les règles suivantes : Les objets en couleur doivent être visible, Les objets en gris doivent être cachés quelque part dans l'empilement, Les objets qui ne sont pas sur la carte doivent être mis de côté (ils ne doivent pas être dans l'empilement, ni cachés, ni visibles).

Nb pièces: 76

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Adresse, Rapidité  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: blue orange  
Auteur: Thierry Denoual



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu d'adresse





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4050



### Clac Clac

#### **Commentaires sur le jeu**

Déclat et des clacs ! Chacun des 36 disques étalés sur la table 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. Les disques sont aimantés : «Clac! Clac ! » ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main ! Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités... Puis on entame un nouveau tour. Quand tous les disques ont été ramassés, la plus haute pile indique le vainqueur. Ayez l'oeil vif, l'esprit clair et la main habile !

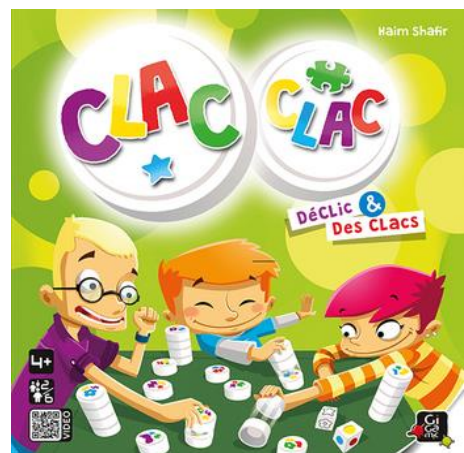
Nb pièces: 34

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4061



### 7 wonders

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.

Nb pièces: 283

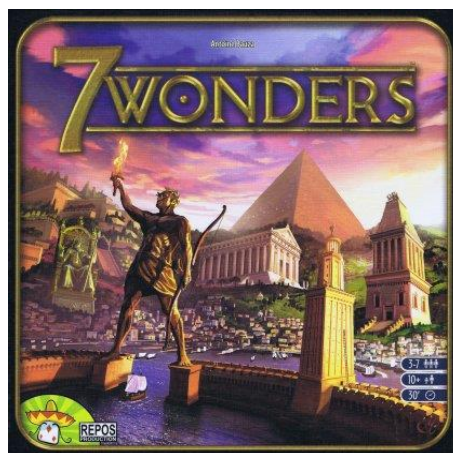
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 7  
Difficulté:  
Marque du jeu: Repos Prod  
Auteur: Antoine Bauza

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40610



### Master Islands

#### Commentaires sur le jeu

Partez à la conquête du pacifique aux commandes de vos deux galions et devenez le Maître des îles.

Nb pièces: 57

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation  
Age préconisé : 7 +  
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Sofa Games  
Auteur: Julien Sentis



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40611



### Blokus

#### Commentaires sur le jeu

Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,

Nb pièces: 86

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie  
Age préconisé : 7 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Winning Moves  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40612



### Awalé

#### Commentaires sur le jeu

Le célèbre jeu d'Awalé revisité par Djeco. Ici les puces ont remplacé les graines et se baladent sur le pelage d'un chien.  
But du jeu: S'emparer d'un maximum de puces!

Nb pièces: 51

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: <= 15 mn  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté:  
Marque du jeu: Djeco  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40613



### Rush Hour

#### Commentaires sur le jeu

Comment faire sortir du carrefour la petite voiture rouge avec tous ces véhicules qui bloquent son issue qui forment un Grand Embouteillage ? Avec un peu beaucoup de réflexion, on arrive à trouver que si la voiture mauve avance, cela permet au camion rose de reculer, mais il faut aussi que la voiture... En bref, cela crée un méli-mélo de possibilités assez énorme : en sachant qu'il existe toujours une solution ! Contenu : 11 voitures, 1 voiture rouge, 4 camions. Le jeu est fourni avec 40 cartes défi décrivant des situations de départ de plus en plus hard-rues (cela va du niveau débutant au niveau expert). Mise en place : Placez les véhicules sur le plateau comme indiqué sur la carte défi de votre choix. Faites glisser les voitures et camions en avant ou en arrière afin de libérer la voiture rouge de l'embouteillage. Les véhicules ne doivent jamais être soulevés du plateau. La solution se trouve au dos de chaque carte. Ps : on a la

Nb pièces: 59

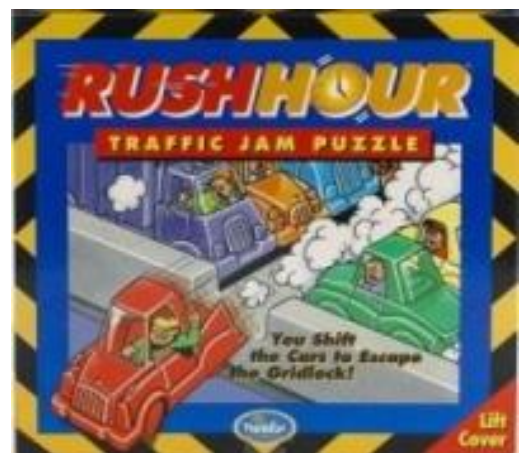
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 45 mn  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: Binary Arts  
Auteur: Nob Yoshigahara

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40614



### Catane

#### Commentaires sur le jeu

A peine arrivé sur l'île de Catane, vous devez construire des colonies afin d'obtenir les ressources de cette île. Avec ces ressources, et surtout grâce au commerce, vous pourrez vous développer et devenir plus puissant que vos concurrents. Extension possible pour 5 à 6 joueurs.

Nb pièces: 1

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Commerce  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn  
Nombre de joueurs: 3 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Filosofia  
Auteur: Klaus Teuber



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40615



### Quadrillion

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu de casse tête

Nb pièces: 17

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:

Age préconisé : 7 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: smart games

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40616



### Katamino

#### **Commentaires sur le jeu**

Katamino est à la base un casse tête en 2 et 3 dimensions. La version à 2 joueurs a pour but de mettre son adversaire dans l'impossibilité de poser une pièce supplémentaire sur le plateau.

Nb pièces: 1

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Logique  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 50 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 2  
Difficulté:  
Marque du jeu: DJ games  
Auteur: André Perriolat



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40617



### Non Merci !

#### Commentaires sur le jeu

A votre tour de jeu, faites le choix... d'accepter une carte ou de dire "non merci!" en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision, et éventuellement de récupérer votre jeton.

Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite.

Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes !

Non merci: un jeu subtil pour joueur calculateur !

Nb pièces: 89

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 20 mn

Nombre de joueurs: 3 - 5

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40618



### Quarto

#### **Commentaires sur le jeu**

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 de réaliser un alignement. La clé du succès, c'est de jouer: A la façon classique de "Puissance 4", c'est-à-dire en construisant une double menace qui oblige votre adversaire à vous offrir soit l'un soit l'autre

Nb pièces: 19

Points:

#### **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



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40619



### Abalone

#### Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 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

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4062



### Les aventuriers du Rail

#### **Commentaires sur le jeu**

Votre objectif est de connecter certaines villes des USA à l'aide de chemins ferrés. Chaque tour, vous posez des wagons pour atteindre vos destinations (cachées des autres joueurs). Plusieurs extensions existent (autres cartes).

Nb pièces: 337

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	Alan R Moon

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40620



### Yamataï

#### **Commentaires sur le jeu**

La reine Himiko a confié une mission prestigieuse à tous ses bâtisseurs: faire de la belle capitale de Yamataï la perle du royaume.  
A vous de prendre l'ascendant sur vos concurrents pour construire la plus belle cité en utilisant les ressources apportées par les flottes qui sillonnent l'archipel. Préparez votre stratégie, recrutez des spécialistes, et faites ce qui est nécessaire pour gagner les faveurs de la reine. Mais surveillez bien vos adversaires, car au final, seul l'un d'entre vous sera reconnu comme le plus grand bâtisseur du royaume de Yamataï.

Nb pièces: 334

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 13 +  
Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Days of Wonder  
Auteur: Bruno Catala et Marc Paq



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4063



### Citadelles

#### **Commentaires sur le jeu**

Vous devez construire la plus belle cité en posant les cartes "quartiers" les plus rentables. Pour cela, chaque tour, vous incarnez un personnage doté d'un pouvoir spécial (assassin, voleur, architecte, ...) permettant d'avancer votre cité.

Nb pièces: 139

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Construction  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Edge  
Auteur: Bruno Faidutti



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4064



### Puissance 4

#### **Commentaires sur le jeu**

L'objectif du jeu est, comme dans le puissance 4 classique, d'aligner 4 disques d'une même couleur. Mais dans cette version, vous pouvez aligner les disques également en hauteur pour former des niveaux.

Nb pièces: 47

Points:

#### **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: Hasbro

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4065



### Quoridor

#### **Commentaires sur le jeu**

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: 25

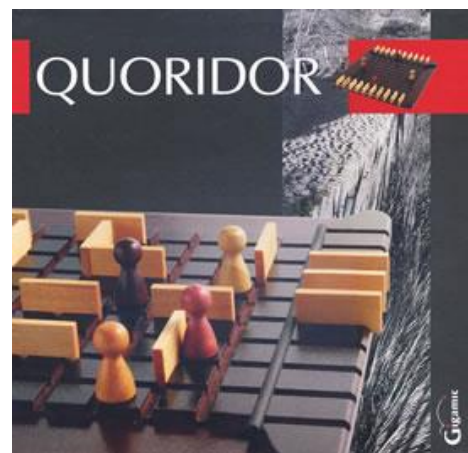
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4066



### Hive Carbon

#### Commentaires sur le jeu

Hive (Rûche) est un jeu abstrait, mais pas tout à fait puisqu'il y existe un thème : chaque joueur dirige une petite armée d'insectes, chaque insecte est un hexagone. Il n'y a pas de plateau. L'objectif est d'encercler l'abeille adverse (avec ses propres insectes et les insectes adverses). On commence par poser chacun son tour un insecte, de façon à ce que tous les insectes forment une seule masse. Ensuite on peut soit poser un insecte (qui ne doit pas être en contact avec un insecte adverse), soit déplacer un de ses insectes.

Nb pièces: 24

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:            Plateau  
Age préconisé :        9 +  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs:    2  
Difficulté:  
Marque du jeu:        Asmodée  
Auteur:                 John Yianni



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4067



### Stratego

#### **Commentaires sur le jeu**

STRATEGO est considéré comme un grand classique des jeux de plateau avec déjà 40 ans de bons et loyaux services.

Nb pièces: 85

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Stratégie  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 50 - 80 mn  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté:  
Marque du jeu: Jumbo  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4068



### Colt Express

#### Commentaires sur le jeu

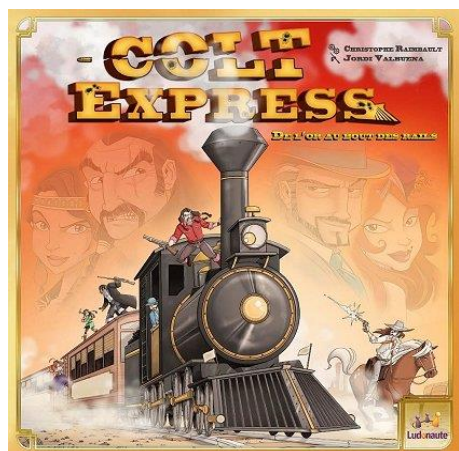
Le 11 juillet 1899, à 10heures, l' Union Pacific Express a quitté Folsom, Nouveau Mexique, avec 47 passagers à bord. Après quelques minutes, on pouvait entendre des coups de feuet des pas précipités sur le toit. Des bandits lourdement armés sont venus alléger des honnêtes citoyens de leurs portefeuilles et autres bijoux. Vont-ils réussir à voler la valise contenant la rémunération hebdomadaire de la Nice Valley Coal Company bien qu'elle ait été placée sous la tutelle du maréchal Samuel Ford ? Ces bandits seront capables de travailler ensemble, malgré le fait que seulement l'un d'entre eux sera plus riche que les autres ?

Nb pièces: 183

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:           Affrontement  
Age préconisé :       10 +  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs:   2 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu:       Ludonaute  
Auteur:                Christophe Raimbault



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4069



### Masterline

#### **Commentaires sur le jeu**

Expert ou Novice, Masterline vous offrira un vrai moment de divertissement ! \* Rempportez la partie en alignant 5 rouages de votre couleur \* Renversez la partie à l'aide des cartes pouvoirs

Nb pièces: 48

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:           Affrontement  
Age préconisé :       7 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs:   2  
Difficulté:  
Marque du jeu:        Sofa Games  
Auteur:                Jonathan Bizet



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 407.23



### Trotte Quenotte

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu de collecte et de coopération.  
Pour 1 à 4 hamster effrontés à partir de 4 ans.

C'est l'automne, les premières feuilles commencent à tomber. Dépêchez vous petits hamsters de faire vos provisions! Si vous parvenez à rapporter toutes les carottes, tout le trèfle et tous les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson, les trotte quenotte pourront passer un super hiver!

Nb pièces: 38

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:           Coopération  
Age préconisé :       4 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs:   1 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu:        Haba  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4071



### Jungle Speed

#### Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 83

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Tom & Yako

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40710



### Premier verger

#### **Commentaires sur le jeu**

Les joueurs essaient ensemble de cueillir des fruits dans les arbres avant que le corbeau n'arrive au verger.  
(Version simplifiée du jeu "Le verger" adapté pour les plus petits)

Nb pièces: 29

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40711



### Little coopération

#### **Commentaires sur le jeu**

Sur la banquise 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace des'écrouler. Un jeu qui se joue en coopération, pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.

Nb pièces: 15

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Coopération

Age préconisé : 2,5 - 5

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40712



### Dyami le petit indien

#### Commentaires sur le jeu

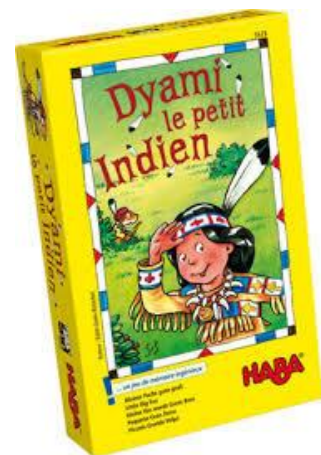
Le jeune indien Dyami voudrait bien devenir un grand guerrier comme son papa. Pour cela, il doit prouver au sage guérisseur qu'il est capable de réussir les épreuves qui lui sont demandées. Comme un grand indien, Dyami doit se rendre seul dans la grande prairie et accomplir des tâches. Pourrez vous l'aider à les accomplir?

Nb pièces: 45

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course  
Age préconisé : 3 - 8  
Durée de jeu prévue: 10 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Edith Grein-Böttcher



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40713



### Perlin Pinpin

#### **Commentaires sur le jeu**

A vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie.  
Un peu de tactique, une once de mémoire, un soupçon de chance. Gare aux chevaliers qui viennent les prendre ou aux potions qui les feront dormir à nouveau.  
Le gagnant est le premier à :

- collecter 5 princesses ou avoir 50 points (à 2 et 3 joueurs)
- collecter 4 princesses ou avoir 40 points (à 4 et 5 joueurs)
- avoir le plus de points quand toutes les princesses ont été réveillées

Nb pièces: 80

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Cocktail Games  
Auteur: Miranda, Madeleine Evart



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40714



### Le Jeu du Loup

#### **Commentaires sur le jeu**

Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !

Nb pièces: 52

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:           Coopération

Age préconisé :       3 - 5

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1 +

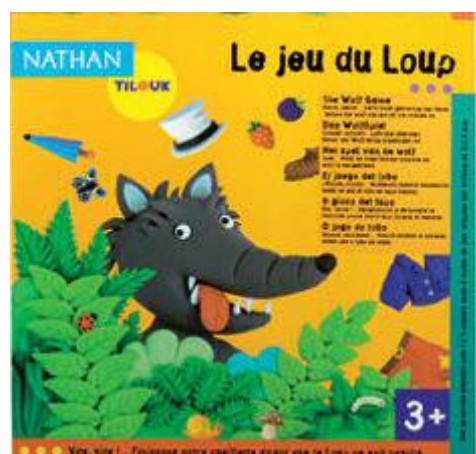
Difficulté:

Marque du jeu:       Nathan

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40715



### Pickomino

#### Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 25

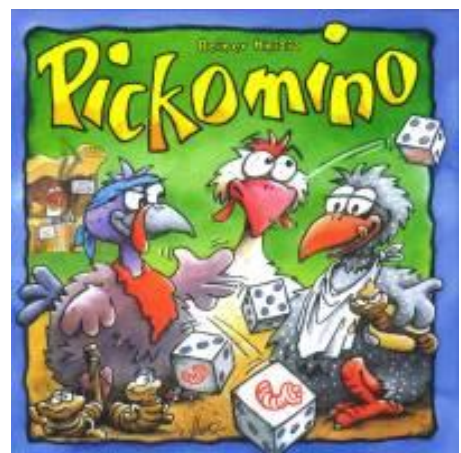
Points:

#### Caractéristiques du jeu

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

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40716



### Strike

#### Commentaires sur le jeu

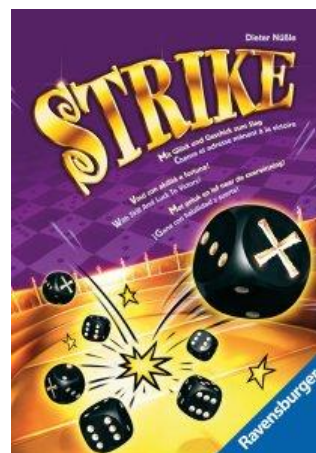
Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette.? Qui possédera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?

Nb pièces: 34

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stop ou encore  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur: Dieter Nüssle



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40717



### Can't stop

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu de dés et de prise de risque. . À votre tour, vous jetez les dés et réalisez une avance sur le plan de jeu. Si vous arrêtez, vous validez votre avance. Si vous décidez de continuer, vous prenez le risque de perdre cette avance, mais aussi celui de l'accroître considérablement.

Nb pièces: 49

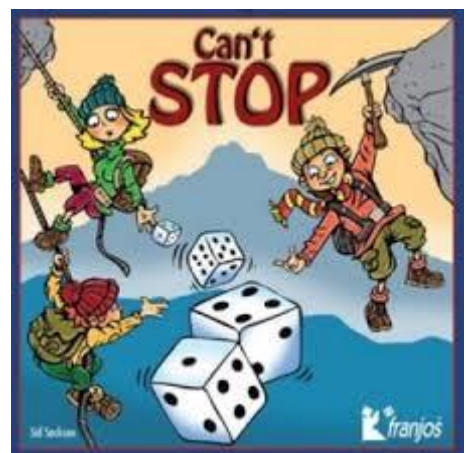
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Dés  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Franjos  
Auteur: S. SACKSON

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40718



### Banana matcho

#### Commentaires sur le jeu

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: 18

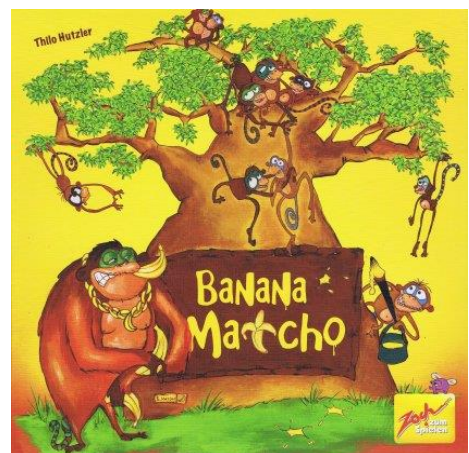
Points:

#### 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

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40719



### Yam's junior

#### **Commentaires sur le jeu**

Le célèbre jeu du Yam's revisité par Djeco pour les plus petits: sur les dés des animaux à regrouper en 3 lancers pour former des brelans, des familles, des carrés et surtout le Yam's!

Nb pièces: 34

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4072



### Halli Galli

#### **Commentaires sur le jeu**

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: 58

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: <= 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur: Haim Shafir

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40720



### Celestia

#### **Commentaires sur le jeu**

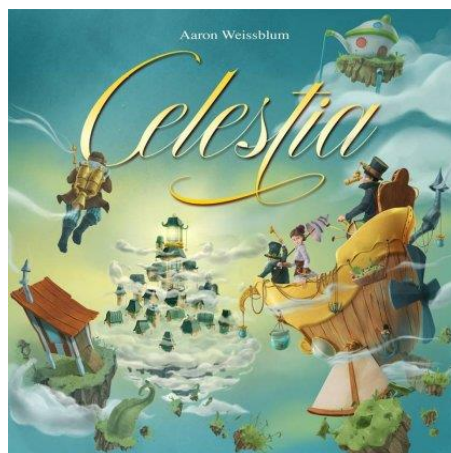
Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux !

Nb pièces: 1

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Bluff  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: BLAM !  
Auteur: Aaron Weissblum



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40721



### Les trois petits cochons

#### Commentaires sur le jeu

Un jeu qui a du souffle ! En tant que petit cochon, votre plus grand désir est de construire une solide et belle maison pour y passer vos longues soirées d'hiver. Pour cela, pas besoin de truelle, ni d'échaffaudage car seuls les dés vous permettront de construire la demeure de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une seule idée en tête : souffler votre belle bâtisse !

Nb pièces: 1

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40722



### Le petit chaperon rouge

#### **Commentaires sur le jeu**

Dans un mode de jeu, les joueurs coopèrent afin d'atteindre la maison de Mère Grand avant le loup. Dans le second mode de jeu, un des joueurs, joue le rôle du loup...

Nb pièces:

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 7 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Purple Brain  
Auteur: Annick Lobet



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40724



### Saboteur

#### Commentaires sur le jeu

Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné. Saboteur allie bluffs, complicités et retournements: une véritable pépite! Contenu : 110 cartes, règles du jeu.

Nb pièces:

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40725



### La chasse aux monstres

#### Commentaires sur le jeu

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif pour les jeunes. Les monstres sortent de sous le lit et essaient d'entourer celui-ci. À son tour, un joueur retourne une tuile jouet dans l'espoir d'y retrouver un jouet qui effraiera un monstre présent autour du lit. Chaque monstre a peur d'un jouet qui est indiqué dans la partie supérieure de sa carte. Si le joueur a trouvé un jouet approprié, il crie "Au placard les monstres!" et enferme le monstre sous la carte placard. Puis il replace la tuile face cachée. Si le joueur a commis une erreur, il retourne une des 3 tuiles "progression des monstres". Après 3 erreurs, un nouveau monstre sort de sous le lit. Puis il replace la tuile face cachée. Si les joueurs envoient tous les monstres au placard, ils gagnent. Si 4 monstres se trouvent autour du lit, les joueurs perdent. Il existe des variantes pour rendre le jeu plus corsé, en retirant un ou des tuiles de progression des monstres (et donc ceux-ci s'accumulent

Nb pièces: 1

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 3 - 7  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Le Scorpion masqué  
Auteur: Antoine Bauza



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40726



### Croc

#### **Commentaires sur le jeu**

Quelle idée de vous trouvez ici, en compagnie d'un requin .... Bon, peut être que si vous parvenez à tenir jusqu'à ce qu'il ait mangé tous les autres, il n'aura plus faim et vous pourrez rentrer chez vous sain et sauf...

Nb pièces: 50

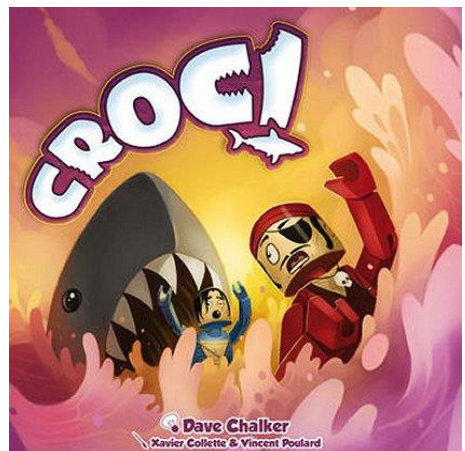
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Bluff  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 3 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Bombyx  
Auteur: Dave Chalker

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40727



### Bang! Jeu de dés

#### Commentaires sur le jeu

Dans l'ouest sauvage, la lutte éternelle entre la loi et les hors la loi fait plus que jamais rage. Soudain, une pluie de flèche obscurcit le ciel: les indiens attaquent!  
Serez-vous assez brave pour leur tenir tête? Aurez-vous le courage de défier le sort? Saurez-vous démasquer et éliminer les fines gâchettes qui vous entourent?  
Tout le suspense de BANG! Avec des duels de dés.

Nb pièces: 85

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:           Affrontement  
Age préconisé :       8 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs:   3 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu:        dv giochi  
Auteur:                Michel Palm, Lucas Zach



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40728



### Korrigans

#### **Commentaires sur le jeu**

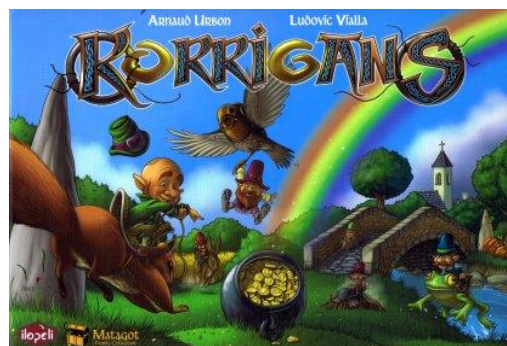
Il n'y a pas que les enfants pour croire que les leprechauns cachent un chaudron rempli d'or au pied de l'arc en ciel, les korrigans y croient aussi et c'est d'ailleurs pour ça qu'ils se chamaillent souvent...

Nb pièces: 125

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: course et collecte  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Matagot  
Auteur: Arnaud Urbon et Ludovic



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40729



### Potion explosion

#### Commentaires sur le jeu

Chers élèves, L'heure est venue de passer à l'examen final du cours de Potions ! Les règles n'ont pas changé d'un poil : prenez une bille Ingrédient du Distributeur et assistez à la chute des suivantes. Si vous reliez des billes de la même couleur, elles explosent... et vous pourrez les prendre elles aussi ! Terminez vos Potions en utilisant les billes que vous collectez, et buvez-les pour déclencher leurs pouvoirs magiques. Cependant, n'oubliez pas que pour gagner le Pris de l'Apprenti de l'Année, la célérité ne suffira pas. Vous devrez aussi préparer les Potions les plus précieuses ! Bonne chance ! Albédos Humblescore Directeur de l'Académie de Sorcellerie Horribilorum pour Sorciers et Magiciens Spirituels

Nb pièces: 192

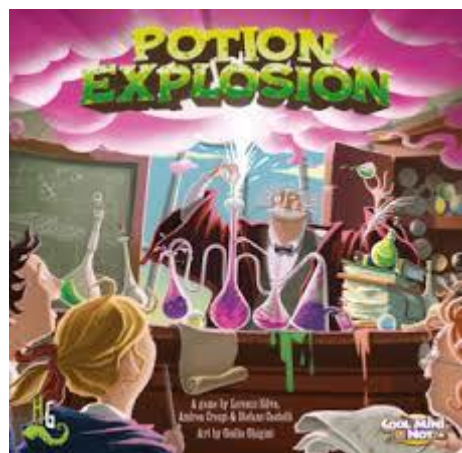
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Edge  
Auteur: L. Silva, A. Crespi, S. Cast

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4073



### Cocotaki

#### **Commentaires sur le jeu**

Cocotaki est un jeu de 112 cartes avec sept séries d'animaux : chien, chat, coq, âne, vache, abeille et lion. Chaque série propose l'animal en quatre couleurs : rouge, vert, jaune et bleu. Quatre cartes spéciales représentent un papillon multicolore. Cocotaki se joue suivant le principe du Huit américain, popularisé par le jeu Uno. Au début de la partie, les joueurs ont le même nombre de cartes Animaux. Leur but étant de se débarrasser de sa main en 1er. Pour ce faire, il faut déposer dans la défausse ses cartes en effectuant les cris d'animaux correspondants aux dessins se trouvant sur celles-ci... Autrement dit, pour me débarrasser de son Lion Bleu, on le dépose dans la défausse sur une carte de même couleur mais de n'importe quel animal ou une carte Lion de n'importe quelle couleur... et on rugit de plaisir : "RRrRRRRRRrrr !!!". Si l'on ne peut pas poser de carte, on pioche et passe son tour. Les cartes papillon multicolore font office de jokers et

Nb pièces: 111

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 10  
Difficulté:  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur: Haim Shafir

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4074



### Hop!Hop!Hop!

#### Commentaires sur le jeu

Hop!Hop!Hop! est un jeu coopératif pour les petites n'enfants. Les joueurs doivent ramener les moutons et la bergère dans la Bergerie avant que la "tempête" n'emporte les piliers du pont en bois. Chaque joueur, à son tour, lance le dé et peut faire avancer un mouton ou la bergère d'une case sur le parcours, sauf si le dé indique la face vent. Dans ce cas là un pilier du pont est soufflé par la tempête rendant sa destruction un peu plus proche. Si le pont est détruit avant que les joueurs n'aient ramener tous ce petit monde à la bergerie, c'est perdu et l'équipe peut alors retenter sa chance !

Nb pièces: 30

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération

Age préconisé : 4 - 8

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2 +

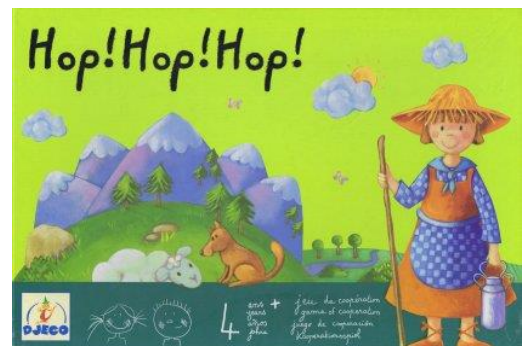
Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4075



### Pique Plume

#### **Commentaires sur le jeu**

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux possèdent une plume bien plantée dans leur croupion. Attention c'est parti ! En commençant par le plus jeune joueur, chacun va essayer d'avancer le plus possible pour sauter devant les concurrents pour leur

Nb pièces: 43

Points:

#### **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: Zoch  
Auteur: Klaus Zoch

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4076



### Mito!

#### Commentaires sur le jeu

Imaginez un peu, c'est un jeu où la triche est autorisée ! En gros, "Mito !" est un jeu de défausse, il faut donc se débarrasser des cartes que l'on a en main, et essayer d'être le premier à ne plus en avoir. Il y a une pioche, un talon et à son tour on joue une carte de sa main en respectant quelques règles de poses simples. Les cartes ont des valeurs et on doit poser une carte juste au-dessus ou juste au-dessous de la valeur visible au talon, et donc jouer par le joueur précédent. Simple.

Nb pièces: 73

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 7 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 3 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4077



### Little circuit

#### **Commentaires sur le jeu**

A tour de rôle, chaque joueur peut lancer le dé et avancer son animal jusqu'à la prochaine case de la couleur du dé. Mais attention à l'abeille, qui vous fait reculer ! Une promenade à la campagne pour jouer en apprenant ses couleurs....

Nb pièces: 27

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**







## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4078



### Batanimo

#### Commentaires sur le jeu

Le jeu de cartes Batanimo est un jeu de bataille. Plus l'animal est grand et fort, plus il a une chance de gagner ! Hippopotame, Éléphant, gorille sont plus fort que la vache, l'âne et les autres.

Nb pièces: 36

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4079



### Crossing

#### Commentaires sur le jeu

Dans Crossing, il faut ramasser le plus possible de gèmes, mais les joueurs doivent faire leur choix simultanément, et du coup tout le monde n'obtiendra pas ce qu'il souhaite. En effet en cas de conflit, personne ne gagne rien, et on ajoutera alors une gemme pour la manche suivante. Du bluff, du bluff et encore du bluff...

Nb pièces: 73

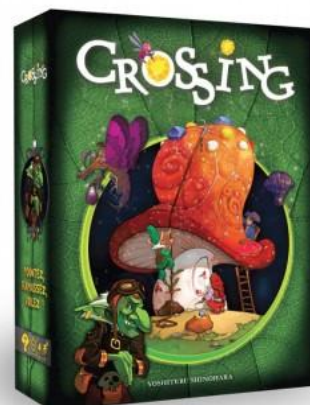
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 3 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Cocktail Games  
Auteur: Yoshiteru Shinohara

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4091



### Triominos

#### **Commentaires sur le jeu**

Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique, en un minimum de temps. Chaque joueur, lorsque c'est son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun : les chiffres des deux points doivent correspondre. Un joueur ne peut placer qu'un seul Triominos par tour.

Nb pièces: 61

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Puzzle  
Age préconisé : 6 +  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Goliath  
Auteur: Allan Cowan

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu mathématique





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4092



### Qwirkle

#### Commentaires sur le jeu

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. Rapide à comprendre, Qwirkle est un jeu pour toute la famille.

Nb pièces: 110

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4101



### Dixit

#### **Commentaires sur le jeu**

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

Nb pièces: 128

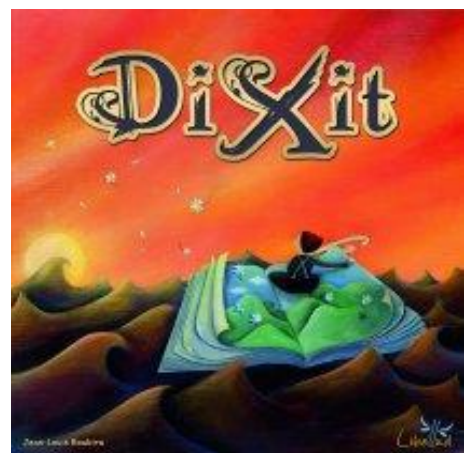
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4102



### Djam

#### **Commentaires sur le jeu**

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: 105

Points:

#### **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: Asmodée  
Auteur: William Attia

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4103



### Qui est-ce ?

#### **Commentaires sur le jeu**

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: 15

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4104



### Mixmo

#### **Commentaires sur le jeu**

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

Nb pièces: 122

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

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



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4105



### Pictolingua

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu de vocabulaire utilisant les illustrations colorées de l'artiste suisse Agathe Altwegg. Ce jeu comporte 50 cartes mot-image, 10 plateaux de jeu et 125 jetons, il permet d'apprendre 50 mots en 5 langues. Exerce tes talents linguistiques en associant images et mots.

Nb pièces: 186

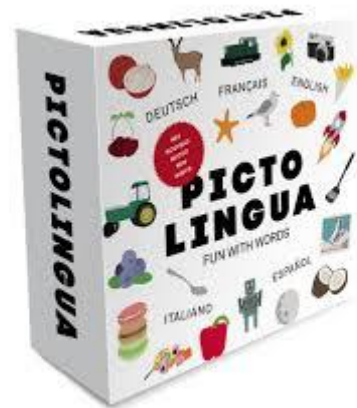
Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Helvetiq  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4106



### Kaleidos

#### Commentaires sur le jeu

Réussir à trouver sur une illustration le plus grand nombre d'éléments (de mots) ayant comme initiale la lettre sélectionnée au hasard. Préparation du jeu : Les joueurs disposent d'un chevalet sur lequel ils vont placer, dans l'ordre croissant, leurs 12 illustrations recto-verso numérotées de 1 à 12. Chaque joueur prend 1 crayon et des feuilles vierges. On pose le sablier au milieu de la table avec la « roue des lettres » et le carnet à points à portée de main. Comment jouer ? Un des joueurs se charge de sélectionner une lettre de l'alphabet en faisant tourner la flèche de la « roue des lettres » subdivisée en 26 secteurs, chacun de ceux-ci contenant 2 lettres. Celui qui fait tourner la roue a le droit de choisir une des 2 lettres sélectionnées. Après avoir choisi la lettre avec laquelle jouer, on retourne le sablier et dès ce moment, les joueurs doivent découvrir sur l'illustration le plus grand nombre possible d'éléments ayant pour initiale la lettre choisie. Les joueurs

Nb pièces: 57

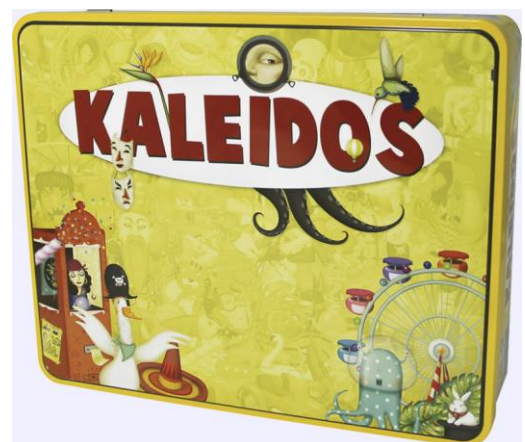
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 10 +  
Durée de jeu prévue: 60 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 12  
Difficulté:  
Marque du jeu: Cocktail Games  
Auteur: Spartaco Albertarelli

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4107



### Dixit extension 2 quest

#### Commentaires sur le jeu

Prolongez le rêve avec l'extension Dixit Quest! Jouez avec les cartes du jeu de base ou avec les cartes de l'extension. Vous pouvez aussi mélanger les deux paquets de cartes. Le jeu se termine dès qu'un joueur a atteint 30 points sur la piste de score.

Nb pièces: 85

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes imagination

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: Libellud

Auteur: Jean-Louis Roubira



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4111



### Mysterium

#### Commentaires sur le jeu

Dans les années 20, M. MacDowell, brillant astrologue clairvoyant pénètre dans sa nouvelle demeure lorsqu'il ressent immédiatement une présence surnaturelle. Il décide alors de rassembler les plus éminents mediums de son temps pour une séance de spiritisme exceptionnelle. Ils auront 7 heures pour entrer en contact avec le fantôme et résoudre un très ancien mystère...

Nb pièces: 215

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:           Coopération  
Age préconisé :       10 +  
Durée de jeu prévue: 45 - 60 mn  
Nombre de joueurs:   2 - 7  
Difficulté:  
Marque du jeu:        Libellud  
Auteur:                Oleg Sidorenko, Oleksand

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 412.1



### Topstars

#### **Commentaires sur le jeu**

Topstars fait de vous une célébrité, mais laquelle ? Vous devez essayer de retrouver le nom de la star se cachant sur votre serre-tête en posant les bonnes questions aux autres joueurs ! Attention, seul le premier à retrouver sa véritable identité gagne !

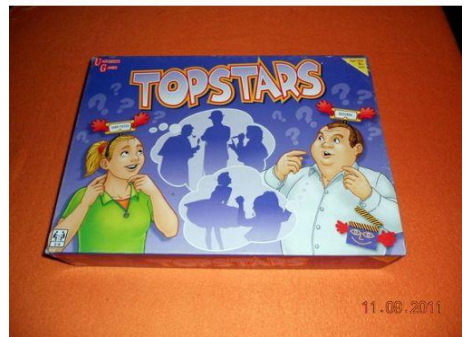
Nb pièces: 158

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Ambiance  
Age préconisé : 8 +  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: University Games  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 413.1



### ushuaïa

#### **Commentaires sur le jeu**

Partez à l'aventure au bout du monde !  
Vous aimez le voyage et l'aventure ? Alors partez à la découverte des merveilles de la terre avec le grand jeu Ushuaïa ! Ses expéditions fascinantes dans la nature, ses énigmes surprenantes et ses mises en situation feront de vous un explorateur averti. Un jeu pour toute la famille, fidèle à l'ambiance unique de l'émission !

Nb pièces: 486

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Question-Réponse

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 2 - 6

Difficulté:

Marque du jeu: Bioviva

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 414.1



### A l'école des fantômes

#### Commentaires sur le jeu

Dans le château hanté vivent 20 habitants. A chaque tour, on retourne une autre carte d'épouvante sur laquelle sont représentés 12 habitants du château. Tous les joueurs essayent de les retenir. Une fois la carte d'épouvante de nouveau retournée, les joueurs effrayent chacun à leur tour un habitant du château qu'ils pensent avoir vu sur la carte d'épouvante. À la fin d'un tour, pour chaque bon habitant qui a été reconnu, on avance son fantôme d'une case sur le parcours des fantômes. Pour chaque mauvais habitant, on recule d'une case. Après la vérification, tous les habitants du château sont de nouveau posés en cercle. La carte d'épouvante du tour qui vient d'être joué est mise dans la boîte. La partie se termine lorsque la douzième et dernière carte d'épouvante a été jouée. Le joueur dont le fantôme se trouve le plus loin sur le parcours

Nb pièces: 60

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Markus Nikisch et Kai Haf

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 415.1



### Bob l'éponge - La Recette du Capitaine Krabs

#### Commentaires sur le jeu

Jeu de plateau La Recette du Capitaine Krabs. Bob l'Eponge et ses amis tentent de protéger la recette du Krab Burger d'un complot machiavélique. Choisis une carte de ta main puis tape Bob et fais ce qu'il te dit, ou bien attrape le triible Plankton pour remporter la recette.

Nb pièces: 50

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:           Reflexe  
Age préconisé :       7 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs:   3 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu:        Asmodée  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

