

AGE

Dès 10 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

15 mn

JEU

MicroMacro : crime city - Tricks town

TYPE

Coopératif

Editeur

Spielwiese

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plan de ville + 16 enveloppes + 120 cartes + 1 loupe

OBJECTIF

Le troisième volet de la série MicroMacro - Crime City et renferme 16 nouvelles enquêtes pour un challenge encore plus corsé !

Photos



DUREE

15 mn à 45 mn

JEU

MicroMacro : Crime city - Full House

TYPE

Enquête

Editeur

Blackrock Games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plan de ville + 17 enveloppes + 1 loupe + 120 cartes enquête

OBJECTIF

Bienvenue à Crime City, la ville où le crime menace à chaque coin de rue. Secrets macabres, vols sournois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante par ici. Full House est le second volet de la série MicroMacro : Crime City. C'est une nouvelle partie de la ville, avec ses 16 enquêtes à mener, qui vous ouvre les bras !

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Unlock ! Panique en cuisine

TYPE

Coopératif

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

32 cartes

OBJECTIF

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce ou un lieu (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

Photos



JEU

Unlock ! Le vol de l'ange

TYPE

Coopératif

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

32 cartes

OBJECTIF

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce ou un lieu (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

Photos



JEU	<i>Unlock ! Le Donjon de Doo-Arann</i>
TYPE	Coopératif
Editeur	Space cowboys
NIVEAU	Adulte grand public
année de sortie	
NB JOUEURS	1 à 6
MATERIEL	32 cartes
OBJECTIF	Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce ou un lieu (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

Photos



DUREE

30mn à 1h

JEU

Cartaventura - Oklahoma

TYPE

Scénario

Editeur

Blam!

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

1 livret historique + 70 cartes

OBJECTIF

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Partez aux Etats-Unique sur les traces de Bass Reeves en 1861.

Photos



JEU***Cartaventura - Lhasa*****TYPE**

Scénario

Editeur

Blam!

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1 à 6

MATERIEL

1 livret historique + 70 cartes

OBJECTIF

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu. Cartaventura propose des jeux dans différentes époques, chacune retranscrite avec qualité et fidélité. Les joueurs replongent dans l'Histoire grâce à des scénarios riches et des illustrations à l'aquarelle, en hommage aux carnets de voyage. Un livret historique, rédigé avec des spécialistes, offre un complément d'information. Partez en Inde et au Tibet sur les traces de l'exploratrice Alexandra David Neel

Photos

DUREE

45 mn

JEU

Hero cartes : astrodyssée

TYPE

Enquête

Editeur

404 éditions

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

99 cartes

OBJECTIF

Tu fais partie de la Détecteam, une équipe dédiée à protéger le monde des super-vilains. Dans cette nouvelle aventure, ton équipe vient de capter un signal de détresse du fin fond de la galaxie. L'abominable Docteur Déglingo a envahi une planète pour exploiter ses ressources, et met tous ses habitants en danger. Arriveras-tu à les secourir et à stopper Déglingo ?

Photos

DUREE

60 mn

JEU

Unlock ! Mythic adventures

TYPE

Coopératif

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 190 cartes + 1 livret de solutions + 1 plan + 1 carte spéciale

OBJECTIF

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce ou un lieu (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

Photos



JEU	<i>Unlock Star Wars : Espace Game</i>
TYPE	Enquête
Editeur	Space Cowboys
NIVEAU	Adulte grand public
année de sortie	
NB JOUEURS	1 à 6
MATERIEL	1 règle du jeu, 190 cartes (10 "tutoriel", 60 X 3 aventures), 1 plan, 1 livret de solutions
OBJECTIF	Nouvel opus de la gamme "Unlock!" se déroulant dans l'univers Star Wars. 3 scénarios inédits en rapport avec la saga. Vous pourrez incarner : des contrebandiers, des rebelles, des espions impériaux. Jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps ! JEU INTERACTIF: l'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal ! Afin de bien appréhender les règles, la boîte contient une dizaine de cartes servant de tutoriel.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Circuit et parcours

DUREE

30 min

JEU

Slowrunner (Le)

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

404 éditions

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

MATERIEL

1 règle + 150 cartes + 101 jetons (100 carrés + 1 rond) + 6 pions + 1 plateau

OBJECTIF

Dans Le Slowrunner, le jeu de plateau officiel du streamer Ponce, il ne faut surtout pas atteindre la case Arrivée ! Déplacez vos pions sur les pétales du plateau en forme de fleur géante, utilisez vos cartes à bon escient pour faire avancer vos adversaires et accumulez un max de Pièces pour remporter la partie !

Photos



DUREE

45 mn

JEU

Unicorn fever

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

IELLO

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle + 81 jetons trèfles + 124 jetons argent + 6 pions licorne + 123 cartes + 1 plateau + 2 dés + 6 socles en plastique + 1 carotte + 42 autres jetons + 1 fiche inventaire

OBJECTIF

Unicorn Fever est un jeu de pari tactique dans lequel vous incarnez de riches parieurs qui cherchent à miser sur la bonne licorne pour se couvrir d'or et de gloire au Royaume de la Magie ! Pour atteindre votre objectif tous les coups sont permis.

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

20 mn

JEU

Chrono_Mots

TYPE

Coopératif

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Enfant (9-14)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

1 sablier, 100 cartes, 1 règle

OBJECTIF

Faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Utilisez intelligemment les cartes Lettres qui vous donnent la première lettre du mot à utiliser comme indice. Moins vous utiliserez de carte Indice plus vous améliorez votre score.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Loups-garous de Thiercelieux (les)

TYPE

Jeu de rôle

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

8 à 18

MATERIEL

24 cartes, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu de rôles facile d'accès, idéal pour une soirée entre amis. Dans "l'Est sauvage", le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loups-Garous. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés... Qui, autour de cette table, est un loup-garou ? Qui sera la prochaine victime ? Un jeu d'ambiance qui vous demandera du bagou et de la perspicacité !

Photos



JEU***Il était une fois*****TYPE**

Imagination

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2014

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

114 cartes Histoire, 51 cartes Fin, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Il était une fois un jeu dont les participants devaient créer ensemble le plus merveilleux des contes de fées. Il était une fois un Conteur qui allait initier un récit épique. Mais ce Conteur souhaitait que l'histoire s'achève selon ses envies. Il était une fois des joueurs qui rêvaient de prendre la place du Conteur... Créez un conte fabuleux à l'aide de cartes personnages, lieux... Mais méfiez-vous des autres joueurs qui peuvent vous interrompre à tout moment pour placer leurs cartes ! Le joueur qui parvient à utiliser toutes ses cartes et à mettre fin à l'histoire l'emporte.

Photos

DUREE

30 mn à 1h

JEU

Nouvelles ContRées

TYPE

Déduction

Editeur

Olibrius editions

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

Voir notes de catalogage

OBJECTIF

Nouvelles ContRées, un jeu pour explorer vos romans. En coopération, explorez n'importe quel roman de votre bibliothèque ! Traversez des paysages imaginaires et trouvez le trésor de la Cité Perdue ! Lors de votre aventure, vous rencontrerez de surprenantes péripéties et réaliserez d'audacieuses missions. Partez en éclaireur dans un des livres de votre bibliothèque. Lisez secrètement les premières lignes de la page explorée. Choisissez un des marque-pages visibles, puis lisez le passage aux autres joueurs. Après écoute, le reste de l'équipe essaie de retrouver le bon marque-page pour avancer dans le livre et se rapprocher de la victoire !

Photos



CATEGORIE

Jeu de Mathématiques

DUREE

30 mn

JEU

M.A.R.I. et l'usine foudroyée

TYPE

Casse-tête

Editeur

Lifestyle

NIVEAU

Enfant (9-14)

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 2

MATERIEL

26 fiches + 11 tuiles carrées + 3 jetons non carrés

OBJECTIF

M.A.R.I. doit réparer le centre de contrôle d'une usine foudroyée. Pour cela, vous allez devoir programmer des séquences de tuiles d'actions au travers de différents à la difficulté croissante.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Rôle

DUREE

30 mn

JEU

Chateau aventure

TYPE

Imagination

Editeur

IELLO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

1 livre de 120 pages + 12 plan illustrés + 9 cartes animaux

OBJECTIF

Afin de vous replonger dans cette atmosphère si particulière des jeux vidéo vintage, le jeu reprend le principe du jeu de rôle. Ainsi, un joueur prendra le rôle de l'ordinateur et deviendra le maître du jeu. À l'aide du livre des scénarios et de sa carte des lieux, l'ordinateur sera le chef d'orchestre de la partie et guidera les autres joueurs dans leur quête

Photos



CATEGORIE

Jeu de stratégie

DUREE

30 min

JEU

Seven wonders

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Repos production

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 7

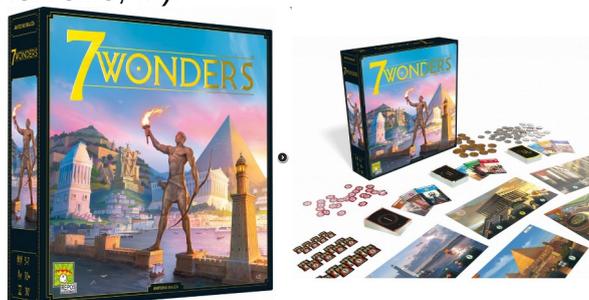
MATERIEL

7 plateaux merveilles + 148 cartes Âge (49 I + 49 II + 50 III) + 78 pièces + 48 jetons conflit + 1 carnet de score + 3 feuillets de description des effets + 1 feuillet liste des cartes et chainages + 1 livret de règle

OBJECTIF

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire à l'issue des 3 âges qui composent une partie, en développant sa civilisation et en construisant sa merveille. Pour cela, les joueurs devront jouer 6 cartes lors de chaque âge. Parmi les cartes qu'ils ont en main, ils choisissent simultanément celle qu'ils souhaitent jouer, puis passent les cartes restantes à leur voisin. A la fin de chaque âge, des points sont distribués en fonction de la puissance militaire de chacun. A la fin des 3 âges, les joueurs comptabilisent leurs points dans les différents domaines (militaire, science, bâtiments, merveille, ...).

Photos



JEU**Skull****TYPE**

Bluff

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Enfant (9-14)

année de sortie**NB JOUEURS**

3 à 6

MATERIEL

6 tapis, 1 règle, 24 disques

OBJECTIF

Le jeu 100% bluff pour les âmes de bikers. Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes Roses parmi les cartes retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ? Skull est un jeu de bluff rapide et tendu qui mélange subtilement prise de risque et tactique.

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Unicorns

TYPE

Cartes

Editeur

404 éditions

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

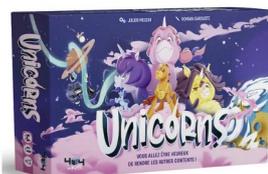
MATERIEL

1 règle du jeu + 48 jetons (40 étoiles, 8 ronds) + 6 pions (5 licornes et 1 premier joueur) + 55 cartes + 1 piste du bonheur + 5 plateaux + 20 tuiles carrées

OBJECTIF

Bienvenue dans le monde merveilleux des licornes ! Dans cet univers coloré, empli de joie, d'étoiles, de cadeaux et de nuages, chacune ne souhaite que le bonheur de ses congénères. Pour gagner le cœur de leurs voisins et récolter des étoiles, les licornes devront se faire mutuellement les meilleurs cadeaux possibles ! Mais attention : un cadeau, ça ne se fait pas n'importe comment... ni n'importe quand !

Photos



JEU**Splendor****TYPE**

Jeu de plateau

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 40 jetons plastiques + 90 cartes + 10 tuiles noble

OBJECTIF

Récoltez des pierres précieuses pour réaliser des combinaisons qui vous permettront d'acheter des cartes de valeurs différentes. Le 1er à arriver à 15 remporte la partie.

Photos

DUREE

45 mn

JEU

Lueur

TYPE

Dès

Editeur

Bombyx

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 piste de rencontre + 1 plateau + 30 dés (20 gros et 10 petits) + 96 pions en cartons + 41 pions en bois + 53 cartes

OBJECTIF

Aventuriers, constituez votre compagnie en recrutant à chaque tour de nouveaux compagnons et en combinant leurs pouvoirs ! Lancez les dés pour activer les avantages qu'ils vous apportent... ou leurs inconvénients ! Rassemblez le plus d'éclats de lumière pour dissiper les ténèbres et restaurer les couleurs. Parcourez le monde à la recherche des éclats en lançant puis en combinant les dés. Trouvez des alliés afin de transformer le monde ...

Photos



DUREE

60 mn

JEU

Sylve

TYPE

jeu de plateau

Editeur

Catch up games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 1 plateau village + 4 plateaux personnages + 16 dés fond de couleur + 8 dés fond blanc + 68 cartes + 20 cartes grand format + 4 cartes déroulé d'une manche + 72 jetons ronds + 24 jetons baies de pouvoir + 10 jetons terre brûlée + 28 jetons carrés + 1 jeton bouteille

OBJECTIF

Sylve est un jeu de placement d'ouvriers et de contrôle de zones dans lequel vous devrez recruter des créatures mystiques afin de ramener l'équilibre dans la forêt.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

15 mn

JEU

District noir

TYPE

Cartes

Editeur

Spiral editions

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2

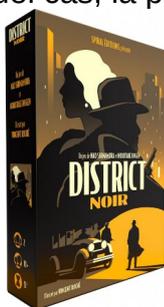
MATERIEL

1 règle + 1 jeton + 47 cartes

OBJECTIF

La ville est gangrénée par de grandes organisations criminelles qui s'affrontent pour agrandir leur territoire. Le District Noir est la zone clef pour assoir sa domination sur l'ensemble de la cité. Un enjeu majeur. 4 manches, 5 cartes en main au départ, et une seule alternative à son tour de jeu. Poser une carte dans la rivière ou récupérer les 5 dernières cartes qui la composent. Attention vous ne pourrez faire la dernière manoeuvre qu'une fois par manche. Les cartes que vous aurez collectionnées vous permettront-elles d'assoir votre domination sur le District Noir ? À moins que votre adversaire ait réussi à s'accaparer les trois cartes « Ville » du jeu. Auquel cas, la partie est terminée. Et dite aurevoir à ce fief.

Photos



JEU***Roi de 12 (Le)*****TYPE**

Dés

Editeur

Lucky Duck Games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 4 dès à 12 faces + 52 cartes + 15 jetons carton

OBJECTIF

le Roi des 12 est un jeu de dés rapide et amusant dans lequel vous essayerez de vous emparer du trône. Affrontez les autres prétendants au trône grâce à vos pierres à douze faces ! La manipulation de ces pierres est un véritable art qu'il est impossible d'accomplir seul. Vous aurez besoin du soutien de nombreux êtres originaires des Douze Royaumes, mais vos adversaires ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de solliciter leur aide. Seul celui qui saura le plus habilement profiter de leurs pouvoirs, mais aussi prédire et contrecarrer les plans de ses adversaires, pourra s'emparer du trône ! La partie se déroule en plusieurs manches successives, chacune composée de plusieurs tours. À chaque tour, seules les première et deuxième places font marquer des points. Le joueur ayant le plus de points à la fin d'une manche remporte cette manche. Le premier joueur à remporter 2 manches est déclaré Roi des 12

Photos

DUREE

20 mn

JEU

Galérapagos

TYPE

Semi-coopératif

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2017

NB JOUEURS

3 à 12

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau + 1 porte carte + 1 sac + 91 cartes (54 épaves ; 37 radeau naufragé) + 6 boules bois + 3 marqueurs

OBJECTIF

Dans ce jeu semi-coopératif, les joueurs forment un groupe de rescapés sur une île déserte après le naufrage d'un bateau. Afin de s'en sortir, les survivants n'ont d'autre choix que de s'unir dans la construction d'un radeau.

Photos



•



•

DUREE

25 mn

JEU

Welcome to your perfect home

TYPE

Construction (cartes)

Editeur

Dude Game

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2018

NB JOUEURS

1 à 10

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 bloc feuilles de marque + 4 aides jeu + 110 cartes (dont 29 plans + 81 travaux)

OBJECTIF

Dans Welcome, vous endossez le costume d'un architecte des années 50 aux États-Unis. Respectez les Plans de construction imposés par la ville et devenez l'architecte le plus puissant de votre génération.

Photos



JEU**Oriflamme****TYPE**

Bluff

Editeur

Studio H

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

3 à 5

MATERIEL

Voir note de catalogage

OBJECTIF

Oriflamme vous ouvre les portes d'un univers médiéval sans pitié. Alors que le Souverain vient à peine de mourir, des familles ennemies luttent pour le pouvoir. Vous êtes à la tête de l'une de ces familles. Manigances, ruses ou par le sang. Tout est bon pour parvenir à vous placer sur le trône. Mais attention où vous mettez les pieds ! La lutte s'annonce âpre, car vous n'êtes pas le seul à être avide de pouvoir.

Photos

DUREE

30 à 60 mn

JEU

Les aventuriers du rail

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Days of wonder

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 livret de règles + 1 plateau + 240 wagons de couleurs + 142 cartes + 5 marqueurs score

OBJECTIF

Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire américain en reliant un maximum de villes entre elles.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Botanik

TYPE

Placement

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Enfant (9-14)

année de sortie

NB JOUEURS

2

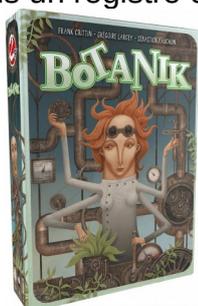
MATERIEL

1 pion Méca, 1 registre, 67 tuiles, 1 règle de jeu

OBJECTIF

Devenez le meilleur des méca-botaniciens ! Dans un monde étrange où la vie mêle mécanique et végétation, deux scientifiques s'affrontent pour créer une formule à base de fleurs. Chaque joueur crée un réseau de distillation à l'aide de tuiles disposées dans un registre commun.

Photos



JEU

Happy City

TYPE

Construction (cartes)

Editeur

Cocktail games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

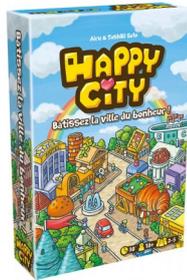
MATERIEL

1 règle du jeu + 140 cartes + 30 jetons

OBJECTIF

Bâtissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! 2 modes de jeu : • pour les familles (18 bâtiments spéciaux uniques) • pour les experts avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies !

Photos



DUREE

40 mn

JEU

Colt Express

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Ludonaute

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 6 fiches personnages + 7 pions bois + 132 cartes + 2 notices de montage wagons + 6 wagons + 1 locomotive + 10 éléments de décor + 26 pions butin

OBJECTIF

Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Vous êtes un hors-la-loi au beau milieu du Far West et vous partez à l'assaut d'une locomotive. L'entreprise est périlleuse et l'issue peut vous être fatale. Votre but est de descendre du train vivant et avec le plus gros butin. L'ennui est que vous n'êtes pas le seul malfrat à lorgner sur toutes ces richesses à portée de main. Pas de pitié et aucune alliance possible. C'est chacun pour soi ! Afin de sortir victorieux de cette folle entreprise, gérez au mieux vos déplacements, montez et descendez du train, ramassez des butins (mallette, bourses, bijoux), donnez des coups de poing, déplacez le shérif et surtout tirez. Votre arme sera votre plus fidèle amie.

Photos

DUREE

45 mn

JEU

Little Town

TYPE

Placement

Editeur

IELLO

NIVEAU

Enfant (9-14)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle, 1 aide jeu, 1 plateau, 29 tuiles, 4 étoiles, 24 pièces, 18 cartes, 28 maisons, 20 jetons ouvriers, 1 hache, 1 jeton manche, 4 pions victoire, 60 cubes

OBJECTIF

"Il existe, bien au-delà des montagnes les plus reculées, une région riche et verdoyante encore inexplorée. Ce lieu regorgeant de richesses est l'endroit idéal pour bâtir la ville de vos rêves. Il vous faudra récolter des ressources pour ensuite ériger un premier bâtiment, puis un autre, et encore un autre... Faites naître ainsi une cité resplendissante !" Simple à prendre en main, Little Town est un jeu de stratégie et de placement d'ouvriers destiné à toute la famille.

Photos



JEU

6 qui surprend !

TYPE

Cartes

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2020

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 bloc notes + 132 cartes (dont 104 numérotées + 28 spéciales)

OBJECTIF

Le principe du jeu est très facile à comprendre. Les cartes dans le jeu sont numérotées. Sur certaines cartes apparaissent des "têtes de taureaux", correspondant à des points négatifs. L'objectif final du 6 qui Surprend étant d'avoir le plus petit troupeau possible.

Photos



DUREE

60 mn

JEU

Wingspan

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Matagot

NIVEAU

Adulte haut niveau

année de sortie

2019

NB JOUEURS

1 à 5

MATERIEL

1 appendice + 1 livre règles d'automate + 1 guide de démarrage rapide + plateaux (1 objectifs + 1 oiseaux + 5 joueur + 5 cuir) + 1 mangeoire + 1 bloc score + 196 cartes (170 oiseau + 26 bonus) + 75 mini oeufs + 5 dés + 40 cubes + 103 jetons + 8 tuiles objectif + 1 jeton premier joueur

OBJECTIF

Un jeu compétitif d'optimisation et de collection d'oiseaux. Dans Wingspan, les joueurs incarnent des passionnés d'oiseaux de tous les bords : chercheurs, observateurs, ornithologues ou encore collectionneurs. L'objectif du jeu est de découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Chaque oiseau posé déclenche une combinaison d'actions dans un de vos habitats. Le vainqueur sera le joueur ayant accumulé le plus de points avec ses oiseaux, cartes bonus, objectifs de fin de manche, nourriture stockée et cartes recouvertes.

Photos



JEU***Munchkin*****TYPE**

Ambiance

Editeur

Edge

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie**NB JOUEURS**

3 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 168 cartes + 1 dé

OBJECTIF

Vous rêvez d'en découdre avec des monstres en tout genre ? Munchkin est LE jeu qui répond le mieux à ce souhait. Vous incarnez un aventurier qui explore un donjon. Pour gagner, vous devez accéder au 10ème niveau de la tour en éliminant toutes les créatures qui se mettent sur votre chemin. Mais vous n'êtes pas seul. D'autres explorateurs vous accompagnent et ont le même objectif : arriver le 1er au sommet du donjon. Que ce soient les monstres à affronter ou les équipements que vous trouverez dans le donjon, l'humour est présent dans chaque carte. De bubule, le poisson dans son aquarium à un dragon, en passant par une souris ou une plante carnivore, le donjon regorge de surprises hilarantes et d'adversaires plus ou moins loufoques. Mais heureusement vous trouverez également de nombreux équipements vous octroyant certains bonus. Vous serez alors parés pour affronter toutes les situations.

Photos

CATEGORIE

Quiz

DUREE

30 mn

JEU

Trivial pursuit - édition junior

TYPE

Editeur

Parker

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

2 sabots de cartes (ne pas les compter !) + 1 dès + 6 pions + 42 camemberts

OBJECTIF

Le célèbre jeu de quiz

Photos



AGE

Dès 12 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

15 mn

JEU

Faux-culte !

TYPE

Ambiance

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle + 220 cartes

OBJECTIF

À tour de rôle, chacun pioche une carte et déclame le commentaire avec le ton qui convient. Le premier parmi les autres joueurs, qui devine le titre du film, remporte la carte. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes remportent la partie. Plusieurs variantes sur le site des auteurs.

Photos



DUREE

25 mn

JEU

Tracks

TYPE

Coopératif

Editeur

KYF Edition

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

1 dossier contenant 16 fiches + 55 cartes + 1 plan + 1 brochure

OBJECTIF

Tracks est un jeu d'enquêtes audio dans lequel vous faites partie de la S.B.A.S (Siren Bay Audio Squad). Cette unité a été fraîchement affectée à l'écoute et la vidéosurveillance de la ville de Siren Bay. Vous devrez résoudre différentes affaires en utilisant un plan de la ville, les caméras de sécurité et surtout les écoutes audio à votre disposition. Écoutez la bande son de chaque affaire et analysez-la pour suivre le trajet de votre cible sur le plan. Vous pourrez alors résoudre l'affaire en localisant précisément votre cible.

Photos



DUREE

90 mn

JEU

Perspectives

TYPE

Coopératif

Editeur

Space cowboys

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle + 12 dossiers + 3 enveloppes + 108 cartes

OBJECTIF

Croisez les photos, les rapports et les indices... ... sans regarder les documents des joueurs de votre équipe ! Trouverez-vous les détails qui relient toutes les pièces du puzzle ? répartissez équitablement les cartes entre les joueurs...

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

JEU	<i>Puzzle 500 pièces : la forêt des bébés animaux</i>
TYPE	Puzzle
Editeur	Ravensburger
NIVEAU	Adulte grand public
année de sortie	
NB JOUEURS	
MATERIEL	500 pièces
OBJECTIF	
Photos	

JEU *Puzzle 1200 pièces : paysage de montagne ensoleillé*
TYPE Puzzle
Editeur Ravensburger
NIVEAU Adulte grand public
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 1200 pièces + 1 sachet
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle 1000 pièces : loups*
TYPE Puzzle
Editeur Ravensburger
NIVEAU Adulte grand public
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 1000 pièces
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle 1000 pièces : Machu Picchu*
TYPE Puzzle
Editeur Ravensburger
NIVEAU Adulte grand public
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 1000 pièces
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle 1000 pièces : la femme à l'ombrelle*
TYPE Puzzle
Editeur Ravensburger
NIVEAU Adulte grand public
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 1000 pièces
OBJECTIF
Photos

CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

15 mn

JEU

Maudit mot dit

TYPE

Ambiance

Editeur

Cocktail games

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

MATERIEL

1 règle, 120 cartes, 1 carte malédiction

OBJECTIF

Osez ouvrir la boîte et essayez de faire deviner un mot avec exactement le nombre d'indices imposé, pas plus et surtout pas moins... sans qu'il soit trouvé trop tôt ! Comment jouer ? 1- Un joueur ouvre discrètement la boîte et découvre un mot à faire deviner avec un nombre précis d'indices. 2- Il donne des indices un par un pour que son mot soit trouvé avec le bon nombre d'indices, ni plus ni moins... 3- Si un adversaire devine le bon mot trop tôt, il lui vole les points ! Serez-vous tourner autour du mot ?

Photos



JEU**Code names****TYPE**

Editeur

IELLO

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 8

MATERIEL

1 règle du jeu + 8 tuiles équipe rouge + 8 tuiles équipe bleue + 7 tuiles neutres + 1 support + 1 tuile assassin + 1 tuile extra + 40 cartes clés + 200 cartes code

OBJECTIF

Dans Codenames, les joueurs incarnent des espions d'élite répartis dans deux équipes. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. Ces derniers ne sont connus que par leur nom de code. L'objectif du jeu est que chaque équipe doit retrouver leurs agents en se basant sur leurs noms de codes.

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Complots faciles pour briller en société

TYPE

Imagination

Editeur

Asteroide

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

MATERIEL

1 règle, 220 cartes, une fiche "Nous sachons!"

OBJECTIF

Complots Faciles pour Briller en Société est un jeu humoristique dans lequel vous tentez d'établir la meilleure théorie du complot. À vous de composer les meilleures théories du complots.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

30 à 60 mn

JEU

Res Arcana

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Sand Castle Games

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 64 cartes (dont 40 Artefact + 10 Mage + 10 monument + 4 aide de jeu) + 15 tuiles (dont 5 lieu de puissance + 1 premier tour + 8 objet magique + 1 résumé) + 12 jetons + 150 pions Essence (dont 30 noir / bleu / vert / rouge / jaune)

OBJECTIF

Dans Res Arcana, incarnez un mage et utilisez vos essences arcaniques pour créer d'étranges artefacts. Activez leurs pouvoirs, décuplez votre puissance et prenez le contrôle de dragons.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Cash'n guns

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Repos production

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

4 à 6

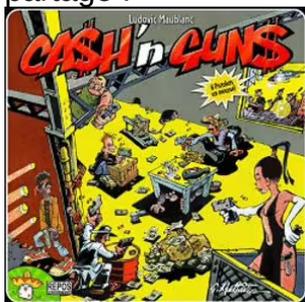
MATERIEL

1 règle du jeu + 1 fiche règles d'initiation, 6 pistolets (mousse orange), 6 pions (personnages sur leurs socles), 70 cartes, 40 billets de banque, 28 jetons (14 ronds et 14 rectangulaire)

OBJECTIF

Une bande de malfrats se partagent un magot dans un entrepôt désaffecté, mais personne n'est d'accord sur les modalités du partage !

Photos



AGE

Dès 14 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

20 mn

JEU

Turing machine

TYPE

Casse-tête

Editeur

Scorpion masqué

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 48 cartes critères + 95 cartes vérification + 45 cartes perforées + 1 support + 1 feutre + 4 aides mémoire + 1 tuile hexagonale + 1 carnet de feuilles de notes

OBJECTIF

Turing Machine est un jeu de déduction compétitif fascinant qui offre d'interroger un proto-ordinateur fonctionnant sans électricité ni électronique. Le but ? Trouver le code secret en premier, en interrogeant astucieusement la machine grâce à un ordinateur mécanique composé de cartes perforées. "Les codes sont des puzzles. Un jeu, comme n'importe quel autre jeu." Alan Turing dans The Imitation Game. - Composer son code en superposant 3 cartes perforées - Interroger la machine - Analyser et déduire le code secret

Photos



JEU

Ricochet

TYPE

Coopératif

Editeur

Flip flap éditions

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 10

MATERIEL

15 plateaux + 22 jetons + 1 règle

OBJECTIF

Suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes originales à résoudre seul ou à plusieurs. En utilisant les associations d'idées, faites des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final !

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Murder night fever

TYPE

Enquête

Editeur

First éd.

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 20

MATERIEL

1 règle + 200 cartes

OBJECTIF

Chaque joueur pioche une carte et prend connaissance de l'action qu'il doit accomplir pour "tuer" une cible (lui faire ouvrir une porte, lui faire dire un mot précis, la faire danser...). Si vous "tuez" un autre participant, vous marquez les points de votre carte et prenez la sienne pour relever son défi. Et ainsi de suite. Le perdant, penaud, va piocher une nouvelle carte et la murder night fever continue ! Attention, il y a quelques cartes insolites et collectives... Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous méfier de vos amis !

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

de 30 mn à 1h

JEU

Crazy theory

TYPE

Imagination

Editeur

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

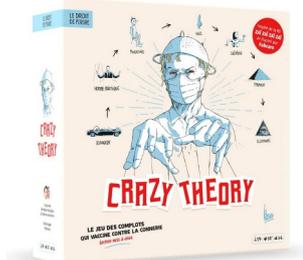
MATERIEL

1 règle du jeu + 81 jetons + 6 paravents + 1 étui + 180 cartes (dont 60 complots beige + 60 coupables rouge + 60 complices noire) + 1 carte puissants

OBJECTIF

Crazy Theory est inspiré d'une BD déjantée de Fabcaro, qui raconte l'histoire d'un type qui a oublié sa carte de fidélité au supermarché. Une erreur impardonnable ! Reprenant le même second degré que la BD, Crazy Theory propose aux joueurs de s'amuser avec la théorie du complot en tentant de démonter 60 complots. Démasquez les complices et trouvez les coupables ! Pour gagner la partie, les joueurs devront remporter l'adhésion de leurs adversaires avec des associations d'idées aussi évidentes qu'improbables. Personne n'a jamais marché sur la lune ! La terre est plate ! Le monde est gouverné par des reptiliens ! La vérité doit éclater ! En tant que complotistes, les joueurs auront la lourde tâche de faire éclater la vérité ultime. Pour y parvenir, les joueurs devront remporter l'adhésion de leurs pairs et être soutenus par les grands groupes d'influence qui observent le monde en permanence.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Rôle

DUREE

30 mn

JEU

Critical

TYPE

Imagination

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

voir notes de catalogage

OBJECTIF

Critical est construit comme une série télévisée qui vous propose de découvrir cette expérience unique : vivre une aventure dont les tenants et les aboutissants vous appartiennent. Plongez au coeur de la Saison 1 - Fondation au travers de 9 épisodes à couper le souffle. Chaque épisode dure une trentaine de minutes pour vous laisser libres d'adapter votre temps de jeu à votre rythme. Grâce à ses épisodes didactiques et à ses illustrations immersives, vous aurez toutes les clés en main pour devenir Maître du Jeu en un clin d'oeil ! Plongez vos joueurs dans l'aventure et faites leur goûter à toute la richesse du jeu de rôle.

Photos

CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

20 mn

JEU

Petite mort (La)

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Lumberjacks Studio

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 7 carte diplômes (6 + 1 mémo) + 28 jetons + 20 pions + 133 cartes

OBJECTIF

Votre but sera d'être le premier à obtenir votre Diplôme de Fauche en remplissant 4 objectifs présents sur celui-ci. Pendant la partie, chaque joueur disposera, dans sa zone de jeu, de personnages qui vont naître, grandir, vieillir et enrichir leur personnalité ou acquérir des aptitudes qui vont leur apporter des forces et des faiblesses pendant leur vie. Votre objectif consiste à les voir vivre et les accompagner en douceur sur leur lit de mort jusqu'à la fauche libératrice. C'est en accompagnant vos personnages jusqu'à leur «belle mort», que vous aurez le plus de chances de réaliser les objectifs requis pour votre diplôme. Les personnages de votre zone de jeu vont être la cible des autres joueurs. Que la fauche commence !

Photos



DUREE

40 mn

JEU

Sagrada

TYPE

Jeu de placement

Editeur

Matagot

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 sac de dés + pochette de 24 jetons faveur + 90 dés (5 pochettes de 18 dés jaune / vert / violet / bleu / rouge) + 1 piste de manches + 4 marqueurs de score + 4 plateaux joueur + 52 cartes (dont 12 vitrail + 13 outil + 12 vitrail + 10 objectif public + 5 objectif privé)

OBJECTIF

Vous êtes un artiste en concurrence avec d'autres artistes pour créer le plus beau vitrail de la Sagrada Familia. Vos pièces de verre sont représentées par des dés, qui ont une couleur et une nuance, indiquées par les valeurs sur les dés (plus la valeur est faible, plus la nuance est claire). À chaque tour, les joueurs se relaient à partir d'un pool de dés et placent ces dés sur leur fenêtre. Les joueurs doivent les placer dans les limites de couleur et d'ombre sur leur carte de fenêtre sans ne jamais avoir des dés adjacents de la même couleur ou valeur.

Photos



DUREE

45 mn

JEU

Gyojin fighter sushido

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

404 éditions

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle du jeu + 65 cartes + 4 pions flammes + 6 jetons ronds + 1 grand plateau + 6 petits plateaux

OBJECTIF

Gyojin Fighter Sushido est un jeu à 2 joueurs, inspiré des meilleurs jeux vidéo de combat en 1 contre 1. Les joueurs y incarnent des combattants qui s'affrontent en duel. En mettant en place des enchaînements, en créant des Katas et des Combos grâce aux cartes Action, chacun a pour but de mettre son rival K.O., tout en maîtrisant ses Points de vie, pour sortir grand vainqueur de l'Arène !

Photos



CATEGORIE

Quiz

DUREE

20 mn

JEU

TTMC 2 - Tu te remets combien ?

TYPE

Editeur

TTMC

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

1 règle + 540 cartes

OBJECTIF

TTMC revient avec 4028 nouvelles questions réparties en 540 cartes. Soyez toujours le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées en vous auto-évaluant de 1 à 10.

Photos



JEU

Récré-télé

TYPE

Editeur

Neilax

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 15

MATERIEL

1 plateau + 500 cartes + 6 pions + 1 règle + 1 boîte avec 40 fiches et 1 livret

OBJECTIF

Vous avez grandi avec Starsky et Hutch, Maya l'abeille, Dallas, Capitaine Flam, la Petite maison dans la prairie, Candy, Goldorak.... Vous n'avez rien oublié de ces dessins animés et séries cultes diffusés dans les années 80 ? Alors ce jeu est fait pour vous !

Photos



JEU

Metal résurrection

TYPE

Editeur

Heroes game

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 plateau + 140 cartes + 5 pions (5 socles + 5 pions) + 22 jetons + 2 dés + 1 livret de règles

OBJECTIF

An 2666. Le metal est mort. Dans ce jeu, vous incarnez une star du metal déchue, qui se bat pour revenir sur Terre et réaliser l'oeuvre de sa vie. Mais entre vous et vos adversaires, la lutte sera rude, et il n'y aura qu'un seul élu ressuscité ! Répondez aux Questions Cultes Occultes pour avancer sur le plateau, usez de cartes Malédiction pour tromper vos adversaires, mais surtout, évitez les prêtres et les goules !

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Masque et la plume (Le)

TYPE

Editeur

Marabout

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 12

MATERIEL

1 livret + 1 dé + 240 cartes

OBJECTIF

Etre le 1er à obtenir 12 points dans au moins 4 catégories parmi les 6 présentées

Photos



DUREE

30 mn à 1h

JEU

Quiz petit Larousse de la culture générale

TYPE

Editeur

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 et +

MATERIEL

250 cartes

OBJECTIF

Envie de tester vos connaissances dans tous les grands domaines de la culture générale tout en vous amusant ? Grâce à es 250 cartes et autant de QCM, Qui a dit ?, Vrai ou faux..., revisitez les grands principes de la science ou de la philosophie, les mécanismes de la grammaire ou des crises financières, les plus grandes oeuvres littéraires d'hier et d'aujourd'hui et toutes les grandes disciplines de la culture générale.

Photos



AGE

Dès 14 ans

CATEGORIE

Quiz

DUREE

10 mn

JEU

Quiz rock

TYPE

Editeur

Hugo Desinge

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

1 livret + environ 250 cartes + 1 dés

OBJECTIF

Philippe Manoeuvre est LE monsieur Rock de France. Avec ce coffret, non seulement vous jouerez en vous amusant, mais vous découvrirez de nombreuses faces cachées de vos stars préférées.

Photos



AGE

Dès 15 ans

CATEGORIE

Quiz

DUREE

30 mn à 1h

JEU

Trivial pursuit

TYPE

Editeur

Parker

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

1984

NB JOUEURS

2 à 36

MATERIEL

1 plateau, 2 boites de cartes (1000 ?), 1 dé, 42 triangles colorés, 6 pions "camemberts"

OBJECTIF

Le jeu inclut 6000 questions divisées en 6 catégories: géographie, divertissement, histoire, arts et littérature, sciences et nature, et sports et loisirs. Les joueurs doivent répondre correctement à ces questions pour récolter un marqueur de la même couleur que la catégorie sur laquelle ils se trouvent.

Photos



AGE

Dès 16 ans

CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

15 mn à 60 mn

JEU

Juduku

TYPE

Jeu d'ambiance

Editeur

ATM Gaming

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

3 et +

MATERIEL

400 cartes humour + 80 cartes spéciales

OBJECTIF

Un jeu d'ambiance sans retenue. Juduku est le jeu d'ambiance qui pimentera vos futures soirées entre amis ou en famille. Les règles du jeu sont simplissimes : chacun à leur tour, les joueurs ont 8 secondes pour répondre à une question posée par le Maître du Juduku. La spontanéité aidant, les joueurs révéleront ainsi leurs pires pensées à leurs proches. Juduku prévoit deux variantes du jeu pour les joueurs experts

Photos



DUREE

30 mn minimum

JEU

Blanc manger coco

TYPE

Jeu d'ambiance

Editeur

Hiboutatillus

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

3 et +

MATERIEL

1 règle du jeu + 600 cartes (dont 468 réponses + 132 questions)

OBJECTIF

Blanc Manger Coco est un jeu d'ambiance pour adultes dans lequel les joueurs complètent des phrases à trous. La réponse la plus croustillante l'emporte.

Photos



AGE

Dès 2 ans

CATEGORIE

Jeu d'Adresse

DUREE

10 mn

JEU

Fuzzyfish

TYPE

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 canne à pêche + 1 plateau en bois + 12 pièces aimantées

OBJECTIF

Pêche à la ligne aimantée

Photos



DUREE

5 mn

JEU

Pêche à la ligne

TYPE

Ambiance

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 2

MATERIEL

12 poissons, 2 cannes

OBJECTIF

Jeu de pêche à la ligne

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

JEU	<i>Puzzle d'association : Qui mange quoi ?</i>
TYPE	Puzzle
Editeur	Cultura
NIVEAU	Préscolaire (0-5)
année de sortie	
NB JOUEURS	1
MATERIEL	12 puzzles de 2 pièces (une grande + une petite) soit 24 pièces de puzzles
OBJECTIF	Ce premier jeu d'association apprend aux tout-petits à reconnaître, nommer et mémoriser les animaux. Contient 12 puzzles autocorrectifs pour découvrir et associer chaque animal à son alimentation. Idéal pour les enfants à partir de 2 ans.

Photos

JEU	<i>Puzzle d'association : Qui vit où ?</i>
TYPE	Puzzle
Editeur	Cultura
NIVEAU	Préscolaire (0-5)
année de sortie	
NB JOUEURS	1
MATERIEL	12 puzzles de 2 pièces (une grande + une petite) soit 24 pièces de puzzles
OBJECTIF	Ce premier jeu d'association apprend aux tout-petits à reconnaître, nommer et mémoriser les animaux. Contient 12 puzzles autocorrectifs pour découvrir et associer chaque animal à son alimentation. Idéal pour les enfants à partir de 2 ans.
Photos	

JEU	<i>Puzzle d'association : Mamans et bébés</i>
TYPE	Puzzle
Editeur	Cultura
NIVEAU	Préscolaire (0-5)
année de sortie	
NB JOUEURS	1
MATERIEL	12 puzzles de 2 pièces (une grande + une petite) soit 24 pièces de puzzles
OBJECTIF	Ce premier jeu d'association apprend aux tout-petits à reconnaître, nommer et mémoriser les animaux. Contient 12 puzzles autocorrectifs pour découvrir et associer chaque animal avec son bébé. Idéal pour les enfants à partir de 2 ans.
Photos	

DUREE

10 mn

JEU

Form farm

TYPE

Puzzle

Editeur

Diset

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

4 puzzles de 2, 3, 4 et 5 pièces (14 pièces en tout)

OBJECTIF

Photos



JEU		<i>Dominos animaux</i>
TYPE	Dominos	
Editeur		
NIVEAU	Jeunesse	
année de sortie		
NB JOUEURS	1 ou 2	
MATERIEL	1 boitier bois + 15 pièces en bois	
OBJECTIF	Jeu de dominos avec 15 pièces en bois	
Photos		

CATEGORIE

Jeu d'Association

DUREE

10 mn

JEU

Voyage de Toby (Le)

TYPE

Coopératif

Editeur

Loki

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle + 1 notice petits et grands + 25 objets en carton + 1 valise + 5 cartes destination + 5 cartes liste des bagages

OBJECTIF

Dans « Le Voyage de Toby », vous pourrez jouer avec une petite valise particulièrement craquante, destinée aux tout petits voyageurs de 2 ans et plus ! À eux de découvrir quels sont les meilleurs objets à mettre dans la valise en fonction de la destination choisie : la mer, la forêt, la montagne, l'école... ou la soirée chez Mamie !

Photos



JEU

Soupe des écureuils (La)

TYPE

Placement

Editeur

Loki

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 1 cuillère + 1 fascicule + 24 ingrédients + 8 cartes

OBJECTIF

Dans « La soupe des écureuils » les petits cuistots doivent choisir une recette, identifier les ingrédients et les mettre dans la casserole ! Attention à bien respecter les quantités indiquées... et à bien mélanger le tout avec la cuillère fournie !

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Eveil

DUREE

JEU

Autruche empilable

TYPE

Construction

Editeur

Janod

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

6 pièces de bois

OBJECTIF

Une autruche en bois en plusieurs morceaux à empiler

Photos



DUREE

10 à 30 mn

JEU

Mon coffret des émotions

TYPE

Mémoire

Editeur

Grund

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 livre cartonné + 12 jetons ronds + 12 morceaux puzzles

OBJECTIF

Un coffret avec un livre et deux jeux pour découvrir les émotions ! Colère, peur, joie, jalousie... Voici un joli coffret conçu par une auteure sophrologue pour aider les petits à identifier et gérer leurs émotions. Il contient : un livre cartonné de 16 pages, un memory des émotions de 12 pièces, et 6 petits puzzles pour apprendre à reconnaître les émotions. Un coffret idéal pour accompagner l'épanouissement de l'enfant !

Photos

DUREE

10 mn

JEU

Comme des petits singes

TYPE

Imitation

Editeur

Loki

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 1 plateau + 1 banane + 40 cartes

OBJECTIF

Comme des Petits Singes est un jeu d'ambiance et de mouvements pour des enfants à partir de 2 ans. Piochez une carte, effectuez l'action indiquée et attrapez des bananes.

Photos



JEU***Chut, Coco !*****TYPE**

Semi-coopératif

Editeur

Haba

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + paille en 3 parties + 5 jetons jour + 12 jetons animaux + 1 dé illustré + 1 coq

OBJECTIF

Les mamans et papas animaux de la ferme sont dans le pré et font une grande fête. Le coq Coco a donc été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un "cocorico !" et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à mettre au lit tous les bébés animaux ?

Photos

DUREE

15 mn

JEU

Comment je m'habille ?

TYPE

Editeur

Ravensburger

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 3

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 armoire + 1 porte + 18 cartes vêtements + 6 cartes personnages

OBJECTIF

Un jeu original pour apprendre à s'habiller en fonction de la météo! « Comment je m'habille ? » propose de redécouvrir ce rituel quotidien à travers une mécanique de jeu ludique et originale. Le jeu consiste à composer une tenue adaptée au temps qu'il fait dehors. L'enfant observe attentivement les images, et s'amuse à choisir trois pièces de vêtements qu'il glisse dans la grande armoire, avant de la fermer et de la retourner. Lorsqu'il ouvre la porte, l'armoire magique dévoile un petit personnage tout habillé ! Grâce à ces cartes en carton extra épais, aux illustrations douces et colorées, l'enfant peut créer ses propres combinaisons (plus de 200 possibles !). Ce jeu favorise ainsi le développement du raisonnement et donne un appui concret pour l'appréhension de la vie quotidienne et le développement de l'autonomie.

Photos



JEU

Devinettes français-anglais

TYPE

Anglais

Editeur

Bayard jeunesse

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2016

NB JOUEURS

1 et +

MATERIEL

30 cartes rondes

OBJECTIF

Trouve le mot en français ou en anglais : pour jouer, deviner et s'exprimer. Côté face, la carte est illustrée d'un aliment, objet, jouet ou accessoire. Côté pile, la carte indique le nom en français et en anglais.

Photos



DUREE

5 mn

JEU

Locktou

TYPE

Casse-tête

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

3 animaux en bois (une clé accrochée au renard)

OBJECTIF

Trois jeux pour apprendre à ouvrir les verrous

Photos



JEU***Pierre le jardinier*****TYPE**

Jardin

Editeur

Haba

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1 à 3

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 jardin + 9 platebandes + 3 plaquettes rondes + 6 pièces bois + 1 dé

OBJECTIF

Hourra, le printemps est arrivé ! Pierre le jardinier est ravi, il va pouvoir enfin jardiner et planter ses platebandes. Cette année, il veut y faire pousser des fraises bien rouges, des carottes bien croquantes et des tulipes jaunes. Qui a envie de l'aider à planter, arroser et faire ensuite la récolte? Toto la taupe s'affaire aussi dans le jardin en construisant sa taupinière. Qui ira le plus vite, les enfants ou Toto? Type de jeu: jeu de course.

Photos

CATEGORIE

Jeu de Circuit et parcours

DUREE

10 mn

JEU

Chut, Coco !

TYPE

Coopératif

Editeur

Haba

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + paille en 3 parties + 5 jetons jour + 12 jetons animaux + 1 dé illustré + 1 coq

OBJECTIF

Notre ami Coco, coq bienveillant de notre petite ferme, se trouve aux manettes, mais à contre-emploi... Le voilà en effet chargé de veiller sur le sommeil des autres animaux, lui qui a plutôt l'habitude de les réveiller aux aurores..Arriverons-nous à aider Coco à endormir les petit-e-s, sans les réveiller ? Le tout sans nous endormir nous-mêmes ? Voilà un petit défi passionnant, et une bonne occasion d'aborder la question du coucher et du sommeil avec les enfants.

Photos

AGE

Dès 2 ans 1/2

CATEGORIE

Jeu d'Eveil

DUREE

10 mn

JEU

Little cooperation

TYPE

Coopératif

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 4 animaux + 3 plateaux de jeu + 6 piliers en bois + 1 dé

OBJECTIF

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

Photos



AGE

Dès 3 ans

CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

JEU

Puzzles en bois Petit Ours Brun

TYPE

Puzzle

Editeur

Vilac

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

15 pièces de bois (3 puzzles de 5 pièces chacun)

OBJECTIF

Photos

JEU

TYPE

Editeur

NIVEAU

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

OBJECTIF

Photos

Puzzle

Toy Universe

Jeunesse

1

18 pièces

Mix & match



JEU *Puzzle d'observation, l'école des hérissons*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Préscolaire (0-5)
année de sortie
NB JOUEURS 1
MATERIEL 35 pièces de puzzle, 1 poster
OBJECTIF Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir ! Commence par assembler les pièces du puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise dans l'image centrale.

Photos

JEU**Archi-blocs****TYPE**

Construction

Editeur

Tourbillon

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2016

NB JOUEURS

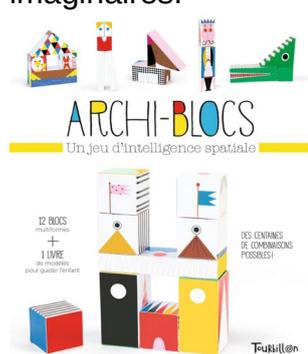
1 à 2

MATERIEL

12 blocs + 1 livret

OBJECTIF

Une approche nouvelle et ludique du jeu de construction. Mettez en éveil toutes les aptitudes de votre enfant : observer, se concentrer, reconnaître, comparer, décrire, discuter, mémoriser, organiser, raisonner, vérifier... Au fil des pages du livret, vous trouverez des pistes de jeu : elles vous aideront à jouer avec votre enfant tout en développant son sens logique et son plaisir à bien faire. Un plaisir de construire qui ira de pair avec des assemblages de plus en plus complexes. Un jeu qui éveille la créativité, développe le sens logique et la mémoire. Un jeu évolutif pour tous les âges. Un jeu qui invite à des centaines de constructions imaginaires.

Photos

DUREE

moins de 30 mn

JEU

Domino Up

TYPE

Dominos

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

28 pièces bois

OBJECTIF

Le jeu Domino Up de Djeco, un jeu en bois de dominos. Les dominos en bois en forme de personnages pour les enfants dès 3 ans. 28 dominos multicolores que vous devrez placer les uns à côté des autres pour former une ribambelle de personnages. L'enfant s'amusera à les assembler afin de ne plus avoir de domino devant soi et gagner la partie. Pour comprendre et apprendre tout en s'amusant, un jeu ludique et éducatif idéal pour développer la motricité des enfants.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Association

DUREE

10 à 20 mn

JEU

MEMORY : Fossile et ses amis

TYPE

Jeu de Mémoire

Editeur

Hélium

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 et +

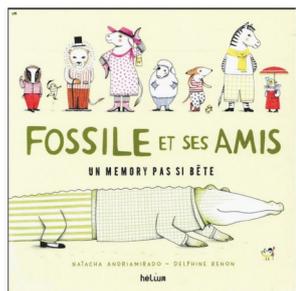
MATERIEL

1 poster + 52 cartes

OBJECTIF

Retrouve tous les amis de Fossile le crocodile, observe-les bien et utilise ta mémoire pour former les 26 paires d'animaux pas si tranquilles... comme Fossile ! Un jeu de mémory avec des animaux aux noms rigolos, qui reprend les héros et l'univers des albums de Fossile.

Photos



DUREE

10 mn

JEU

Où vivent-ils ?

TYPE

Animaux

Editeur

Ravensburger

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

24 pièces de puzzle

OBJECTIF

Découvre où habitent tes animaux préférés ! Où habitent le mouton, la poule... ? Comment s'appelle "la maison" de l'oiseau ou celle du lapin ? Les enfants sont fascinés par les animaux. Le jeu consiste à associer chaque animal à son habitat, en assemblant 2 pièces de puzzle auto-correctives. Ce jeu favorise le développement du langage, du vocabulaire spécifique lié aux animaux et donne un appui concret au développement de l'imaginaire du jeune enfant.

Photos



JEU***Little observation*****TYPE**

Jeu de rapidité

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

2 dés, 9 papillons, 30 jetons, 1 règle

OBJECTIF

Poser tous les papillons au centre de la table et lancer les dés qui vont indiquer une combinaison de couleurs. Les joueurs vont devoir attraper le plus rapidement possible le papillon correspondant à la combinaison obtenue et récupérer un jeton. Le gagnant est le premier à totaliser 5 jetons.

Photos

JEU***Little observation*****TYPE**

Couleurs

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

2 dés, 9 papillons, 30 jetons, 1 règle

OBJECTIF

Poser tous les papillons au centre de la table et lancer les dés qui vont indiquer une combinaison de couleurs. Les joueurs vont devoir attraper le plus rapidement possible le papillon correspondant à la combinaison obtenue et récupérer un jeton. Le gagnant est le premier à totaliser 5 jetons.

Photos

DUREE

15 mn

JEU

Pin Pon !

TYPE

Coopératif

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle + 1 camion + 12 cartes + 2 plateaux + 1 dé + 7 jetons
flammes

OBJECTIF

Alerte! La sirène vient de retentir dans la caserne car un feu s'est
déclaré! Saurez-vous aider les pompiers à arriver à temps pour
éteindre les flammes et sauver la maison?

Photos



JEU***Tullet : Un mémo*****TYPE**

Jeu de Mémoire

Editeur

Bayard jeunesse

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

2015

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

44 cartes

OBJECTIF

Un jeu de mémoire et d'imagination. Mémoriser des formes et des motifs pour former des paires. Associer les cartes entre elles pour former des chemins. Admirer le résultat !

Photos

DUREE

5 mn

JEU

Mon premier jeu de gare au monstre !

TYPE

Editeur

Auzou

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 carte de l'instit + 44 cartes jeu

OBJECTIF

Sois le joueur qui possède le plus grande collection de doudous à la fin de la partie. Un jeu d'observation et de dénombrement !

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Eveil

DUREE

JEU

Apprendre à lire l'heure

TYPE

Editeur

Barbo toys

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

20 pièces de puzzle + 1 horloge

OBJECTIF

Un petit jeu pour apprendre à lire l'heure sur une horloge.

Photos



JEU

J'écris les lettres

TYPE

Ecriture

Editeur

Nathan

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 livret + 1 ardoise + 13 fiches recto verso + 1 feutre effaçable

OBJECTIF

Un premier jeu sous forme de 6 jeux progressifs pour faire ses premiers pas vers l'écriture avec un apprentissage progressif. L'enfant intègre les gestes préparatoires à l'écriture avec les graphismes et écrit ses premières lettres sur les 13 planches effaçables.

Photos



DUREE

10 à 15 mn

JEU

Verger (Le)

TYPE

Editeur

Haba

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 8

MATERIEL

4 paniers, 40 fruits en bois, 1 puzzle 9 pièces, 1 dé, 1 plateau, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Ce jeu stimule la reconnaissance et la désignation des couleurs et des symboles, la motricité fine, l'esprit d'équipe. L'heure de la cueillette est arrivée. Le Verger est rempli de gros fruits bien mûrs qui n'attendent qu'à être cueillis. Mais attention, vous devez vous dépêcher, car un vilain corbeau lorgne discrètement sur vos fruits et entend bien tous les dérober. Grâce à un plateau de jeu aux couleurs chatoyantes et des jetons enchanteurs, vos bambins se laisseront porter par cette histoire à la mission précise : prendre tous les fruits avant le corbeau. Le verger, composé d'un cerisier, d'un pommier, d'un prunier et d'un poirier, deviendra le décor idéal pour apprendre à vos enfants la coopération, l'entraide ou encore le concept du dé.

Photos



DUREE

10 à 20 mn

JEU

Tullet : Un jeu

TYPE

Couleurs

Editeur

Bayard jeunesse

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

25 cartes, 90 pions, 1 sac de pioche, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu qui déclenche l'imagination des enfants ! En piochant des pions de couleur au hasard et en complétant à tour de rôle les cartes dessinées par Hervé Tullet, les enfants sont incités à former des suites logiques, des rythmes et des combinaisons de couleurs. Et en plus, c'est joli !

Photos



DUREE

10 mn

JEU

Ma petite coccinelle

TYPE

Couleurs

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 coccinelle, 1 dé, 12 points, 1 livre

OBJECTIF

Quand l'histoire devient jeu ! Ouvrez le livre et découvrez l'univers merveilleux de Léna la petite coccinelle qui n'avait pas de point et qui va en trouver au gré de ses rencontres. L'histoire prend ensuite vie dans le jeu, avec la peluche de Léna qui va recevoir des points et voler de joueur en joueur. Un jeu-histoire très original qui fera le bonheur des petits et de leurs parents !

Photos

JEU

Mon premier jeu de 1, 2, 3 tempo

TYPE

Editeur

Auzou

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

36 carte jeu + 4 autres

OBJECTIF

Reconstitue les suites de couleurs pour apprendre à te repérer dans le temps et à t'habiller tout seul ! Un jeu de repères temporels et de vocabulaire !

Photos



JEU

Dino des chiffres

TYPE

Mémoire

Editeur

Haba

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 dino en bois + 25 plaquettes (10 chiffres + 10 quantité + 5 dino)

OBJECTIF

Le dinosaure des chiffres aimerait compter avec vous. Il a ramassé plein d'objets. Mais combien y en a-t-il exactement ? Pourriez-vous l'aider à trouver le bon chiffre correspondant à tous ces objets ??

Photos



JEU***Jeu qui rigole ! (Le)*****TYPE**

Emotions

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

50 cartes, 1 dé couleurs, 1 plateau (9 pièces), 4 pions, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu de mime rythmé et drôle pour les tout-petits. Relève les défis de la souris pour apprendre à gérer les émotions et les situations du quotidien. D'après l'univers des livres de Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau.

Photos

JEU***Elmer le jeu des couleurs*****TYPE**

Couleurs

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

4 silhouettes + 80 jetons + 2 dès

OBJECTIF

Qui sera le plus rapide à retrouver toutes les couleurs d'Elmer ?
Chacun leur tour, les joueurs lancent les dès et complètent leur éléphant multicolore. Grâce au pinceau et à la baguette magique, le tour est joué ! Un jeu d'observation et de hasard haut en couleur

Photos

CATEGORIE

Jeu de Circuit et parcours

DUREE

15mn

JEU

Au secours voilà le Loup !

TYPE

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

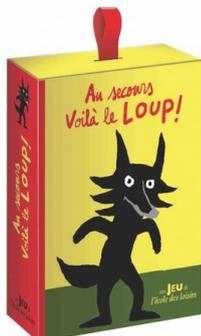
MATERIEL

48 tuiles "Chemin" recto verso + 49 cartes "Voilà le loup !" + 4 pions "Loup"

OBJECTIF

Gare au loup ! Il arrive et il semble bien décidé à vous attraper. Heureusement, son parcours est semé d'embûches... Chaque pas est périlleux. Il faudra le faire reculer, le retourner, le secouer ou le faire tomber au fond d'un trou. Ce pauvre loup arrivera-t-il jusqu'à vous ? Un jeu de parcours mêlant chance et stratégie, où l'on n'est jamais au bout de ses surprises.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Combinaison

DUREE

10 mn

JEU

Bahuts malins

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 livret de défis + 3 camions + 10 pièces

OBJECTIF

Les trois camions Groseille, Citron et Pruneau sont en chemin vers leur prochaine destination. Ils doivent transporter des affaires, mais ils ne savent pas si elles tiendront toutes dans leurs bennes transparentes. Pouvez-vous les aider à tout emporter ? Bahuts Malins est un jeu de réflexion évolutif qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer. Ensuite, il voudra résoudre les 48 défis qui lui seront proposés dans le livret. Les exercices sont d'abord faciles et gagnent ensuite en complexité... But du jeu : Encastrer les colis dans les camions selon le défi choisi Niveau : 48 défis, 4 niveaux de difficulté

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

JEU*Alphabet (L')***TYPE**

Cartes

Editeur

Sassi

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie**NB JOUEURS**

1

MATERIEL

1 livret + 30 cartes

OBJECTIF

L'apprentissage de l'alphabet est une étape fondamentale pour chaque enfant. Un boîte contenant 30 cartes pour capturer chaque nouvelle découverte et un livre illustré de 32 pages pour apprendre les lettres ensemble.

Photos

CATEGORIE

Jeu de Mathématiques

DUREE

15 mn

JEU

Gagne ton papa

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 2

MATERIEL

1 plateau bois, 1 livret, 18 pièces colorées, 2 barres en bois, 40 cartes

OBJECTIF

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

Photos



CATEGORIE

Jeu Sportif et moteur

DUREE

15 mn

JEU

Course aux bisous (la)

TYPE

Imitation

Editeur

Bayard jeunesse

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

2018

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 plateau, 4 pions loup, 1 dé coloré, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu de parcours et d'imitation pour les petits. Lou le loup, un héros du magazine Tralalire, aime grogner et se rouler par terre comme tous les loups mais ce qu'il préfère, ce sont les bisous ! Le but du jeu : Être le premier à rejoindre l'arrivée en imitant le loup. Le premier arrivé gagne un bisou !

Photos



AGE

Dès 4 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

20 mn

JEU

Concept Kids animaux

TYPE

Déduction

Editeur

Repos production

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 12

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau + 2 grandes fiches + 16 bagues + 1 porte-carte + 110 cartes

OBJECTIF

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun 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.

Photos



DUREE

moins de 30 mn

JEU

Oudordodo

TYPE

Déduction

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 24 cartes maison + 26 jetons (dont 16 bleu + 10 orange)

OBJECTIF

Un jeu de déduction : pour savoir où dort Dodo L'ourson, il faut poser les bonnes questions et procéder par élimination.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

JEU***Rubik's Junior Lapin*****TYPE**

Casse-tête

Editeur

Rubik's

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1

MATERIEL

1 lapin

OBJECTIF

Le Rubik's junior lapin est un jeu de réflexion, de logique et de dextérité. 6 pièces sont à repositionner pour reconstituer un lapin avec deux grandes oreilles et deux yeux très mignons. De couleurs rouge, verte et jaune (cette dernière étant utilisée pour reconstituer le lapin), l'enfant pourra également développer son éveil grâce à ces coloris vifs. Facile à prendre en main et facile à résoudre, ce Rubik's junior lapin permettra aux enfants de comprendre le concept du Rubik's cube.

Photos

JEU *Puzzle maxi géant*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Préscolaire (0-5)
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 36 pièce + 1 modèle
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle trio couleurs*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Jeunesse
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 24 pièces (6 puzzle de 4 pièces chacun)
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle 35 pièces : puzzle observation jungle*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Préscolaire (0-5)
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 35 pièces
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle 35 pièces : puzzle observation la ferme*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Préscolaire (0-5)
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 35 pièces
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle 20 pièces : Train*
TYPE Puzzle
Editeur
NIVEAU Préscolaire (0-5)
année de sortie
NB JOUEURS
MATERIEL 20 pièces
OBJECTIF
Photos

JEU *Puzzle Sous le sol, above + below*
TYPE Puzzle
Editeur Crocodile creek
NIVEAU Préscolaire (0-5)
année de sortie 2019
NB JOUEURS 1
MATERIEL 48 pièces de puzzle
OBJECTIF Un monde en dessus, un monde en dessous ! Un merveilleux puzzle pour apprendre et jouer.
Photos

JEU *Puzzle d'observation aquatique*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Jeunesse
année de sortie
NB JOUEURS 1
MATERIEL 54 pièces
OBJECTIF Puzzle Aquatique, en carton de 54 pièces sur les animaux marins.
Photos

JEU

Puzzle d'observation, contes

TYPE

Puzzle

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

54 pièces + 1 poster

OBJECTIF

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

Photos

JEU *Puzzle : Petit Ours Brun*
TYPE Puzzle
Editeur Ravensburger
NIVEAU Jeunesse
année de sortie
NB JOUEURS 1
MATERIEL 2 modèles + 2 x 24 pièces
OBJECTIF Puzzle
Photos

JEU *Puzzle : Pirate et son trésor (Le)*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Jeunesse
année de sortie
NB JOUEURS 1
MATERIEL 36 pièces
OBJECTIF Puzzle 36 pièces
Photos

JEU *Puzzle : Fée et la licorne (La)*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Jeunesse
année de sortie
NB JOUEURS 1
MATERIEL 36 pièces
OBJECTIF Puzzle 36 pièces
Photos

JEU *Puzzle : Chevalier fantastique (Le)*
TYPE Puzzle
Editeur DJECO
NIVEAU Jeunesse
année de sortie
NB JOUEURS 1
MATERIEL 36 pièces
OBJECTIF Puzzle 36 pièces
Photos

CATEGORIE

Jeu d'Association

DUREE

10 mn

JEU

Mistigri

TYPE

Cartes

Editeur

Cultura

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 33 cartes (dont 32 à associer + 1 mistigri)

OBJECTIF

Le jeu de cartes Mistigri est un grand classique des premiers jeux de cartes pour enfants. Pour jouer entre copains ou en famille, à la maison ou en vacances. La règle du jeu est simple : pour gagner, il suffit d'associer les paires et de se séparer du Mistigri ! A vous de jouer !

Photos



DUREE

15 mn

JEU

Spacio

TYPE

Placement

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 plateau, 6 figurines, 20 cartes, 1 règle

OBJECTIF

Devant, derrière, à-côté... la notion d'espace est difficile à appréhender pour les enfants, c'est pourquoi il est plus facile de leur expliquer avec des figurines. Eduludo Spacio de Djeco est un beau jeu pour se repérer dans l'espace. Pour reproduire la photo, l'enfant doit placer correctement les figurines sur le plateau. Où est la girafe, devant ou derrière l'éléphant?

Photos



JEU***Au loup !*****TYPE**

Coopératif

Editeur

Nathan

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2014

NB JOUEURS

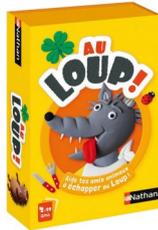
1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 54 cartes

OBJECTIF

Seras-tu assez courageux pour défier le Loup qui rôde dans la forêt ? Pour gagner, il faut mettre à l'abri tous les animaux avant que le Loup ne les attrape pour les manger... Avec un mode de jeu coopératif.

Photos

DUREE

20 mn

JEU

Sweet monster

TYPE

Mémoire

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

12 tuiles, 2 dés, 25 jetons ronds

OBJECTIF

Sweet Monster est un jeu de déduction et de mémoire où il s'agira de retrouver les gentils monstres cachés sur les différentes tuiles.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Eveil

DUREE

15 mn

JEU *Défis nature des petits : Ferme à la maison*

TYPE Animaux

Editeur Bioviva

NIVEAU Jeunesse

année de sortie 2016

NB JOUEURS 1 à 6

MATERIEL 34 cartes illustrées, 1 règle du jeu

OBJECTIF Un jeu simple et ludique, qui permet aux jeunes enfants de découvrir les bébés animaux de la ferme. Les joueurs parient et comparent le poids ou le nombre de bébés à la naissance, pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Des variantes sont proposées, pour continuer à apprendre en jouant.

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Emotico

TYPE

Emotions

Editeur

DJECO

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle + 1 plateau + 35 jetons (29 aimantés + 6) + 24 cartes

OBJECTIF

Un jeu de langage et de reconnaissance des émotions et des sentiments par la manipulation.

Photos



CATEGORIE *Jeu de Circuit et parcours*

DUREE

15 mn

JEU

Hop ! Hop ! Hop !

TYPE

Coopératif

Editeur

DJECO

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

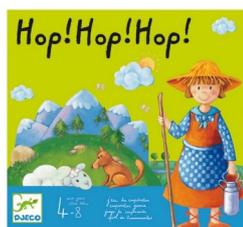
MATERIEL

Voir notes de catalogage

OBJECTIF

Le but de ce jeu coopératif est d'arriver ensemble à amener la bergère, les moutons et le chien à l'abri sous la bergerie avant que le pont s'écroule sous la force du vent. A tour de rôle les joueurs lancent le dé et exécutent, si possible, l'action en respectant l'ordre "bergère - moutons - chien".

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Rallye des vers de terre (Le)

TYPE

Dés

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

Voir notes de catalogage

OBJECTIF

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

Photos



JEU

Hérisson qui roule à pic ! (Le)

TYPE

Coopératif

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

Voir notes de catalogage

OBJECTIF

Dans Le Hérisson qui Roule à Pic !, le but des joueurs est simple : aider son hérisson à rentrer chez lui le plus rapidement possible. Pour cela, il faudra faire glisser le petit animal sur le sol tout en collectant le plus de friandises rencontrées en chemin, comme des champignons, des feuilles et des pommes. Pour remporter la partie, vous devrez choisir judicieusement le meilleur chemin et faire preuve de dextérité. Deux modes de jeu : coopératif ou compétitif

Photos



DUREE

5 mn

JEU

Voleur de carottes (Le)

TYPE

Coopératif

Editeur

Haba

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

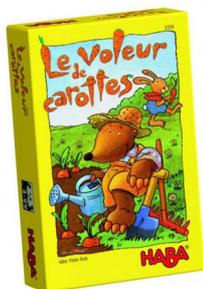
MATERIEL

1 règle de jeu, 1 lapin, 7 carottes, 1 plateau, 1 dé

OBJECTIF

La taupe jardinière ne sait plus où donner de la tête. Il faut semer, ratisser et aussi faire la récolte. Et en plus, voilà le lapin vorace qui est en train de se faufiler dans le jardin...

Photos



CATEGORIE

Jeu de Combinaison

DUREE

variable

JEU

Camelot Jr

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 livret de défis + 9 pièces du château + 2 figurines

OBJECTIF

Une Princesse à sauver ? Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Cela pourrait être le début d'une belle histoire? Alors pour bien la commencer, essayons d'abord de réunir les personnages principaux! Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger! Combinez au mieux le sens des pièces et leurs formes pour constituer des escaliers ou ponts sur lesquels pourra marcher votre héros. Car, tout héros qu'il soit, il ne sait ni grimper, ni sauter! 48 défis répartis en 4 niveaux évolutifs raviront petits et grands selon leur âge et patience. Le nombre de pièces à utiliser varie selon la difficulté. Les adultes ne seront pas en reste face aux défis master! Et n'oubliez pas qu'à la fin, ils doivent vivre heureux et avoir beaucoup d'enfants!

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

15 mn

JEU

Syllabus

TYPE

Placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 5 grilles + 49 cartes + 5 pions en bois + 20 jetons étoiles

OBJECTIF

Ce matin, au réveil, les animaux astronautes, Tigre, Panda, Crocodile et Pieuvre ont réalisé qu'ils n'arrivaient plus à se souvenir de leurs rêves. Guidés par les étoiles, ils enfilent leurs tenues d'astronautes et voyagent d'image en image pour reconstituer leurs rêves perdus. Dans le jeu Syllabus, à toi de trouver le meilleur chemin pour parcourir le ciel le plus rapidement possible !

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Time's up ! kids

TYPE

Jeu d'ambiance

Editeur

Repos production

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2004

NB JOUEURS

2 à 12

MATERIEL

1 sablier, 220 cartes, 1 règle du jeu, 1 sac

OBJECTIF

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 !

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

20 mn

JEU

Attrape Monstres

TYPE

Coopératif

Editeur

Space Cow

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 plateau, 1 chateau (3 parties), 1 mur (3 parties), 26 cartes, 16 jetons

OBJECTIF

Dans Attrape-Monstres les joueurs jouent tous ensemble afin d'arrêter les monstres avant qu'ils n'atteignent le château.

Photos



JEU***Mon premier Carcassonne*****TYPE**

Jeu de placement

Editeur

Z-man Games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

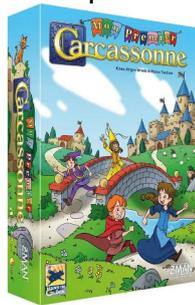
2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 36 grandes tuiles + 32 pions bois

OBJECTIF

C'est jour de fête à Carcassonne : traditionnellement, on remet en liberté les moutons, les poulets et les boeufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne prennent un malin plaisir à recapturer tous les animaux. Cette version simplifiée du succès mondial "Carcassonne" rassemblera tous les joueurs, jeunes et adultes confondus. Ici, pas besoin de compter les points. Pour gagner la partie, soyez le premier joueur à placer tous vos pions sur les superbes tuiles "Terrain".

Photos

CATEGORIE

Quiz

DUREE

20 mn

JEU

Elephantaquiz

TYPE

Editeur

Ravensburger

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2004

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

11 fiches illustrées, 1 éléphant magnétique, 1 base magnétique, 18 jetons colorés

OBJECTIF

Jeu de connaissances. Qui ? Pourquoi ? Comment ? Les enfants posent des milliers de questions : Que mange un panda ? Comment fabrique-t-on le pop-corn ? Comment vivaient les chevaliers ? "Elephantaquiz" contient des planches tendrement illustrées, sur des thèmes passionnants qui éveillent la curiosité des enfants. Ce jeu les incite à découvrir, raconter et associer de nombreuses choses. De plus, "Elephantaquiz" favorise la concentration, le développement du langage et la logique tout en jouant.

Photos



AGE

Dès 5 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

JEU

Puzzle aventure : dragon

TYPE

Puzzle

Editeur

Game flow

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

42 pièces + 1 règle

OBJECTIF

La gamme Mon Puzzle Aventure est une réinvention captivante du classique jeu de puzzle. Tout commence par l'assemblage du puzzle, composé de 42 pièces. Une fois que toutes les pièces sont en place, l'aventure commence. Vous devez retirer les pièces dans un ordre précis pour révéler une histoire passionnante. Chaque nouvelle pièce vous donne un indice pour trouver la suivante.

Photos

DUREE

20 mn

JEU

Nom d'un renard !

TYPE

Déduction

Editeur

Game factory

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2018

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau + 12 plaquettes indices + 3 dés + 32 cartes (dont suspects blanc + 16 voleurs rouge) + 5 figurines (dont 1 renard + 4 autres) + 1 scanner renard

OBJECTIF

Un renard futé a volé l'oeuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses, les joueurs, s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière... Là encore l'humour est de la partie.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Escape game : Gigantosaurus

TYPE

Casse-tête

Editeur

Les Livres Du Dragon D'or

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

MATERIEL

40 cartes + 1 livret de règles + 1 carte

OBJECTIF

Au secours ! Gigantosaurus a enfermé Bill, Mazu, Rocky et Tiny dans une grotte sombre... Explorez les salles de la grotte, réalisez les épreuves collectives et résolvez les énigmes afin de fabriquer un levier assez puissant pour soulever l'énorme rocher qui se tient entre vous et la liberté !

Photos



DUREE

45 mn

JEU	<i>Escape game : Octobre et le bois rouge</i>
TYPE	Casse-tête
Editeur	404 éditions
NIVEAU	Scolaire (5-10)
année de sortie	
NB JOUEURS	3 à 6
MATERIEL	1 livret de règles + 1 plan + 40 cartes
OBJECTIF	L'automne s'est installé : un jeune renard nommé Octobre, qui vit depuis toujours dans le jardin de la bibliothèque municipale de la ville, fête son anniversaire ! Après avoir passé des années à étudier les renards sauvages dans les livres de la bibliothèque, il a décidé de partir à la rencontre des siens. L'aventure commence ! Octobre doit traverser la grande ville encore endormie afin de rejoindre les renards du Bois rouge avant le lever du soleil.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Adresse

DUREE

15 mn

JEU

1, 2, 3... Glisse!

TYPE

Jeu de placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle, 1 pion tortue, 1 piste rivière, 1 plateau lac, 4 jetons bouée, 12 jetons ballon, 12 tuiles animaux

OBJECTIF

Il fait chaud ! Tous les animaux de la jungle se sont donnés rendez-vous au lac... Mais la tortue est en retard, comme toujours. Une seule solution pour rejoindre ses amis au plus vite : glisser le long de la rivière. D'une pichenette, les joueurs propulsent la tortue dans le lac, puis retournent les tuiles Animal afin d'avancer sur leur plateau personnel. Qui sera le premier à retrouver tous les animaux ?

Photos



JEU

S.O.S ouistiti

TYPE

Editeur

Mattel

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

1999

NB JOUEURS

2 et +

MATERIEL

1 arbre (4 pièces à monter), 32 singes, 29 tiges de 3 couleurs différentes, 1 dé couleurs

OBJECTIF

Facile à prendre en main et facile à résoudre, ce Rubik's junior lapin permettra aux enfants de comprendre le concept du Rubik's cube

Photos



DUREE

5 mn

JEU

Mikado

TYPE

Editeur

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

39 mikados + 1 règle de jeu

OBJECTIF

Mikado est un classique des jeux d'adresse! Simple et facile, il est idéal pour s'amuser en famille. Faites tomber l'ensemble des bâtonnets, puis retirez-les un à un sans faire bouger les autres.

Photos

CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

10 mn

JEU

Volubo

TYPE

Imagination

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

65 pièces, 1 livret

OBJECTIF

Avec ses nombreuses pièces, Volubo offre à l'enfant des tas de combinaisons possibles pour créer les animaux dont il rêve. Dragons délirants, créatures extravagantes : tout devient possible !... Tant que l'animal tient sur ses pattes, en équilibre.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Association

DUREE

10 mn

JEU

Zanimatch

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

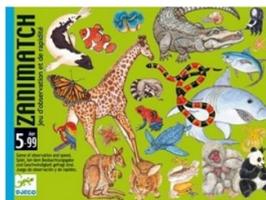
MATERIEL

22 grandes cartes + 60 cartes animaux

OBJECTIF

Le premier qui trouve sur la grande carte "méli-mélo" un animal de son jeu abat sa carte aussi vite que possible !

Photos



JEU

Dino poursuite

TYPE

Jeu de Mémoire

Editeur

HABA

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

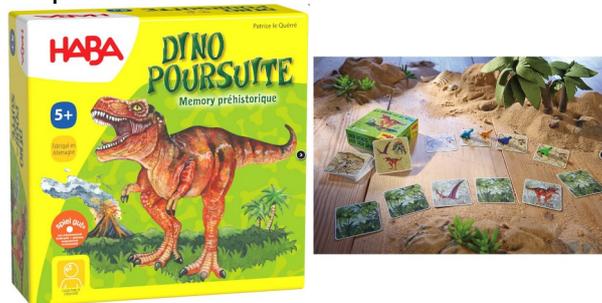
MATERIEL

1 règle du jeu + 4 dinosaures couleur + 36 cartes

OBJECTIF

Des dinosaures ont été aperçus dans la jungle ! Tous les joueurs se mettent immédiatement à leur recherche pour les voir de leurs propres yeux. Ce n'est pas si facile de se retrouver face à ces gigantesques animaux préhistoriques. Qui réussira à découvrir, l'un après l'autre, les dinosaures recherchés et à atteindre l'arrivée en premier ?

Photos



JEU***Magic school*****TYPE**

Jeu de Mémoire

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1 à 6

MATERIEL

16 cartes "objet magique" + 16 cartes "personnage", 1 règle du jeu

OBJECTIF

Jeu de mémoire coopératif. Dès l'âge de 5 ans pour de bons moments de rigolade entre copains ou en famille. Ce jeu est composé de 32 cartes et l'on peut y jouer seul, à 2 et même jusqu'à 6 pour des parties de 10 minutes environ. Le but est de réunir chaque personnage à son objet magique afin de réussir le test de magie. Pour stimuler capacités d'observation et mémoire tout en se divertissant.

Photos

DUREE

15 mn

JEU

Sardines

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

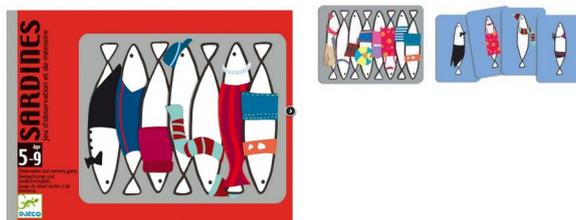
MATERIEL

1 carte de règle + 10 cartes boîte de sardines + 40 sardines

OBJECTIF

Sardine est un jeu de rapidité et d'observation se déroulant dans l'univers fantasmagorique des sardines en boîte.

Photos



JEU***Ernest et Célestine*****TYPE**

Coopératif

Editeur

Space Cow

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 6

MATERIEL

1 plateau, 1 règle, 8 tuiles ronds, 2 figurines avec support, 16 tuiles carrés, 5 cartes police

OBJECTIF

Dans ce jeu coopératif, il vous fait aider les 2 amis à se faufiler dans la ville pour se retrouver. Ernest, le gros ours tendre et Célestine, la mignonne petite souris, sont devenus les meilleurs amis du monde, mais toute la ville semble décidée à les contrarier ! Dans ce jeu reprenant les merveilleux personnages de Gabrielle Vincent, vous devez aider les deux amis à se retrouver. Tracez un symbole sur le dos de vos partenaires. S'ils le reconnaissent, les deux amis se rapprochent, mais en cas d'erreur, la police avance et pourrait arrêter l'ours amateur de confiseries !

Photos

JEU***Bataflash*****TYPE**

Jeu de rapidité

Editeur

DJECO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

32 cartes, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu de bataille qui développe le sens de l'observation des plus petits. Objectif : repérer un animal commun aux cartes présentées par les joueurs, et être le premier à crier son nom.

Photos

JEU	<i>Mistigrouille de Cornebidouille (Le)</i>
TYPE	Mistigri
Editeur	Ecole des loisirs
NIVEAU	Jeunesse
année de sortie	
NB JOUEURS	2 à 4
MATERIEL	1 règle du jeu + 1 roue + 61 cartes
OBJECTIF	Faites tourner la roue, débarrassez-vous de vos paires en deux coups de cuillère à pot et ne finissez surtout pas la partie avec la carte « Mistigrouille » en main. Un jeu de mistigri original à la sauce de Cornebidouille !

Photos



DUREE

20 à 30 mn

JEU

Où est Charlie ?

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Ravensburger

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau de jeu en 2 parties + 40 cartes + 1 toupie + 30 jetons + 4 personnages + 4 socles + 4 marqueurs ronds plastique

OBJECTIF

Ce jeu demande un bon esprit d'observation et de réaction. Il propose deux variantes de jeu différentes, mais il s'agit à chaque fois de découvrir des détails sur le plateau avant ses adversaires ! Le défi que propose la toupie magique est particulièrement relevé puisque les détails du dessin à retrouver n'apparaissent que petit à petit. Seul celui qui observera attentivement et sera vif comme l'éclair aura des chances de gagner.

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

30 mn

JEU

Contes émerveillés (Les)

TYPE

Imagination

Editeur

Grrre Games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

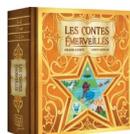
MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau en 3 parties + 60 tuiles personnage + 3 étoiles + 2 nuages + 64 jetons

OBJECTIF

Les Contes sont tous chamboulés ! Une tornade magique a tout mis en pagaille. Aidez les Contes en mettant en scène des personnages haut en couleur dans des histoires uniques afin de recueillir suffisamment d'étoiles pour les émerveiller de nouveau. Chaque conteur et conteuse se voit attribuer un nombre de jetons Histoire figurant un symbole unique puis la partie se déroule en deux chapitres.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

10 mn

JEU

Piou Piou

TYPE

Editeur

DJECO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

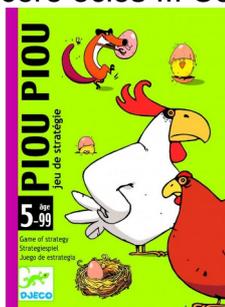
MATERIEL

47 cartes (6 renards, 15 coqs, 15 poules, 11 nids), 18 cartes œufs/poussins ; 1 règle du jeu

OBJECTIF

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

Photos



JEU***Pouss'Poussins*****TYPE**

Cartes

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2015

NB JOUEURS

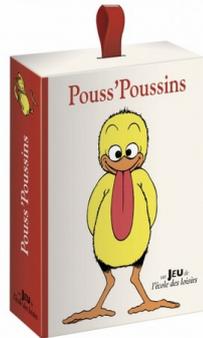
2 et +

MATERIEL

110 cartes

OBJECTIF

Un jeu de cartes, d'après l'univers de Claude Ponti. Les incroyabilicieux poussins de Claude Ponti se sont échappés de ses livres. Ils vous emportent dans une partie « emBlaisée », où rapidité et oeilynxé sont indispensables ! Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes... mais attention, fort risque de Gigantorigolade !

Photos

DUREE

15 mn

JEU

Dragomino

TYPE

Placement

Editeur

Blue orange

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 pion maman dragon, 69 jetons oeufs, 32 dominos, 1 règle

OBJECTIF

Partez explorer l'île aux dragons, et tentez de découvrir le plus possible de bébés dragons grâce aux différents paysages que vous traversez !

Photos



JEU

Chat assassin à la chasse (Le)

TYPE

Dés

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 et +

MATERIEL

40 cartes, 3 dés, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu de dés, plein de stratégie, d'humour et de rebondissements ! Tuffy, le célèbre chat assassin, nous entraîne dans une partie de chasse endiablée ! Lancez les dés, additionnez les résultats obtenus et... soyez le premier à reconstituer sa scène de chasse. Il faudra être malin, savoir s'arrêter à temps et déjouer les pièges.

Photos



JEU***Piratatak*****TYPE**

Cartes

Editeur

DJECO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

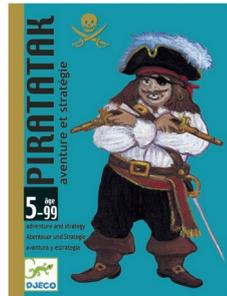
2 à 4

MATERIEL

55 cartes (24 "bateau", 20 "pièce d'or", 8 "pirate", 3 "coup de canon"), 1 règle du jeu

OBJECTIF

Avant de prendre le large, nos 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.

Photos

DUREE

20 à 30 mn

JEU

Jeu des trois brigands (le)

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2016

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

Plateau + 51 carte attaque + 50 cartes butin + 40 pièces d'or + 4 collecteurs de pièces + 4 puzzles

OBJECTIF

Qui sera le premier à construire une ville pour accueillir Tiffany et les orphelins Pour gagner la partie, les joueurs dévalisent les carrosses des voyageurs, en réalisant des paris avec ingéniosité. Ils accumulent des pièces d'or qu'ils pourront bientôt transformer en une grande ville. Un jeu de stratégie et d'action pour revivre les aventures des trois brigands !

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Grand méchant monstre (Le)

TYPE

Imagination

Editeur

Bankiiz editions

NIVEAU

Préscolaire (0-5)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 1 bloc-note + 5 dés + 4 crayons + 2 plateaux + 2
réglettes carton + 32 jetons carton + 1 jeton 1er joueur

OBJECTIF

Dans Le Grand méchant monstre, il faut choisir ses dés pour dessiner son monstre petit bout par petit bout, mais également savoir quand s'arrêter pour prendre un jeton Peur et le placer dans le Trouillomètre. Le premier à dépasser la jauge gagne la partie et devient le Grand méchant monstre !

Photos



DUREE

moins de 30 mn

JEU

4 et c'est gagné

TYPE

Jeu de placement

Editeur

BeToy's

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2

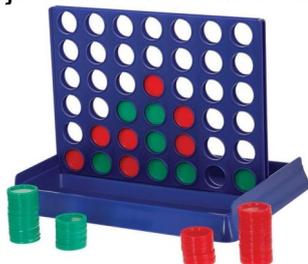
MATERIEL

1 plateau de jeu + 21 jetons verts + 21 jetons rouges

OBJECTIF

Ce jeu de société BE TOYS : 4 et c'est gagné est idéal pour occuper les enfants. Il se compose d'un plateau bleu avec des jetons de 2 couleurs différentes. La règle du jeu est très simple, chaque joueur posera l'un après l'autre son jeton (rouge ou vert) dans la colonne de son choix. Le premier qui aura aligné ses 4 jetons de la même couleur aura gagné.

Photos



JEU***Fort comme un dragon*****TYPE**

Jeu de Mémoire

Editeur

Haba

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 4 dragons couleur + 8 cartes volcans + 20 jetons (dont 4 grottes + 16 dragons)

OBJECTIF

Comme les dragons aiment bien jouer avec le feu, c'est évidemment autour d'un volcan crachant du feu qu'ils vont organiser leur course annuelle. Mais celui qui veut arriver en premier après avoir fait le tour du volcan doit aussi avoir une mémoire de dragon !

Photos

AGE

Dès 6 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

JEU

Puzzle challenge

TYPE

Puzzle

Editeur

Loki

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

40 cartes + 4 bordures + 1 règle + 1 livret solutions + 25 pièces de puzzle + 3 jetons incident + 3 pions pompier (avec leur socle)

OBJECTIF

Un jeu innovant mêlant puzzle et casse-tête ! Votre objectif : Guider les pompiers jusqu'à la destination de l'incident afin qu'ils puissent agir ! Dans un premier temps, reconstituez le puzzle et placez les pièces face paysage comme indiqué sur votre carte Challenge. Puis placez les jetons Incident et les jetons Pompiers aux emplacements indiqués. Une fois que tout est en place, relevez le défi ! Retournez les pièces restantes face "Route" visible. A l'aide de ces pièces, guidez le ou les camions de pompiers depuis leur point de départ jusqu'aux incidents. Chaque camion devra emprunter sa propre route sans gêner les autres interventions ! La partie prendra fin lorsque les chemins seront rejoints.

Photos

DUREE

20 mn

JEU

Unlock ! Kids

TYPE

Enquête

Editeur

Space Cowboys

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

Voir notes de catalogage

OBJECTIF

Découvrez dans cette boîte 3 histoires pleines d'énigmes contenant chacune 2 aventures pour encore plus de rejouabilité !
Mystères et boules de plumes: Menez l'enquête au milieu des animaux et ramenez la paix dans la basse-cour ! Le château de Mac Unlock: Découvrez les légendes de l'Ecosse. A vous l'exploration du château, ses fantômes et son trésor... MicMac au parc: Partez à la rencontre des habitants loufoques de ce fantastique parc d'attractions.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Sologic

TYPE

Casse-tête

Editeur

DJECO

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle + 9 cubes + 1 plateau + 30 cartes

OBJECTIF

Cubologic 9 - Sologic est un jeu de patience et d'observation dès 6 ans, dans lequel vous devrez reconstituer l'image de chaque carte défi à l'aide des 9 cubes en bois.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Adresse

DUREE

15 mn

JEU

Mölkky

TYPE

Editeur

Tactic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 et +

MATERIEL

12 quilles numérotées, 1 quille Molkky

OBJECTIF

Jeu de quilles en plein air. Le mölkky, c'est simple : du bois, des quilles, un lanceur. Les 12 quilles sont biseautées et numérotées de 1 à 12. Le but du jeu = Atteindre 50 points. Et pas un de plus, sinon on retombe à 25 !

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Zirafa

TYPE

Mémoire

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle, 19 cous, 4 têtes, 4 corps, 1 carte serpent, 49 cartes

OBJECTIF

Zirafa est un jeu d'équilibre, de mémoire et de prise de risques pour les enfants dès 6 ans.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Jour de pêche

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Blackrock Games

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

75 poissons, 20 jetons poisson, 4 filets, 4 jetons ancre, 4 bateaux, 1 canne à pêche, 1 plateau marc

OBJECTIF

Dans Jour de Pêche, faites preuve de finesse pour attraper le plus de poissons possible sans les laisser s'échapper de votre filet ! Commencez par répartir les poissons sur la table. Plus ils seront espacés et plus la partie sera facile. A chaque tour, sélectionnez un filet de pêche. Attrapez des poissons avec précaution sans les toucher et ramenez-les sur votre bateau. Ensuite, choisissez un poisson capturé pour augmenter sa valeur sur le marché. La partie se joue en 4 tours ce qui vous permettra d'utiliser les différentes formes de filet. La personne qui obtient le score le plus élevé remporte la victoire !

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

JEU *Puzzle 60 pièces : 101 dalmatiens*

TYPE Puzzle

Editeur Nathan

NIVEAU Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL 60 pièces + 1 sac plastique

OBJECTIF

Photos

JEU

Puzzle : Mickey jardinier

TYPE

Puzzle

Editeur

Nathan

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

104 pièces

OBJECTIF

Photos

DUREE

20 mn

JEU

Triominos

TYPE

Dominos

Editeur

Goliath

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 56 triominos

OBJECTIF

Chaque joueur pioche 7 tuiles et les dispose sur son chevalet. Le joueur ayant en sa possession le 'Triple' le plus fort entame la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs devront, par la suite, toujours faire en sorte que le Triominos qu'ils posent comporte un côté en commun avec un Triominos déjà joué (les chiffres des 2 extrémités doivent correspondre). On ne peut jouer qu'un seul Triominos par tour. Le joueur qui ne veut pas ou ne peut pas jouer une pièce de son chevalet, pioche une nouvelle tuile jusqu'à ce qu'il puisse en poser une. Le premier joueur à poser tous ses Triominos gagne la manche.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Association

DUREE

10 mn

JEU

Crazy cups

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 sonnette + 24 cartes + 20 gobelets (4 de chaque couleur)

OBJECTIF

Empilez ou alignez, sonnez et c'est gagné! Dès qu'une carte révèle sa combinaison d'objets colorés, reproduisez-la au plus vite à l'aide de vos gobelets

Photos



JEU

Bois des Couadsous (Le)

TYPE

Mémoire

Editeur

Opla

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 25 tuiles

OBJECTIF

On est des Couadsous et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça ! Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !

Photos



DUREE

15 mn

JEU

Kotakote

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 30 cartes défi + 24 cartes kotakote

OBJECTIF

Réussirez vous à reproduire les dessins imposés ? Chaque joueur à 4 cartes en main et on retourne une carte défi sur la table. Les cartes défis montrent un ou deux objets. Les cartes Kotakote sont réversibles: une face avec des demi-objets, une face avec des formes géométriques. Il s'agit de trouver quelles faces des cartes vont permettre de reconstituer le ou les objets des cartes défis. Le premier qui y parvient gagne la carte défi. Avec les plus jeunes on peut enlever la rapidité et les laisser chercher tranquillement.

Photos



JEU***Dobble Harry Potter*****TYPE**

Jeu de rapidité

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 6

MATERIEL

55 cartes, une règle du jeu, une fiche sur l'historique du jeu

OBJECTIF

Dobble est un jeu testant votre rapidité et votre sens de l'observation. Le jeu contient 55 cartes rondes et colorées sur lesquelles se trouvent 8 illustrations de l'univers d'Harry Potter différentes. Chaque carte partage un symbole en commun avec une autre. Le but est simple : être le premier à trouver deux dessins identiques. Avec Dobble, vous ne jouerez pas à un seul jeu, mais à une série de mini-jeux. Le jeu propose 5 variantes : la tour infernale, le cadeau empoisonné, le puits, la patate chaude et attrapez-les tous. Selon la variante jouée, vous devrez soit réunir le plus de cartes ou au contraire vous débarrasser de vos cartes en trouvant le premier le symbole en commun. Mais quel que soit le mini-jeu, pour triompher vous devrez combiner au mieux vos réflexes et votre sens du détail.

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Qwirkle

TYPE

Placement

Editeur

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

108 tuiles, un sac en tissu, une règle

OBJECTIF

Qwirkle est composé de pièces de six formes et six couleurs différentes, soit 36 pièces, toutes présentes en trois exemplaires pour un total de 108 pièces. Avec ces pièces, les joueurs vont chercher à créer des lignes de formes et de couleurs et, ainsi, marquer des points.

Photos



JEU

Chromino

TYPE

Dominos

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 8

MATERIEL

80 chrominos + 8 chevalets + 1 règle + 1 sac

OBJECTIF

Attention, il est fort ! Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Pour l'emporter, posez toutes vos pièces. Simple et fluide, se jouant rapidement, Chromino se pratique aussi bien en famille qu'entre amis, quels que soit l'âge des joueurs !

Photos



JEU**Set****TYPE**

Jeu de rapidité

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

1998

NB JOUEURS

1 à 20

MATERIEL

Règle du jeu + 81 cartes + 3 cartes blanches

OBJECTIF

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 rectangle), 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.

Photos

DUREE

moins de 30 mn

JEU

DOBBLE

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2009

NB JOUEURS

2 à 8

MATERIEL

55 cartes, une règle du jeu, une fiche sur l'historique du jeu

OBJECTIF

Dobble est un jeu testant votre rapidité et votre sens de l'observation. Le jeu contient 55 cartes rondes et colorées sur lesquelles se trouvent 8 illustrations différentes. Chaque carte partage un symbole en commun avec une autre. Le but est simple : être le premier à trouver deux dessins identiques. Avec Dobble, vous ne jouerez pas à un seul jeu, mais à une série de mini-jeux. Le jeu propose 5 variantes : la tour infernale, le cadeau empoisonné, le puits, la patate chaude et attrapez-les tous. Selon la variante jouée, vous devrez soit réunir le plus de cartes ou au contraire vous débarrasser de vos cartes en trouvant le premier le symbole en commun. Mais quel que soit le mini-jeu, pour triompher vous devrez combiner au mieux vos réflexes et votre sens du détail.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Circuit et parcours

DUREE

15 mn

JEU

Bandida

TYPE

Coopératif

Editeur

Helvetiq

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 super carte + 70 cartes

OBJECTIF

Quel camp choisirez-vous : jouerez-vous aux flics pour empêcher Bandida de s'échapper, ou rejoindrez-vous le côté obscur pour planifier son évacion ? Des règles simples à comprendre, des parties rapides et une victoire pas toujours facile à atteindre, avec trois modes de jeu différents pour jouer et coopérer tous ensemble, et passer encore plus de bons moments en famille ou entre amis !

Photos



DUREE

20 à 30 mn

JEU

Jeu des Rois et Reines (Le)

TYPE

Editeur

Gallimard jeunesse giboulées

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

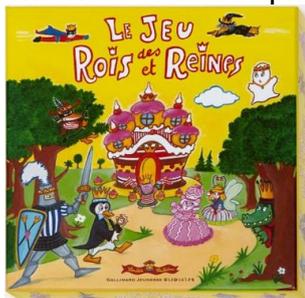
MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau de jeu + 12 cartes pouvoirs de sa majesté + 14 figurines (dont 6 méchants + 8 invités) + 14 socles + 2 dés (dont 1 chiffre + 1 noir)

OBJECTIF

Jeu de course et de stratégie. Il faut amener ses pions Rois et Reines au fameux goûter des Gourmands donné chaque jour par le Roi Miam Miam en son Château Gâteau : c'est le 1er joueur qui amènera tous ses pions qui gagnera !

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Mille bornes

TYPE

Cartes

Editeur

Dujardin international

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 8

MATERIEL

106 cartes de jeu + 4 cartes informatives + 1 règle + 1 mémo

OBJECTIF

Dévorez les kilomètres en attaquant vos adversaires. Mais prenez garde car tout comme vous, ils feront tout pour vous stopper en vous posant des attaques : feu rouge, accident, roue crevée, panne d'essence ! Grâce aux bottes, qui vous rendent intouchables, ou aux parades, qui vous permettent de réparer votre voiture, vous pourrez reprendre la route ! Le premier à franchir 1000 bornes a gagné !

Photos



JEU***Gigantomaskmarade (La)*****TYPE**

Ambiance

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 5

MATERIEL

35 cartes, 1 plateau, 1 dé, 10 pions et socles, 5 puzzles de 4 pièces, 1 pièce masque, 1 règle

OBJECTIF

Un jeu de plateau, d'après l'univers de Claude Ponti, pour se rigolmarrer en famille ou entre amis ! Qui deviendra Blaise, le poussin masqué et sera le premier à reconstituer son puzzle pour remporter la partie ? Les poussins parcourent le plateau et réalisent des gages et des défis. Un jeu au rythme emBlaisé plein de bondissements et de rebondissements !

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Circino le chasseur de trésor

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Creacom Games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 36 pastilles + 68 cartes + 1 dé + 4 pions + 1 plateau

OBJECTIF

Qui, enfant, n'a pas rêvé de découvrir un Trésor Mystérieux ? Dans le jeu Circino 38, 8 coffres mystérieux renferment les Trésors cachés de l'Isère. De Vienne à Septème, en passant par Les Deux Alpes, Corps, La Balme les Grottes, Voiron, etc... 36 communes du département 38 occuperont une place centrale et prépondérante dans cette chasse aux trésors intergénérationnelle.

Photos

CATEGORIE

Jeu de Combinaison

DUREE

30 mn

JEU

IQ Puzzle pro

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2015

NB JOUEURS

1

MATERIEL

2 règles du jeu + 1 plan de jeu + 12 pièces de couleur

OBJECTIF

120 défis. Trois manières de jouer.

Photos



JEU***Cache noisettes !*****TYPE**

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1

MATERIEL

2 règles du jeu + 4 écureuils + 5 noisettes + 1 fleur rouge + 1 plateau

OBJECTIF

L'hiver approche ! A l'arrivée de l'automne, l'activité est dense dans la forêt pour les petits écureuils, ils doivent mettre leurs provisions à l'abri pour pouvoir s'en nourrir à la saison froide ! Choisissez un défi parmi les 60 proposés et posez les tuiles écureuils et fleur comme demandé. Ajoutez une noisette à chaque écureuil, tout en observant bien où se trouvent les trous sur le plan de jeu, correctement orienté. Organisez alors le déplacement des écureuils afin que chaque noisette puisse trouver place dans un trou. Attention à l'orientation des écureuils qui va déterminer le bon trou pour chaque noisette...

Photos

DUREE

variable

JEU

IQ Fit

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2011

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 boîtier support de jeu, 10 pièces colorées, 1 règle du jeu, 1 livret de défis

OBJECTIF

Affutez vos neurones pour résoudre les défis de ce jeu de réflexion déconcertant. Vous devez placer l'ensemble des pièces de couleur sur le plan de jeu, en fichant dans les trous apparents l'une de leurs extrémités afin d'obtenir une mosaïque lisse, sans trous apparents. Ce jeu de logique original propose 120 défis qui vous pousseront au bout de votre réflexion pour trouver la solution.

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

10 mn

JEU

Texto !

TYPE

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2015

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 60 cartes (dont 20 orange + 20 vertes + 20 rose)

OBJECTIF

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. Texto est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

Photos



DUREE

15 mn

JEU

Kikafé ?

TYPE

Imagination

Editeur

Blue orange

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2018

NB JOUEURS

3 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 36 cartes + 13 crottes

OBJECTIF

Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin ! Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal. Pour éviter l'erreur fatale qui vous vaudra un jeton crotte, soyez rapide et attentif et rappelez-vous quels animaux ont déjà été innocentés. À la fin du jeu, le joueur qui a le moins de jetons crotte gagne la partie.

Photos

DUREE

moins de 30 mn

JEU

Story cubes

TYPE

Imagination

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2007

NB JOUEURS

1 à 10

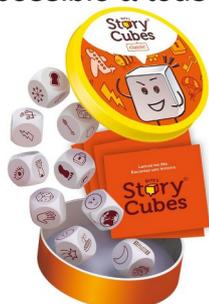
MATERIEL

9 cubes + 54 images

OBJECTIF

Aurez-vous assez d'imagination pour créer une histoire à partir des 9 images révélées par les 9 cubes ? Formidable générateur d'ambiance, Story Cubes stimule visuellement l'imagination pour amener chacun à raconter des histoires. Ce jeu ultra convivial est accessible à tous et n'appelle pas à la compétition.

Photos



JEU

Jeu du prince de Motordu (Le)

TYPE

Imagination

Editeur

Nathan

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 plateau, 1 château à monter (3 pièces), 64 cartes, 1 dé, 1 pion, 1 sablier, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Jeu de vocabulaire et rapidité. Un jeu de plateau et de mots pour jouer en famille avec le Prince de Motordu. On lance un dé tout rond dans le château : par quelle porte va-t-il sortir ? Vite, il faut trouver un animal ou un personnage célèbre qui commence par B, ou qui rime avec VELO ou encore qui contient la syllabe BA. Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes Lisses Poires...

Photos



CATEGORIE

Jeu de Mathématiques

DUREE

10 mn

JEU

Genius square (The)

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Smart games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 2

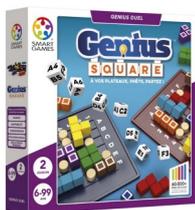
MATERIEL

1 règle + 7 dés + 18 pièces de bois colorées + 2 plateaux + 14 jetons bois ronds

OBJECTIF

Lancez les dés et faites la course contre votre adversaire pour compléter la case ! Le but de chacune des 62 208 énigmes possibles est de compléter la case en utilisant les neuf formes colorées, une fois que les sept « bloqueurs » ont été positionnés. Il peut y avoir des moments où cela semble impossible, mais il y aura TOUJOURS au moins une solution...

Photos



CATEGORIE

Jeu de stratégie

DUREE

35 mn

JEU

Marrakech

TYPE

Placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle + 60 tapis + 40 jetons cartons + 1 plateau + 1 pion + 1 dé + 1 sac

OBJECTIF

Le souk est en ébullition: c'est le grand jour du marché aux tapis! Chaque joueur est un marchand qui essaye de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles, et la somme détenue par chacun des marchands.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

10 mn

JEU

Swip'sheep

TYPE

Cartes

Editeur

DJECO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 5

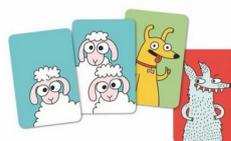
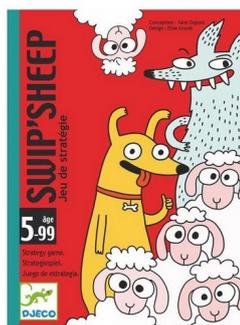
MATERIEL

32 cartes (6 "loup", 4 "chien", 22 "mouton"), 1 règle du jeu

OBJECTIF

Réflexion et stratégie seront nécessaires pour déjouer les malices de ce jeu de cartes. Les loups attaquent, les chiens défendent, les moutons eux rapportent des points. Encore faut-il réussir à conserver ceux que l'on a en main et à piquer ceux de vos adversaires !

Photos



AGE

Dès 7 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

45 mn

JEU

Petit Vampire

TYPE

Enquête

Editeur

Les Livres Du Dragon D'or

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

40 cartes, 1 poster, 1 livret

OBJECTIF

Un escape game pour se plonger dans l'univers de Petit Vampire. Petit Vampire vit une vie paisible dans une belle et grande maison hantée avec une joyeuse bande de monstres et de fantômes en tout genre. Mais sa vie va être bouleversée par sa rencontre avec Michel, un petit garçon aussi malin qu'attachant du même âge que lui. Leur amitié naissante va en effet attirer l'attention du terrifiant Gibbous, qui va finir par capturer Petit Vampire, Michel et leurs copains monstres à bord du navire du Capitaine des Morts. Aidez-les à s'échapper et à combattre le méchant Gibbous afin qu'ils puissent tous rentrer chez eux sains et saufs !

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Adresse

DUREE

10 mn

JEU

Tossit

TYPE

Editeur

Tossit

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 2

MATERIEL

7 flêchettes + 1 sac

OBJECTIF

Le jeu TOSSIT est un mix ingénieux et fun entre les flêchettes, la pétanque, et le molkky.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

variable

JEU

Zig & Co

TYPE

Construction

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1

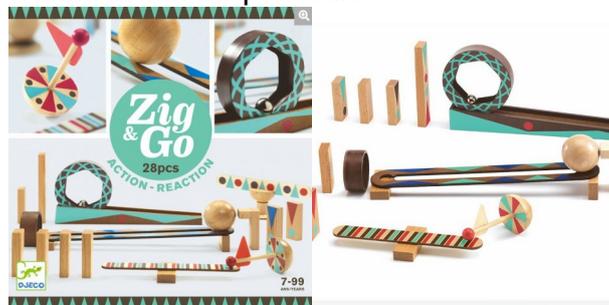
MATERIEL

1 livret + 25 pièces bois + 2 billes métal

OBJECTIF

Construction de parcours

Photos



CATEGORIE

Jeu de Combinaison

DUREE

JEU

Woodix

TYPE

Casse-tête

Editeur

DJECO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1

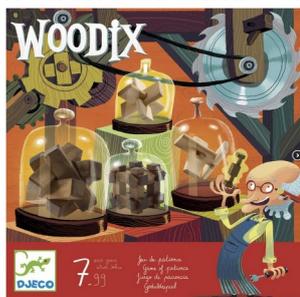
MATERIEL

1 règle du jeu + 6 casse-têtes (3 à 6 pièces + 2 à 12 pièces + 1 à 3 pièces)

OBJECTIF

De beaux casse-tête en bois pour mettre à rude épreuve les neurones. Fournis avec la solution.

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Animouv

TYPE

Placement

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

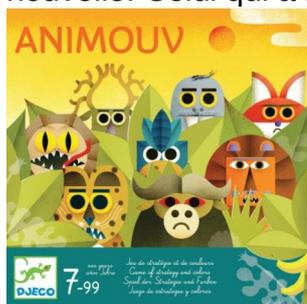
MATERIEL

1 règle du jeu + puzzle 4 pièces + 12 jetons bois + 24 cartes

OBJECTIF

Pas facile d'aligner les animaux sans que les autres joueurs n'interfèrent. Le but du jeu est de placer les pions animaux selon l'alignement indiqué sur la carte dont dispose chaque joueur. Une fois ce placement réalisé, le joueur gagne la carte et en tire une nouvelle. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie, gagne.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Jeu de loto

TYPE

Ambiance

Editeur

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 10

MATERIEL

24 cartons + 90 pions numérotés + 1 boîte en plastique + une pochette plastique

OBJECTIF

jeu de loto

Photos

DUREE

variable

JEU

Lièvres & renards

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 livret de combinaisons + 8 figurines + 1 plateau avec couvercle

OBJECTIF

Trouvez le bon parcours afin de mettre les lièvres à l'abri. Utilisez les autres lièvres, champignons et renards comme autant d'obstacles par-dessus lesquels bondir pour cacher les lièvres dans leur gîte.

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

20 mn

JEU

Tango de Tarentule (Le)

TYPE

Animaux

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle + 1 pentagone + 120 cartes

OBJECTIF

Tarentule Tango ne tient plus en place et cherche désespérément un animal pour danser avec elle. Mais tous prennent peur à la vue de l'araignée velue et venimeuse et poussent des cris terribles! Le vainqueur sera le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Photos



DUREE

moins de 30 mn

JEU

Bananagrams

TYPE

Editeur

Bananagrams

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 8

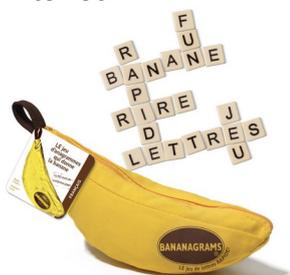
MATERIEL

1 règle du jeu + 144 jetons

OBJECTIF

But du jeu : Sois le premier à combiner toutes tes lettres pour former une grille de mots. Règle du jeu : Place les lettres retournées sur la table. Chaque joueur en prend entre 11 et 21 suivant le nombre de joueurs ou la variante choisie. Tout le monde joue en même temps, et c'est parti ! Tout le monde retourne ses lettres et cherche à faire des mots croisés devant lui. On peut modifier sa grille à volonté. Tu as placé toutes tes lettres ? Crie « Peau de banane » et tout le monde pioche une nouvelle lettre ! Une lettre pourrie ? Crie « Echange » et prend 3 nouvelles lettres ! Le premier à avoir utilisé toutes ses lettres crie « Banané » et gagne ! Une erreur : tu es « Banane flambée » et éliminé. Variantes plus courtes et/ou plus calmes dans la règle complète à l'intérieur.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Mathématiques

DUREE

moins de 30 mn

JEU

Logidingo

TYPE

Casse-tête

Editeur

Cocktail games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 8

MATERIEL

9 cartes carrées, 48 cartes rectangulaires, 1 livret

OBJECTIF

Un outil ludique pour maîtriser 4 types de raisonnement. 50 défis de logique à résoudre, un jeu créé par un enseignant. Découvrez pas à pas 4 types de raisonnement : addition à trou, croisement de valeurs, décomposition d'un résultat, raisonnement par hypothèse. 50 défis comportant une solution détaillée. Les 20 premiers défis utilisent un type de raisonnement à la fois, et les 30 suivants plusieurs. Jouez aussi à créer vos propres défis et à piéger vos adversaires !

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

10 à 35 mn

JEU

Cheptel

TYPE

Cartes

Editeur

Sandra Moreira Editions

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

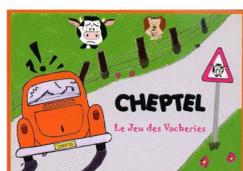
MATERIEL

82 cartes, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu de cartes. Votre objectif : être le premier à avoir constitué un cheptel de 10 vaches, taureaux ou veaux. Attention, vos adversaires seront sans pitié et n'hésiteront pas à vous faire les pires vacheries !

Photos



DUREE

15 mn

JEU

Exploding kittens

TYPE

Cartes

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle du jeu + 56 cartes

OBJECTIF

Exploding Kittens revisite le principe de la roulette russe dans un jeu de cartes déjanté avec des chatons et de la dynamite ! Les joueurs tirent des cartes jusqu'à ce que quelqu'un pioche un chaton explosif, explose, meure et soit éliminé. A moins qu'il n'utilise un kit de désamorçage qui neutralise le chaton à l'aide de pointeurs laser, de caresses sur le ventre ou de sandwiches à l'herbe à chat. Toutes les autres cartes servent à déplacer, modérer ou éviter les Exploding Kittens.

Photos



JEU***Tu bluffes chien pourri !*****TYPE**

Bluff

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 110 cartes (dont 30 personnages + 66 numérotées + 14 jaunes)

OBJECTIF

Le premier joueur annonce une valeur comprise entre 1 et 11. Le suivant pose une carte et doit annoncer une valeur supérieure ou égale. Saura-t-il bluffar sans se faire prendre ? Le premier joueur à avoir retourné ses 5 cartes « Personnage » côté « Pas Pourri » gagne la partie.

Photos

DUREE

20 mn

JEU

Abalone

TYPE

Jeu de placement

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau + 14 billes noires + 14 billes blanches

OBJECTIF

Grand classique du jeu abstrait pour deux, Abalone vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal six billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres. Sur un plateau hexagonal comprenant des billes noires et blanches, deux camps s'affrontent. Votre objectif?: pousser six billes adverses dans les glissières au bord du plateau. Affûtez votre attaque et peaufinez votre défense. Observez, planifiez... et pesez bien vos options à chaque coup?!

Photos



JEU

Jeu du libraire (Le)

TYPE

Cartes

Editeur

Callicéphale

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

54 cartes, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Découvrez l'univers du livre jeunesse grâce à ce jeu de cartes tactique plein de rebondissements et devenez un véritable libraire. Chaque joueur doit passer ses commandes d'albums et être le premier à en vendre trois tout en évitant les titres manquants.

Photos



CATEGORIE

Quiz

DUREE

10 mn

JEU

Fake news

TYPE

Cartes

Editeur

Grund

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 et +

MATERIEL

130 cartes

OBJECTIF

Une boîte de jeu avec 130 cartes pour apprendre à détecter les fake news ! " Le virus du Covid-19 est propagé dans le monde entier par les ondes de la 5G, une technologie de téléphonie mobile nouvelle génération. " ; " Pendant son stage, un ado de 17 ans découvre... une nouvelle planète ! " ; " Incroyable ! Des scientifiques ont recréé la voix du roi Louis XIV plus de 300 ans après sa mort ! " Véritable info ou fake news ? Pour le deviner, fais appel à ton sens de la déduction, et rassemble suffisamment de cartes ACTU et de cartes IMAGES pour gagner la partie ! Un jeu en partenariat avec franceinfo, pour apprendre à repérer les fausses informations.

Photos



DUREE

30 mn environ

JEU

Trivial pursuit Edition junior

TYPE

Editeur

Horn Abbot

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

1985

NB JOUEURS

2 à 36

MATERIEL

1 fiche "notes pour le jeu" + 1000 cartes réparties en 2 boites

OBJECTIF

L'édition Junior contient 1000 cartes questions-réponses. Les règles du jeu de Trivial Pursuit s'appliquent à l'édition Junior. Les catégories de cette édition sont les suivantes : Terres et Hommes / Passé et présent / Sciences et nature / Spectacles / Arts et lettres / Sports et jeux

Photos



AGE

Dès 8 ans

CATEGORIE

Enigme

DUREE

30 mn

JEU

Hero cartes : alerte à Crabu

TYPE

Enquête

Editeur

404 éditions

NIVEAU

Scolaire (5-10)

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

100 cartes

OBJECTIF

Tu fais partie de la Détecteam, une équipe dédiée à protéger le monde des super-vilains. Dans cette nouvelle aventure, ton équipe est contactée par les Crabus, peuple vivant dans la mer de Crabuga.

Photos



DUREE

45 mn

JEU

Escape box : Fort Boyard

TYPE

Casse-tête

Editeur

Les Livres Du Dragon D'or

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 livret + 1 plan + 40 cartes

OBJECTIF

Piégés dans la forteresse après avoir poussé une mystérieuse porte, les joueurs ont quarante-cinq minutes pour en sortir en emportant des Boyards. Une bande-son incluant le générique officiel de l'émission disponible grâce à un QR code permet de s'immerger dans l'ambiance.

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Assemblage

DUREE

JEU

Puzzle : Boule et Bill

TYPE

Puzzle

Editeur

Hasbro gaming

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

200 pièces

OBJECTIF

Photos

JEU

Puzzle : Exploration extrême

TYPE

Puzzle

Editeur

Opla

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

MATERIEL

55 cartes

OBJECTIF

Photos

DUREE

15 mn

JEU

Kingdomino

TYPE

Dominos

Editeur

Blue orange

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 4 tuiles + 4 châteaux 3D + 8 rois en bois + 48 dominos double-face

OBJECTIF

Kingdomino est un jeu de dominos dont la difficulté s'adapte au niveau des joueurs. Le but du jeu est simple : vous devez constituer un Royaume de 5 cases par 5 autour de votre château tout en engrangeant un maximum de points. Toutes les tuiles n'ont pas la même valeur. Pour vous rapporter des points, celles-ci doivent comporter une couronne. Combinez alors les différentes zones pour constituer un domaine avec une forte valeur. Sélectionnez bien vos tuiles et refroidissez les ardeurs des autres Seigneurs !

Photos



CATEGORIE

Jeu d'Association

DUREE

10 mn

JEU

Taco Chat Bouc Cheese Pizza

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Blue orange

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2017

NB JOUEURS

2 à 8

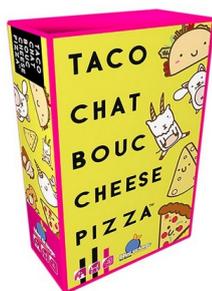
MATERIEL

1 règle du jeu + 64 cartes

OBJECTIF

Jeu de rapidité et de défausse dans lequel les joueurs doivent taper sur la pile centrale pour se débarrasser de leurs cartes.

Photos



DUREE

15 mn

JEU

Cortex challenge 2

TYPE

Déduction

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Enfant (9-14)

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

90 cartes dont 10 cartes tactiles, 6 cerveaux-puzzles (24 pièces)

OBJECTIF

Challenge ton cerveau avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve ! Affronte les autres joueurs dans 8 types de challenges qui stimuleront l'ensemble de tes capacités cérébrales : épreuves tactiles, observation, analyse, labyrinthes, coordination...

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Panic lab

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2011

NB JOUEURS

2 à 10

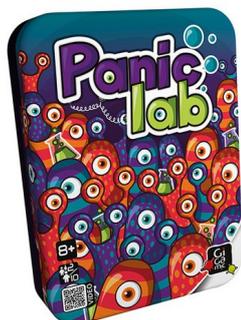
MATERIEL

25 tuiles illustrées, 4 dés, 30 jetons, une règle du jeu

OBJECTIF

Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Mais attention, ces petites bêtes ne se laissent pas attraper facilement : elles se cachent sous les grilles d'aération et peuvent subir des mutations ! Sang-froid, sens de l'observation et rapidité sont les clefs d'un laboratoire bien ordonné.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Circuit et parcours

DUREE

150 mn

JEU

Monopoly

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Parker

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

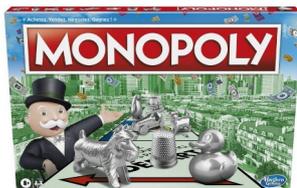
MATERIEL

voir notes de catalogage

OBJECTIF

Ruiner leurs adversaires tout en bâtissant votre empire en achetant des propriétés et construisant des maisons et des hôtels !!

Photos



CATEGORIE

Jeu de Combinaison

DUREE

JEU

Rush Hour

TYPE

Casse-tête

Editeur

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2010

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 carte règle du jeu + 16 véhicules + 1 sac + 40 cartes numérotées + 1 plateau de jeu

OBJECTIF

Rush Hour est un jeu de casse-tête à résoudre seul. Avec logique et réflexion, le joueur doit relever 40 défis de niveau progressif. L'objectif est toujours de faire sortir la voiture rouge des embouteillages, en faisant glisser les autres véhicules sur le plateau. Les défis de cette nouvelle version de Rush Hour sont tous inédits

Photos



DUREE

10 mn

JEU

Détrak

TYPE

Dés

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 2 dés spéciaux + 6 crayons papier + bloc de score

OBJECTIF

Lancez les dés et notez les symboles obtenus dans votre grille pour marquer le plus possible de points. Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes, et tenter de créer des suites de 2, 3, 4 ou même 5 symboles identiques. Des règles avancées sont incluses pour les joueurs en quête de nouveaux défis

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Lama

TYPE

Cartes

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

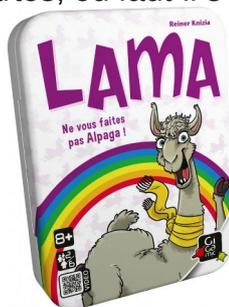
MATERIEL

56 cartes + 1 règle + 70 jetons

OBJECTIF

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 ?

Photos



DUREE

variable

JEU

IQ Link

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle du jeu + 12 pièces + 1 carnet de solutions

OBJECTIF

Trouverez-vous le chaînon manquant? Soyez astucieux et placez toutes les pièces du puzzle sur le plateau de jeu. Mais attention ! Il y a 36 pièces du puzzle et seulement 24 places sur le plateau ! Les anneaux ouverts et les petites boules de différentes pièces peuvent être placés au même endroit. Mais uniquement si vous les reliez correctement. IQ-Link est un jeu de voyage compact et le jeu de réflexion le plus complexe dans la série IQ de SmartGames. En outre, les pièces sont tout simplement fantastiques avec leurs couleurs transparentes.

Photos



JEU***Anti-virus*****TYPE**

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

1

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 livret de combinaisons + 1 plateau de réflexion + 9 pièces

OBJECTIF

Un virus s'est introduit dans l'une de vos cellules. Pourrez-vous vous en débarrasser avant qu'il ne se soit multiplié? Alors que la cellule contient peu de place, vous allez devoir gérer le déplacement des molécules qui se gênent, pour en extraire le virus. Attention à la contagion... du plaisir de jouer !

Photos

JEU

IQ Focus

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle du jeu (imprimée par nous) + 1 livret de solutions + 10 pièces

OBJECTIF

Seul le FOCUS importe! Concentrez votre attention sur le carré central du plan de jeu afin de résoudre les 120 défis de cet «IQ». Placez les 10 pièces sur le plan de jeu tout en respectant la combinaison de couleurs demandée dans le carré, tel que présenté sur le défi.

Photos

CATEGORIE

Jeu de hasard

DUREE

10 mn

JEU

Paquet de chips

TYPE

Draft

Editeur

Mixlore

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle + 1 aide de jeu + 16 jetons + 4 cartes tirage + 36 cartes objectif + 25 chips

OBJECTIF

Pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes ! Certaines vous feront gagner des points... et d'autres en perdre.

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Poker des cafards (Le)

TYPE

Bluff

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 64 cartes

OBJECTIF

Ça grouille, ça embrouille, ça rit. Repassez-vous les bestioles sans vous retrouver avec quatre identiques!

Photos



CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

15 mn

JEU

Fou fou fou !

TYPE

Ambiance

Editeur

KYF Edition

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 8

MATERIEL

1 règle du jeu + 54 cartes + 24 pions

OBJECTIF

Pioche des cartes et applique leurs effets. Mais attention ! Les effets se cumulent et si tu oublies d'en appliquer un, tu perdras un point de vie. Si vous savez lire, vous savez jouer à Fou Fou Fou !

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Mot le plus long (Le)

TYPE

Editeur

Interlude

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 et +

MATERIEL

OBJECTIF

Tirez 8 lettres parmi les 40 voyelles et les 72 consonnes. Formez le mot le plus long

Photos



JEU***Mumbo jumbo*****TYPE**

Jeu d'ambiance

Editeur

University games

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

2008

NB JOUEURS

3 et +

MATERIEL

43 cartes-questions, 1 dé, 1 dé de couleur, 1 toupie-sablier, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Un jeu festif et convivial ! Tu disposes de cinq manières désopilantes pour faire deviner les bonnes réponses aux autres membres de ton équipe ! Chantonne des tubes connus, fais-nous une démonstration de tes talents d'acteur ou dis à haute voix les sept mots qui mettront ton équipe sur la voie de la bonne réponse ! Ton équipe parviendra-t-elle à gagner un maximum de cartes-questions pendant le temps de la toupie sablier ?

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Imagine famille

TYPE

Imagination

Editeur

Cocktail games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 8

MATERIEL

1 règle + 1 plateau + 60 cartes transparentes + 120 cartes devinette + 24 jetons étoile

OBJECTIF

Amusez-vous à faire deviner un animal, objet, métier... avec les 60 cartes transparentes ! Version pour les jeunes du fameux jeu Imagine !

Photos



JEU

Dixit Quest

TYPE

Imagination

Editeur

Libellud

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

3 à 6

MATERIEL

84 cartes images

OBJECTIF

Dixit Quest est la deuxième extension comprenant 84 cartes supplémentaires pour Dixit. Vous pouvez utiliser ces nouvelles cartes avec n'importe laquelle des versions de base de Dixit.

Photos



JEU***Dixit odyssey*****TYPE**

Imagination

Editeur

Libellud

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

3 à 12

MATERIEL

1 plateau, 78 images, 24 jetons vote, 12 lapins, 12 tablettes vote, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Avec ce nouvel opus, laissez voguer votre imagination et partez à la conquête de nouveaux mondes oniriques et enchanteurs ! Le jeu Dixit fait appel à votre imagination, à votre interprétation et à votre univers personnel. Confrontez votre vision des cartes avec celles de vos amis, et découvrez-vous les uns les autres. Dans ce jeu familial, rêve, imagination, poésie, et références culturelles aboutissent à un mélange d'exception. Un des joueurs fait office de conteur. À partir d'une des cartes présentes dans sa main, il devra mettre au point une phrase en rapport avec l'image et la dire à haute voix. Cette phrase peut-être de différentes formes, inventée de toutes pièces, ou empruntée à une oeuvre existante. La seule limite est l'imagination. Ensuite les autres joueurs observent leurs propres cartes, en désignent une et la remettent au conteur. Ce dernier mélangera alors les cartes obtenues avec la carte qu'il a retenu auparavant. Puis il dévoilera l'ensemble des cartes. Les joueurs votent alors secrètement pour la carte qu'ils pensent être celle du conteur. Mais son rôle est ardu. Il doit à la fois mettre les joueurs sur la voie, sans pour autant que la carte choisie saute aux yeux de tous.

Photos

JEU***When I dream*****TYPE**

Déduction

Editeur

Repos production

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

4 à 10

MATERIEL

1 livret + 1 plateau + masque + 1 sablier + 11 petites cartes rôle (5 fées, 4 croque-mitaines, 2 marchands de sable) + 1 lit + 1 tête de lit + 110 cartes rêves + 104 jetons

OBJECTIF

Dans When I Dream, les joueurs incarnent à tour de rôle un rêveur. Lorsque vous endossez ce rôle, votre mission est simple : vous avez un bandeau sur les yeux et vous devez deviner un maximum de mots dans le temps imparti. Mais attention, votre tâche ne s'arrête pas là, car une fois le sablier écoulé, vous devrez raconter votre rêve avec les mots devinés. Soyez donc rapide et habile d'esprit et surtout n'oubliez pas de faire marcher votre mémoire !

Photos

CATEGORIE

Jeu de Mathématiques

DUREE

10 mn

JEU

IQ Circuit

TYPE

Casse-tête

Editeur

Smart games

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 livret défis + 10 pièces + 1 boîtier

OBJECTIF

Le but du jeu est d'encaster toutes les pièces pour reconstituer le ou les circuits demandés. Choisissez l'un des 120 défis parmi les 5 niveaux proposés. Placez la ou les pièces illustrées comme indiqué puis posez toutes les pièces restantes sur leur recto, verso ou côté de manière à réaliser le(s) modèle(s) de circuit proposé(s) en sachant qu'il n'y a qu'une seule solution.

Photos



DUREE

30 mn

JEU

Skyjo

TYPE

Cartes

Editeur

Magilano

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 8

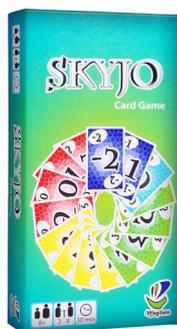
MATERIEL

1 notice, 1 bloc score, 150 cartes

OBJECTIF

Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches.

Photos



JEU***Foggle*****TYPE**

Jeu de rapidité

Editeur

Capiépa

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

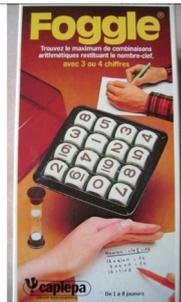
1 à 8

MATERIEL

1 boîtier (en deux parties) + 16 dés

OBJECTIF

Le matériel du Foggle est le même que celui de son grand frère, Boggle sauf que les faces des dés comportent désormais des chiffres et non des lettres. Règle du jeu de base : 2 ou 3 dés sont lancés (selon la difficulté désirée) pour déterminer le nombre qu'il faudra tenter de retrouver. Puis, on secoue la boîte et c'est parti pour tenter de trouver autant de combinaisons possibles en se basant sur les 16 chiffres et les opérateurs traditionnels (+ - * /). Comme au Boggle, il faut que les chiffres soient mitoyens pour pouvoir les utiliser.

Photos

CATEGORIE

Jeu de stratégie

DUREE

15 mn

JEU

Quantik

TYPE

Placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 sac en tissu + 1 plateau + 16 pièces de bois

OBJECTIF

Les joueurs disposent chacun de 8 pièces d'une même couleur. A chaque tour ils vont en placer une sur un espace vide du plateau en respectant les règles de placement. Le premier joueur qui pose la quatrième forme différente dans une ligne, colonne ou région remporte la partie.

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Sur les traces de Darwin

TYPE

Placement

Editeur

Sorry we are french

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle + 1 appendice + 5 carnets naturaliste + 1 carnet de score + 1 plateau + 15 jetons boussole + 10 jetons guide + 69 tuiles carrées + 16 jetons publication + 28 tuiles théorie + 1 sac en tissu + 1 pion bateau + 1 pion Darwin

OBJECTIF

Sur les Traces de Darwin est un jeu familial pour 2 à 5 joueurs où des naturalistes complètent leur carnet en sélectionnant des tuiles Animal et Personnage depuis le plateau commun de Voyage.

Photos



JEU

Qawale

TYPE

Placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle + 1 plateau + 1 sac + 24 pierres

OBJECTIF

Simple et tactique à la fois, Qawale trouve son inspiration dans les piles de galets que l'on trouve au bord des chemins. À l'image de ces pierres qui voyagent, placez un galet au sommet d'une pile avant de l'égrener sur les cases du plateau. Formez une ligne de 4 galets à votre couleur pour remporter la partie.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

10 à 20 mn

JEU

Color pop

TYPE

Jeu de placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2013

NB JOUEURS

1 à 5

MATERIEL

1 plateau, 2 supports, 1 sachet de 95 jetons, 1 sachet de 5 jetons, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Chaque joueur est le seul à connaître la couleur qu'il va tenter de faire disparaître du plateau. Chacun, à son tour, supprime un groupe de jetons d'une même couleur. Il suffit d'appuyer sur les jetons et "pop !", ils disparaissent. Les jetons du dessus glissent vers le bas et prennent leur place. Soyez rusé pour éliminer et faire éliminer totalement mais discrètement votre couleur. Color pop est un jeu carrément addictif, avec un plateau de jeu révolutionnaire !

Photos



DUREE

15 mn

JEU

Block Ness

TYPE

Placement

Editeur

Blue orange

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

1 à 4

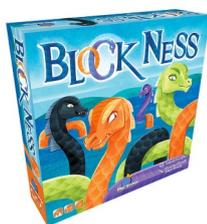
MATERIEL

1 règle de jeu, 1 plateau, 12 pièces violet, 12 pièces orange, 12 pièces noir, 12 pièces vert

OBJECTIF

Les monstres du Blockness sortent enfin leur tête de l'eau... mais on dirait que le lac n'est pas assez grand pour tout le monde ! Soyez le plus agile d'entre eux pour obtenir le titre de Monstre de l'année et le privilège de vous laisser photographier de temps à autre par les touristes. A chaque tour, le joueur place un anneau de sa couleur pour agrandir son monstre. Mais tous les monstres partage le même lac et il faudra être stratégique pour se positionner. Celui qui aura placé le plus d'anneaux remporte la partie.

Photos



JEU***Draftosaurus*****TYPE**

Placement / Draft

Editeur

Ankama Editions

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 5

MATERIEL

1 règle du jeu + 5 plateaux double-face + 60 figurines dinosaures + 1 sacoche + 1 dé

OBJECTIF

Draftosaurus est un jeu qui se base sur la mécanique du draft. Au cours d'une partie, les joueurs devront se passer de main en main des dinosaures afin de constituer les plus beaux enclos. Le but du jeu est simple : les joueurs doivent peupler leur zoo avec 12 dinosaures de manière à marquer le plus de points. Une partie se déroule en deux manches, comportant chacune six tours. Durant la première manche, les joueurs doivent piocher six dinosaures dans le sac opaque et les garder secrètement dans leur main. Un tour commence par le jet du dé de contrainte par un joueur. Les autres joueurs doivent alors choisir un des leurs colosses en respectant la contrainte. Une fois choisi, les joueurs passent les dinosaures restants à leur voisin. Le dé de contrainte va à un autre joueur et un nouveau tour commence selon les mêmes modalités. Lorsque les joueurs ont 6 créatures dans leurs enclos, la seconde manche débute se déroulant comme la première.

Photos

JEU

Quarto

TYPE

Jeu de placement

Editeur

Gigamic

NIVEAU

année de sortie

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 plateau + 1 sac tissu + 16 pièces bois

OBJECTIF

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Photos



JEU**Verte****TYPE**

Jeu de plateau

Editeur

L'école des loisirs

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 5

MATERIEL

1 plateau, 48 cartes, 5 pions, 28 jetons, 1 dé, 1 règle du jeu

OBJECTIF

Bienvenue dans la cave d'Anastabotte ! Prouvez vos talents d'apprenti(e) en réalisant des sortilèges. Parcourez le plateau, récoltez des ingrédients et utilisez les bons objets magiques pour être le premier à jeter votre sort. Prenez garde aux envoûtements lancés par vos adversaires. Un jeu plein d'humour et de stratégie pour les sorcières et sorciers en herbe ! D'après l'univers des livres de Marie Desplechin.

Photos

JEU***Complots*****TYPE**

Bluff

Editeur

Ferti

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 8

MATERIEL

1 règle du jeu + 33 cartes + 30 jetons

OBJECTIF

Il ne doit en rester qu'un ! Une ville corrompue, soumise aux vices et avarices. Le pouvoir est vacant, à vous de vous en emparer. Vous disposez en secret de l'aide de deux personnages et par la ruse et le bluff, vous n'aurez qu'une obsession : éliminer tous les autres de votre chemin. À votre tour, vous pourrez user du pouvoir d'un des 6 personnages pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l'argent et assassiner vos adversaires ... Si personne ne remet en doute votre parole, vous pouvez effectuer librement votre action, sinon un duel de bluff s'engagera et un seul en sortira vivant ! Serez-vous le dernier ?

Photos

DUREE

20 mn

JEU

The Mind

TYPE

Coopératif

Editeur

OYA

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 120 cartes (dont 100 numérotées + 12 niveaux + 5 vies + 3 shuriken)

OBJECTIF

The Mind, un jeu basé sur les intentions et la patience. Les joueurs doivent travailler en équipe afin de passer collectivement tous les niveaux du jeu. Oui, mais voilà, la progression devra se faire en silence, sans la possibilité d'échanger la moindre information. The Mind contient des cartes numérotées de 1 à 100. Votre objectif sera de compléter collectivement tous les niveaux en constituant une suite croissante.

Photos



JEU**Schotten totten****TYPE**

Cartes

Editeur

IELLO

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

2020

NB JOUEURS

2

MATERIEL

1 règle du jeu + 9 tuiles + 66 cartes (dont 54 clan numérotées + 10 tactiques + 2 aides de jeu)

OBJECTIF

Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire.

Photos

DUREE

30 mn

JEU

Crazy Ducks

TYPE

Déduction

Editeur

DJECO

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

70 cartes , 1 règle

OBJECTIF

Les tortues ont 4 pattes, les flamants roses n'en ont qu'1 et les canards en ont 2... Sauf les canards secrets des joueurs qui en ont 3 !

Photos



JEU**Guerre des moutons (La)****TYPE**

Jeu de placement

Editeur

Lui-même

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 1 sac + 78 tuiles

OBJECTIF

De mémoire de paysan, on n'avait jamais vu ça ! Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelle chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins. La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !

Photos

JEU***Perudo*****TYPE**

Dés

Editeur

Asmodee

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 6

MATERIEL

1 règle du jeu + 30 dés + 6 gobelets + 1 sac

OBJECTIF

Perudo, un jeu de dés, de bluff et d'intox, un jeu de calculs et d'enchères, où seul le dernier gagne. Vous allez devoir faire preuve de ruse et d'habileté pour tromper vos adversaires (accompagné d'une pointe de chance). Cachez vos 5 dés sous votre gobelet puis au top, secouez-le. Seul vous saurez quel tirage vous avez obtenu. C'est alors que le bluff peut commencer ! Le principe du jeu consiste à déterminer combien de dés d'une même face il y a sur l'ensemble des dés de tous les joueurs. Vous connaissez les vôtres mais devez déterminer ceux de vos adversaires selon leurs annonces, leurs attitudes et comportements.

Photos

JEU***Boomerang Australia*****TYPE**

Draft

Editeur

GrailGames

NIVEAU

Tous publics

année de sortie**NB JOUEURS**

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu + 4 crayons papier + 1 carnet de score + 28 cartes

OBJECTIF

Découvrez les paysages les plus surprenants de l'Australie. Durant ce voyage, vous pourrez découvrir la faune et la flore endémique et participer à toutes sortes d'activités comme la randonnée, la natation ou la photographie. Mais n'oubliez pas votre objectif, qui est d'être élu le touriste le plus assidu de l'Australie. Boomerang pourrait être décrit comme un jeu de draft de cartes, mélangé avec un jeu Roll and Writ. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte de leur main à jouer, puis passent le reste de leurs cartes au joueur suivant. Allez-vous prendre ce que vous voulez vraiment, ou une carte différente afin de priver un autre joueur de quelque chose de cool ? Les joueurs gagnent des points pour avoir vu des curiosités, vu des animaux, et ainsi de suite. Après cinq tours, le joueur avec le plus de points gagne.

Photos

DUREE

40 à 80 mn

JEU

Smallworld

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Days of wonder

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

2019

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 règle du jeu + 2 plateaux jeu + 6 aides de jeu + 1 dé + 368 pièces cartonnées

OBJECTIF

Dans Small World, les joueurs luttent pour conquérir les régions d'un monde où il n'y a pas de place pour tous ! Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront étendre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en choisir une autre pour remporter la victoire.

Photos



DUREE

40 mn

JEU

Azul

TYPE

Placement

Editeur

Next move

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

cf notes de catalogage

OBJECTIF

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, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

Photos



DUREE

45 mn

JEU

Pandemic

TYPE

Jeu de plateau

Editeur

Z-man Games

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 règle du jeu, 1 plateau, 7 pions "joueur", 118 cartes (= 7 cartes "rôle" + 59 cartes "joueur" + 4 "aides de jeu" + 48 cartes "propagation"), 96 cubes (24 x 4 couleurs), 6 marqueurs, 6 stations de recherche (cubes blancs)

OBJECTIF

Un jeu de plateau stratégique et coopératif. Dans Pandemic, gardez votre calme ! Vous incarnez un membre d'une équipe de chercheurs qui lutte contre la propagation de plusieurs maladies virulentes. Vous devrez vaincre ces fléaux en retardant leur propagation tout en recherchant des remèdes pour chacun des quatre virus avant qu'ils ne dégénèrent. Le plateau de jeu représente la carte du monde avec plusieurs villes sur lequel les joueurs peuvent suivre l'avancement des maladies. Les maladies se propagent rapidement et le temps presse. Si une ou plusieurs maladies se propagent au-delà de la guérison ou si trop de temps s'écoule, les joueurs ont perdu. Au contraire, s'ils parviennent à trouver les remèdes pour les quatre maladies, la partie est collégalement gagnée !

Photos



CATEGORIE

Quiz

DUREE

10 mn

JEU

Graines de champions

TYPE

Cartes

Editeur

Grund

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

1 et +

MATERIEL

50 cartes

OBJECTIF

Deux jeux pour découvrir, avec Dr Good, les drôles de spécificités du sport ! Au Japon, la bataille de boules de neige est-elle un vrai sport ? Au hockey sur glace, où envoie-t-on le joueur qui a commis une faute ? Les médailles d'or olympiques sont-elles entièrement faites en or ? Au recto, des questions sur le sport pour tester tes connaissances et au verso, des devinettes pour t'amuser en famille ou avec tes amis ! Au total, 50 cartes, 144 questions et 48 devinettes avec des expressions à mimer, dessiner ou faire deviner !

Photos



DUREE

20 mn

JEU

Slap

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Goliath

NIVEAU

Tous publics

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 5

MATERIEL

1 plateau, 50 cartes, 4 stylos, 2 rajouts, 1 règle

OBJECTIF

Prêt à vous prendre une claque ?...SLAP est un jeu d'ambiance de type quizz complètement fou et totalement déjanté.

Photos



AGE

Dès 9 ans

CATEGORIE *Jeu de Langage et expression*

DUREE

30 mn

JEU

Kosmopolit

TYPE

Jeu de rapidité

Editeur

Opla

NIVEAU

Adulte grand public

année de sortie

NB JOUEURS

4 à 8

MATERIEL

1 règle + 1 bloc-note + 1 livret + 165 cartes

OBJECTIF

[Kosmopoli:t] est un jeu coopératif dans lequel les joueurs revivent tous ensemble l'atmosphère du service du soir d'un restaurant très cosmopolite où les clients viennent du monde entier pour commander dans leur langue.

Photos



CATEGORIE

Jeu de Stratégie

DUREE

30 mn

JEU

Unmatched : combats de légence volume 1

TYPE

Duel

Editeur

Dustin Scwartz

NIVEAU

Jeunesse

année de sortie

NB JOUEURS

2 à 4

MATERIEL

1 livret + 1 plateau + 4 figurines + 6 jetons ronds (3 verts + 1 rouge + 1 bleu + 1 orange) + 7 compteurs santé + 1 jeton Alice + 124 cartes

OBJECTIF

Unmatched est un jeu d'escarmouche qui permet d'opposer des personnages emblématiques, chacun ayant son propre style de combat avec ses forces et faiblesses. Le jeu de base propose quatre héros, mais de nombreuses extensions permettent de diversifier toujours davantage les combats. La première boîte d'Unmatched vous permet d'incarner Le Roi Arthur, Alice au Pays des Merveilles, Méduse ou Sinbad le Marin. Chaque personnage est accompagné de jetons alliés, et surtout d'un deck de cartes qui lui est propre, proposant de nombreux combos particulièrement efficaces.

Photos



Table des matières

MicroMacro : crime city - Tricks town.....	1
MicroMacro : Crime city - Full House.....	2
Unlock ! Panique en cuisine.....	3
Unlock ! Le vol de l'ange.....	4
Unlock ! Le Donjon de Doo-Arann.....	5
Cartaventura - Oklahoma.....	6
Cartaventura - Lhasa.....	7
Hero cartes : astrodyssée.....	8
Unlock ! Mythic adventures.....	9
Unlock Star Wars : Espace Game.....	10
Slowrunner (Le).....	11
Unicorn fever.....	12
Chrono_Mots.....	13
Loups-garous de Thiercelieux (les).....	14
Il était une fois.....	15
Nouvelles ContRées.....	16
M.A.R.I. et l'usine foudroyée.....	17
Chateau aventure.....	18
Seven wonders.....	19
Skull.....	20
Unicorns.....	21
Splendor.....	22
Lueur.....	23
Sylve.....	24
District noir.....	25
Roi de 12 (Le).....	26
Galérapagos.....	27
Welcome to your perfect home.....	28
Oriflamme.....	29
Les aventuriers du rail.....	30
Botanik.....	31
Happy City.....	32
Colt Express.....	33
Little Town.....	34
6 qui surprend !.....	35
Wingspan.....	36
Munchkin.....	37
Trivial pursuit - édition junior.....	38
Faux-culte !.....	39

Tracks.....	40
Perspectives.....	41
Puzzle 500 pièces : la forêt des bébés animaux.....	42
Puzzle 1200 pièces : paysage de montagne ensoleillé.....	43
Puzzle 1000 pièces : loups.....	44
Puzzle 1000 pièces : Machu Picchu.....	45
Puzzle 1000 pièces : la femme à l'ombrelle.....	46
Maudit mot dit.....	47
Code names.....	48
Complots faciles pour briller en société.....	49
Res Arcana.....	50
Cash'n guns.....	51
Turing machine.....	52
Ricochet.....	53
Murder night fever.....	54
Crazy theory.....	55
Critical.....	56
Petite mort (La).....	57
Sagrada.....	58
Gyojin fighter sushido.....	59
TTMC 2 - Tu te remets combien ?.....	60
Récré-télé.....	61
Metal résurrection.....	62
Masque et la plume (Le).....	63
Quiz petit Larousse de la culture générale.....	64
Quiz rock.....	65
Trivial pursuit.....	66
Juduku.....	67
Blanc manger coco.....	68
Fuzzyfish.....	69
Pêche à la ligne.....	70
Puzzle d'association : Qui mange quoi ?.....	71
Puzzle d'association : Qui vit où ?.....	72
Puzzle d'association : Mamans et bébés.....	73
Form farm.....	74
Dominos animaux.....	75
Voyage de Toby (Le).....	76
Soupe des écureuils (La).....	77
Autruche empilable.....	78
Mon coffret des émotions.....	79
Comme des petits singes.....	80

Chut, Coco !.....	81
Comment je m'habille ?.....	82
Devinettes français-anglais.....	83
Locktou.....	84
Pierre le jardinier.....	85
Chut, Coco !.....	86
Little cooperation.....	87
Puzzles en bois Petit Ours Brun.....	88
Mix & match.....	89
Puzzle d'observation, l'école des hérissons.....	90
Archi-blocs.....	91
Domino Up.....	92
MEMORY : Fossile et ses amis.....	93
Où vivent-ils ?.....	94
Little observation.....	95
Little observation.....	96
Pin Pon !.....	97
Tullet : Un mémo.....	98
Mon premier jeu de gare au monstre !.....	99
Apprendre à lire l'heure.....	100
J'écris les lettres.....	101
Verger (Le).....	102
Tullet : Un jeu.....	103
Ma petite coccinelle.....	104
Mon premier jeu de 1, 2, 3 tempo.....	105
Dino des chiffres.....	106
Jeu qui rigole ! (Le).....	107
Elmer le jeu des couleurs.....	108
Au secours voilà le Loup !.....	109
Bahuts malins.....	110
Alphabet (L').....	111
Gagne ton papa.....	112
Course aux bisous (la).....	113
Concept Kids animaux.....	114
Oudordodo.....	115
Rubik's Junior Lapin.....	116
Puzzle maxi géant.....	117
Puzzle trio couleurs.....	118
Puzzle 35 pièces : puzzle observation jungle.....	119
Puzzle 35 pièces : puzzle observation la ferme.....	120
Puzzle 20 pièces : Train.....	121

Puzzle Sous le sol, above + below.....	122
Puzzle d'observation aquatique.....	123
Puzzle d'observation, contes.....	124
Puzzle : Petit Ours Brun.....	125
Puzzle : Pirate et son trésor (Le).....	126
Puzzle : Fée et la licorne (La).....	127
Puzzle : Chevalier fantastique (Le).....	128
Mistigri.....	129
Spacio.....	130
Au loup !.....	131
Sweet monster.....	132
Défis nature des petits : Ferme à la maison.....	133
Emotico.....	134
Hop ! Hop ! Hop !.....	135
Rallye des vers de terre (Le).....	136
Hérisson qui roule à pic ! (Le).....	137
Voleur de carottes (Le).....	138
Camelot Jr.....	139
Syllabus.....	140
Time's up ! kids.....	141
Attrape Monstres.....	142
Mon premier Carcassonne.....	143
Elephantaquiz.....	144
Puzzle aventure : dragon.....	145
Nom d'un renard !.....	146
Escape game : Gigantosaurus.....	147
Escape game : Octobre et le bois rouge.....	148
1, 2, 3... Glisse!.....	149
S.O.S ouistiti.....	150
Mikado.....	151
Volubo.....	152
Zanimatch.....	153
Dino poursuite.....	154
Magic school.....	155
Sardines.....	156
Ernest et Célestine.....	157
Bataflash.....	158
Mistigrouille de Cornebidouille (Le).....	159
Où est Charlie ?.....	160
Contes émerveillés (Les).....	161
Piou Piou.....	162

Pouss'Poussins.....	163
Dragomino.....	164
Chat assassin à la chasse (Le).....	165
Piratatak.....	166
Jeu des trois brigands (le).....	167
Grand méchant monstre (Le).....	168
4 et c'est gagné.....	169
Fort comme un dragon.....	170
Puzzle challenge.....	171
Unlock ! Kids.....	172
Sologic.....	173
Mölkky.....	174
Zirafa.....	175
Jour de pêche.....	176
Puzzle 60 pièces : 101 dalmatiens.....	177
Puzzle : Mickey jardinier.....	178
Triominos.....	179
Crazy cups.....	180
Bois des Couadsous (Le).....	181
Kotakote.....	182
Dobble Harry Potter.....	183
Qwirkle.....	184
Chromino.....	185
Set.....	186
DOBBLE.....	187
Bandida.....	188
Jeu des Rois et Reines (Le).....	189
Mille bornes.....	190
Gigantomaskmarade (La).....	191
Circino le chasseur de trésor.....	192
IQ Puzzle pro.....	193
Cache noisettes !.....	194
IQ Fit.....	195
Texto !.....	196
Kikafé ?.....	197
Story cubes.....	198
Jeu du prince de Motordu (Le).....	199
Genius square (The).....	200
Marrakech.....	201
Swip'sheep.....	202
Petit Vampire.....	203

Tossit.....	204
Zig & Co.....	205
Woodix.....	206
Animouv.....	207
Jeu de loto.....	208
Lièvres & renards.....	209
Tango de Tarentule (Le).....	210
Bananagrams.....	211
Logidingo.....	212
Cheptel.....	213
Exploding kittens.....	214
Tu bluffes chien pourri !.....	215
Abalone.....	216
Jeu du libraire (Le).....	217
Fake news.....	218
Trivial pursuit Edition junior.....	219
Hero cartes : alerte à Crabu.....	220
Escape box : Fort Boyard.....	221
Puzzle : Boule et Bill.....	222
Puzzle : Exploration extrême.....	223
Kingdomino.....	224
Taco Chat Bouc Cheese Pizza.....	225
Cortex challenge 2.....	226
Panic lab.....	227
Monopoly.....	228
Rush Hour.....	229
Détrak.....	230
Lama.....	231
IQ Link.....	232
Anti-virus.....	233
IQ Focus.....	234
Paquet de chips.....	235
Poker des cafards (Le).....	236
Fou fou fou !.....	237
Mot le plus long (Le).....	238
Mumbo jumbo.....	239
Imagine famille.....	240
Dixit Quest.....	241
Dixit odyssey.....	242
When I dream.....	243
IQ Circuit.....	244

Skyjo.....	245
Foggle.....	246
Quantik.....	247
Sur les traces de Darwin.....	248
Qawale.....	249
Color pop.....	250
Block Ness.....	251
Draftosaurus.....	252
Quarto.....	253
Verte.....	254
Complots.....	255
The Mind.....	256
Schotten totten.....	257
Crazy Ducks.....	258
Guerre des moutons (La).....	259
Perudo.....	260
Boomerang Australia.....	261
Smallworld.....	262
Azul.....	263
Pandemic.....	264
Graines de champions.....	265
Slap.....	266
Kosmopolit.....	267
Unmatched : combats de légence volume 1.....	268