

Ludothèque Itinérante

P'Tidou

Catalogue
jeux de société
De 3 à 6 ans



Ludothèque P'Tidou
7 rue H. Parrenin 25130 Villers-Le-Lac
Tel : 03 81 67 32 85
Courriel : ludo.ptidou@famillesrurales.org



**Familles
rurales**
Vivre mieux !
DOUBS

Modalités de location des jeux de la ludothèque P'Tidou

Durée et Prix de Location :

Les jeux de ce catalogue sont loués pour 15 jours ou pour la période estivale (voir tarifs)
Ces jeux sont loués 1€/jeu pour 15 jours. Le retrait se fait lors d'un accueil ludothèque.

Location pour l'été :

Il est possible de louer les jeux pour tout l'été.

Les jeux sont à prendre fin juin/début juillet et à rapporter début septembre.

Les jeux sont loués pour tout l'été 2€/jeu.



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3258



CLAC CLAC

Commentaires sur le jeu

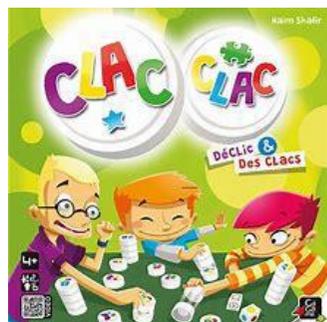
Jeu de cir Points: 1

Les 36 disques de Clac-Clac comportent tous 3 symboles de couleur différentes, avec 3 formes dont 2 peuvent être semblables. Deux dés déterminent quels disques vous pouvez prendre, le plus vite possible, avant vos adversaires et d'une seule main! Puis on lance à nouveau les dés, et on recommence, jusqu'à ce que tous les disques aient été pris.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: HAIM SHAFIR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1869



JOYEUSE FERME

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

C'est chouette de passer une journée à la ferme! Pars à l'aventure avec les animaux familiers de la ferme. Les cartes te préciseront les trois animaux que tu dois collecter pour gagner. Pour réussir tu dois également trouver deux objets identiques qui se sont égarés dans la cour de cette ferme. Réfléchis et observe bien!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TACTIC
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1812



PETIT LYNX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Qui sera le premier à découvrir les images les plus amusantes? Un lion, un bateau, un chat, un escargot, un éléphant...et même un avion!
Fais travailler tes yeux de lynx : observe, regarde, cherche et utilise la rapidité de tes réflexes pour localiser les images et être le vainqueur.

Comment jouer?

Distribuez 3 fiches à chacun des joueurs. Au signal convenu, les participants doivent essayer de localiser les images correspondantes le plus rapidement possible. Le vainqueur est celui qui réussit à former le plus grand nombre de paires.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 2 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCA
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 1887



DUOMIX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

L'objet du jeu est de reconnaître deux illustrations parfaitement identiques sur deux planches différentes, pour en gagner une.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: TACTIC
Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2199



MEMORY NATURE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un mémoire sur la nature illustré avec de jolies photos.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2216



JEU DE MEMOIRE PLUME

Commentaires sur le jeu

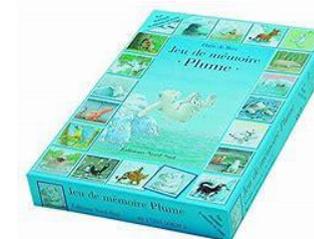
Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de mémoire sur le thème de l'ours Plume.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nord-Sud
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2231



MEMO ELMER ELEPHANT

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un mémory sur le thème d'Elmer l'éléphant. Très beau graphisme.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DRUON éveil
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2288



VIVA TOPO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Une expédition aventureuse au pays de cocagne!

Attention au chat quand on se risque au pays des gourmands! Un jeu tactique autour de fromages, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Vous en connaissez une famille de souris qui ne rêve pas de vivre en pays de cocagne? Découvrez cette expédition qui n'est pas sans danger, mais qui les attire dans un pays féérique où les petits morceaux de fromages abondent. Cependant, un chat affamé les poursuit à la trace. Va-t-il les rattraper? Il ya des risques! En fin d'expédition, le vainqueur sera la famille

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SELECTA spielzeug
 Auteur: MANFRED LUDWIG





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2316



MEMO ANIMAUX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un mémory avec de grandes cartes pour faciliter le jeu des plus jeunes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2413



MEMORY MICKEY

Commentaires sur le jeu

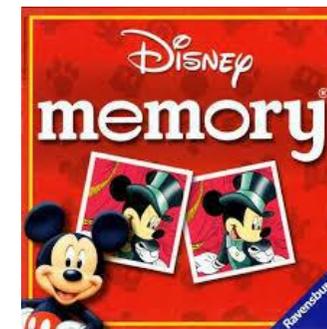
Jeu d'ass Points: 1

Quel plaisir de retrouver Mickey, Goofy, Donald et toute la bande Disney enfin réunis! Cette passionnante chasse aux images va mettre votre mémoire à rude épreuve...et les plus jeunes ne seront pas forcément les plus faibles.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2437



LA DANSE DES FLAMANDS ROSES

Commentaires sur le jeu

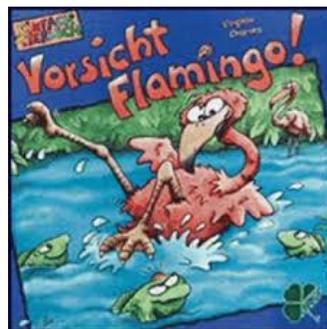
Jeu d'ass Points: 1

"Hum"! Vous allez vous régaler : après un long voyage migratoire, vous vous arrêtez avec votre tribu de flamands roses dans un petit lac poissonneux. Dansez donc sur vos pattes pour tourner la tête aux poissons et vous rassasier à souhait.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: KLEE
 Auteur: VIRGINIA CHARVES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2462



MEMORY PETITS ANIMAUX

Commentaires sur le jeu

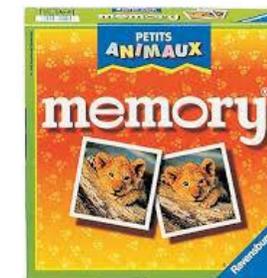
Jeu d'ass Points: 1

Un passionnant jeu de société qui place petits et grands à chance égale, un plaisir toujours renouvelé, où observation et mémoire sont les atouts gagnants.
 Un chaton, un éléphanteau, un bébé chimpanzé...et plein d'autres adorables bébés animaux à découvrir! Dans ce Memory retrouvez de superbes photos qui font la joie des petits et grands.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2828



BIBERBANDE

Commentaires sur le jeu

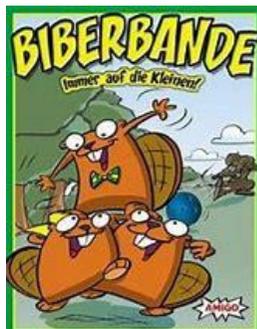
Jeu d'ass Points: 1

La troupe de castors se fait envahir par les rats d'eau! Il va falloir faire le ménage, mais hélas tous les membres de la communauté des castors ne se connaissent pas.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: MONTY STAMBLER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2868



LA VOITURE RIGOLOTE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Smart Car est un jeu en bois dont l'utilisation que vous en ferez évoluera en fonction de l'âge de votre enfant.

Smart Car est tout d'abord une voiture qui roule composée d'un châssis et de quatre blocs de couleur, mais c'est surtout un ingénieux jeu de logique dont le niveau de difficulté croissant conviendra aux premières années de votre enfant.

Réussirez-vous à assembler correctement la voiture selon le modèle demandé?

Par la suite, le modèle restera le même, mais les plans de montage de la voiture seront de plus en plus complexes. A vous de prouver votre

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur: SMART GAMES





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2869



PIRATES CACHE-CACHE

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

A l'abordage!

Un défi, des centaines de combinaisons...mais une seule solution!
Bateaux à voiles blanches ou rouges, île déserte ou peuplée, canot de sauvetage, certains flottent, d'autres coulent! A vous de placer les 4 pièces "île déserte" sur le plateau de façon à reproduire le dessin proposé par le défi. Un exercice logique qui mobilisera chacun de vos neurones.

S'amuser à réfléchir.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Smart games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2872



CHÂTEAU CASSE TETE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Où doit venir la petite tour et où se trouvera la grande?

Jeu de réflexion unique qui se joue déjà par des enfants de 3 ans.
Combinez la logique, une vue d'ensemble et une motricité précise et construisez les plus beaux châteaux. Mais attention qu'une tour ne bloque pas l'autre! 48 défis et solutions de difficulté croissante.
Réalisation solide et durable avec 4 grands blocs et 3 tours en bois.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Smart games
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2873



LES MOTS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Les Mots" est un jeu très amusant pour apprendre ses premiers mots et les articles. Grâce à de simples mécanismes d'association et aux cartes-puzzle autocorrectives, votre enfant apprendra à connaître ses premiers mots, leur genre, leur nombre, et leur article.

Un jeu complet et amusant, et fortement éducatif qui représente la base pour affronter les premières difficultés de la lecture et de l'écriture.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: CLEMENTONI
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2875



PICTUREKA 2è EDITION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur le plateau pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur: ARNE LAWERS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2886



CACHE TOMATE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu campagnard qui impose réflexes et bonne mémoire!

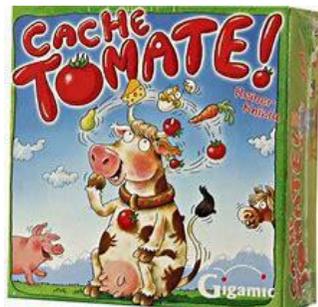
La ferme est mal rangée...Les cerises sont dans le poulailler, le cheval dans un lit, et la fourche est plantée dans le beurre!

Serez-vous le plus rapide pour remettre les choses en place?

Nb pièces: 56

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2896



BIBERBANDE

Commentaires sur le jeu

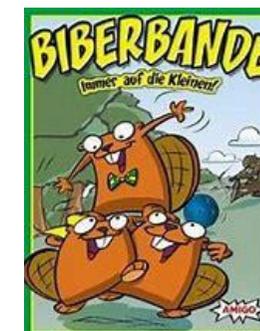
Jeu d'ass Points: 1

Vous dirigez une bande de castors qui a de gros problèmes avec de méchants rats des rivières. Vous avez devant vous un barrage à défendre en faisant fuir les rats ou en les offrant à vos adversaires. Le problème est qu'au départ vous connaissez à peine les habitants de votre barrage et pas du tout ceux des autres.

Nb pièces: 66

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: Monty et Ann Stambler





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2897



CARTITOU

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en posant une carte ayant un point commun avec la carte précédente.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: France Cartes
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2900



ZABIFUZZ

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2902



MEMOKADO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu de mémoire!
Pour gagner des cadeaux, il faut faire appel à sa mémoire et retenir quel objet est emballé dans tel paquet!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2903



CRAZY FAMILY

Commentaires sur le jeu

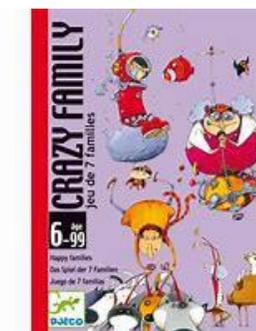
Jeu d'ass Points: 1

7 familles un peu "dingo"!
Artistes, savants fous, explorateurs,...Des personnages délirants et attachants à découvrir!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2904



BATAMEUH

Commentaires sur le jeu

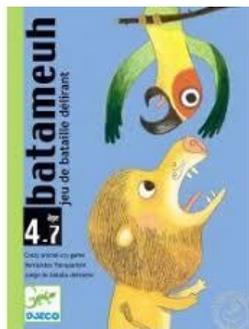
Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2905



SAKAPUSS

Commentaires sur le jeu

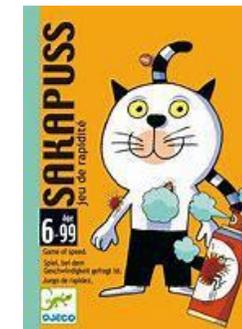
Jeu d'ass Points: 1

Sakapuss est un jeu de rapidité. Les joueurs ont 4 cartes en main, tous des chats. Les cartes poux, puces, tics sont posées au centre de la table. Tous en même temps on passe une carte à son voisin. Dès qu'un joueur a 4 chats identiques, il tape sur le paquet de cartes au centre, et les autres font de même. Pas de chance pour le moins rapide qui se verra remettre une carte parasite. A la fin de la partie, les joueurs comptent leurs parasites, celui qui en a le moins gagne.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: REMI SAILLARD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2911



MISTIGRI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu de combinaisons pour petits et grands.
Les cartes sont battues et distribuées en nombre égal.
Les joueurs qui découvriront des couples d'animaux dans leur jeu, les déposent faces visibles sur la table.
Ensuite, chacun son tour présentera son jeu disposé en éventail, faces cachées, à son voisin qui tirera une carte afin de pouvoir former de nouveaux couples.
Le dernier joueur en possession de Mistigri est le perdant.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2912



CARTAPIOU VEHICULES

Commentaires sur le jeu

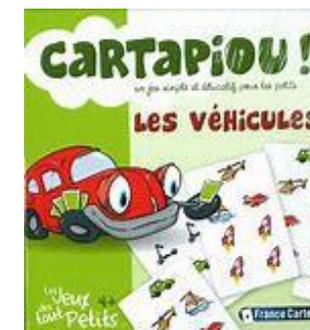
Jeu d'ass Points: 1

Se débarasser de ses cartes le plus vite possible en posant une carte ayant un symbole de plus que la carte précédente.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2918



SPEED

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Speed est un jeu de cartes reposant sur les réflexes, la précision, la chance et la logique. Il s'agit d'un jeu pour deux personnes dont l'objectif est de poser ses cartes le plus rapidement possible.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Adlung Spiele
 Auteur: REINHARD STAUPE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2928



MEMORY DISNEY PRINCESSE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de mémoire traditionnel avec toutes les princesses Disney.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2935



MIAM MIAM

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Garnir un sandwich de 4 ingrédients entre deux tranches de pain de mie. Bien sûr, il y a des cartes pièges pour ralentir les autres joueurs : la souris vole le gruyère, l'escargot déguste la salade, etc...mais heureusement le Joker-mayonnaise ou la carte du même ingrédient permettra de redémarrer.
Le premier joueur qui a complété son sandwich en criant "miam-miam" sera déclaré GAGNANT;

Nb pièces: 53

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2940



TATOUVU

Commentaires sur le jeu

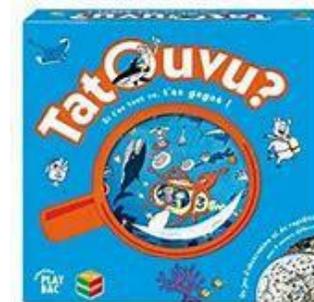
Jeu d'ass Points: 1

Attention, la roue tourne et vous indique que chercher : (au recto) un personnage à lunettes, un objet à rayures, (au verso) trouve quelque chose qui peut rouler, trouve quelque chose qui peut se manger. Il y en a pour tous les goûts et les 6 thèmes vous plongent dans des univers différents, toujours riches en détail et en humour.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: play bac
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2945



MEMO ANNE GEDDES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Recherche, pour jeunes et moins jeunes, de paires de cartes allant ensemble, avec les adorables motifs de bébés d'Anne Geddes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2949



QUELS BEBES?

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu très intéressant pour des enfants à partir de 2 ans. Il contient 30 cartes très solides avec des images très simples et très colorées qui attirent l'attention des enfants. En jouant, l'enfant apprend à connaître le nom des animaux et leurs petits. Il développe ainsi son esprit logique, sa mémoire et son sens de l'observation.
 Se joue seul ou à plusieurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: éveils et jeux
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2955



BONJOUR MEDOR

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Voici le chien Médor, quand l'une de ces 4 cartes sera posée sur la table, il faudra réagir la plus rapidement possible.
Le gagnant est celui qui se sera débarrassé de toutes ses cartes le premier.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: France Cartes
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2973



BONOMIX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Deux caractéristiques communes, et les cartes peuvent être associées. Le rythme est infernal...les amateurs d'omelettes apprécieront.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2985



MEMO GEANT NATURE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un mémory avec des cartes géantes pour faciliter le jeu des plus jeunes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3006



HALLI GALLI JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu d'observation et de rapidité pour les plus jeunes. Les cartes sont partagées entre les joueurs qui en retournent une chacun à leur tour. Quand 2 clowns identiques apparaissent, le joueur qui tape le premier sur la clochette remporte toutes les cartes retournées.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: HAÏM SHAFIR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3011



LOTO 4 SAISONS 16 PCS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 2 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3015



GRIMACES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Observer, mémoriser... puis faire preuve de talent dans l'art subtil de la grimace : 3 conditions pour être l'équipe gagnante!

Mémoriser les grimaces et en faire deviner le plus possible à son partenaire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 3 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3016



MINI FAMILY

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3017



HAPPY FAMILY

Commentaires sur le jeu

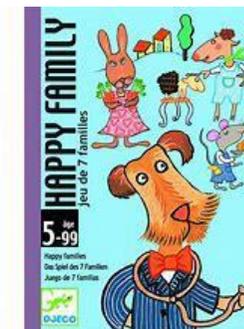
Jeu d'ass Points: 1

Jeu de 7 familles des métiers. Chaque famille repérable par les illustrations, la couleur des cartes et un pictogramme, est composée de 6 personnages.
 Chaque joueur reçoit 7 cartes; se joue comme un traditionnel jeu de 7 familles.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3022



TIC TAC TOE

Commentaires sur le jeu

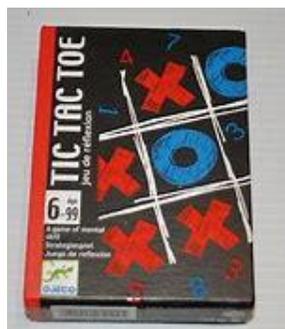
Jeu d'ass Points: 1

Jeu de Morpion revisité où réflexion et stratégie seront nécessaires pour déjouer les malices de ce jeu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3025



BALLONS

Commentaires sur le jeu

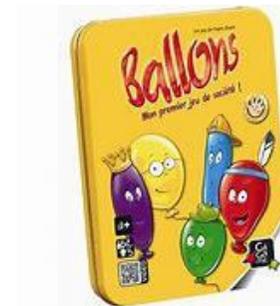
Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de cartes simple pour les petits autour du thème des ballons gonflables.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: HAIM SHAFIR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3054



SERPENTINA

Commentaires sur le jeu

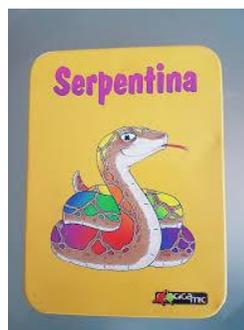
Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: BRIGITTE POKORNIK



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3055



HALLI GALLI

Commentaires sur le jeu

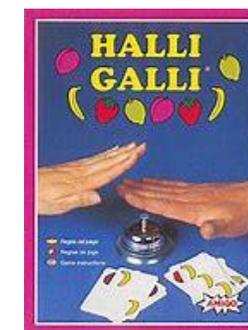
Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3083



CANDY XXL

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

On dispose les bonbons géants sur le plateau de jeu. On lance les 3 dés couleur et tous les joueurs doivent retrouver un bonbon qui possède les 3 couleurs indiquées par le dé. Passionnant, un très beau jeu qui donne envie à tous de jouer....Idéal pour l'observation et la reconnaissance des couleurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX SURDIS
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEC ET CROC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3125



COCOTAKI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dans ce jeu de cartes, tout est chamboulé, plus coloré, plus animé et plus fou! Ici, le lion rugit, là le coq chante et les ânes tournent en rond! Mais attention de ne pas se tromper, sinon tout ira mal. Le principe? "Bzzz!", "Meuh!", "Bêêê!", puis "Miaou!", "dernière carte", et "ouah-ouah!".

Nb pièces: 112

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 A 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: HAIM SHAFIR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3134



DOMINO GEANT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un domino avec de grandes cartes pour faciliter le jeu des plus petits.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3137



DOBBLE JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dobble kids c'est plus de 30 animaux, 30 cartes, 6 animaux par carte et toujours un et un seul animal identique entre chaque carte. A toi de le découvrir!

Quelle que soit la variante, il faut trouver l'animal identique entre deux cartes, le nommer à haute voix, prendre la carte, la retourner, ou la poser selon les règles du mini-jeu auquel tu es en train de jouer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: DENIS BLANCHOT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3140



DOBBLE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

En ouvrant la boîte, on trouve à l'intérieur un jeu de cartes...rondes!
Original!
Sur chaque carte, il y a de nombreux dessins, de toutes tailles et tournées dans tous les sens.
N'importe quelle paire de cartes a toujours un, et un seul, dessin en commun.
Sur cette base, Dobble vous propose 5 règles de jeu différentes, basées sur l'observation et la rapidité.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: DENIS BLANCHOT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3171



LE LYNX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu d'observation par excellence, il faut retrouver l'objet pioché parmi les 300 images du plateau, celui-ci est modulable, pour que chaque partie soit différente.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: EDUCA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3177



NINO CONILLO

Commentaires sur le jeu

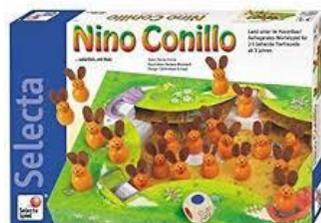
Jeu d'ass Points: 1

Déluge au terrier!
Ravissant jeu à dés pour 2 enfants et plus à partir de 3 ans.
Les giboulées de mars ont inondé le terrier du petit lapin Nino Conillo et de ses amis. Veux-tu les aider à se mettre au sec? Lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver tes petits lapins. Comme le terrier est intégré dans l'emballage du jeu, Nino Conillo t'accompagnera partout!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: SELECTA spielzeug
Auteur: REINER KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3180



LOTO MANEGE ENCHANTE

Commentaires sur le jeu

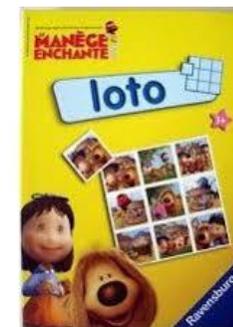
Jeu d'ass Points: 1

Le Loto est un jeu éducatif pour que l'enfant s'amuse avec ses images préférées, gaies et colorées. Avec des mécanismes très simples le Loto est un jeu pour apprendre à associer et à observer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3186



MEMORY CARS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le memory est un jeu qui développe le sens de l'observation et la mémoire. Avec les jeux de loto, l'enfant développe ses facultés d'observation, d'association et de mémorisation!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3189



FANTASTO

Commentaires sur le jeu

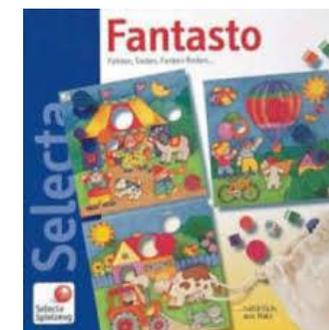
Jeu d'ass Points: 1

Sentir, toucher, trouver des couleurs. Qui va trouver le pion pour compléter sa planche?
 On peut jouer à Fantasto aussi bien seul qu'en groupe.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: SELECTA spielzeug
 Auteur: ALEX RANDOLPH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3190



MISTICAT

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3193



WITTY PONG

Commentaires sur le jeu

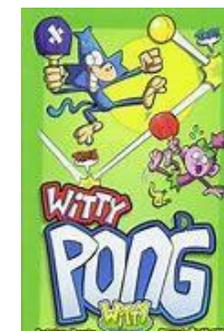
Jeu d'ass Points: 1

Plongé au cœur de la jungle, un explorateur aux oreilles attentives pourra surprendre de petits bruits étranges : Ping! Pong! Ting! Tong! Les balles fusent au Witty Pong! Gardez l'œil sur les raquettes pour annoncer le coup gagnant...car il n'y aura pas de banane pour les perdants.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté:
 Marque du jeu: WITTY Editions
 Auteur: A. BAUZA B. CATHALA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3197



BATAPUZZLE

Commentaires sur le jeu

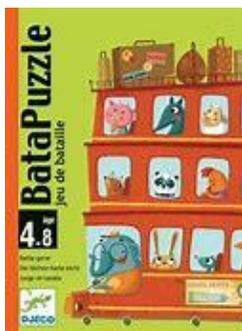
Jeu d'ass Points: 1

But du jeu : être le premier à reconstituer le puzzle de son véhicule. Règle du jeu : chacun des joueurs choisit un véhicule qu'il garde devant lui pendant toute la partie : c'est le véhicule qu'il s'efforcera de reconstituer en réunissant les 6 morceaux.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-3
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3205



SOUPE DE CAFARDS

Commentaires sur le jeu

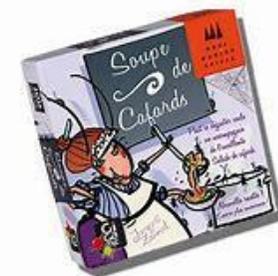
Jeu d'ass Points: 1

Miam, Slurp,...Oups!
 Les joueurs composent une soupe le plus rapidement possible en posant leurs cartes légumes à tour de rôle. Mais ils doivent en même temps annoncer sans hésiter le nom du légume correspondant, ou "aspirer" au bon moment. Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Drei Magier Spiele
 Auteur: JACQUES ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3239



LOTTO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Qui sera le premier à rassembler les 9 images sur sa planche?

Chaque joueur reçoit une planche illustrée. Les images correspondant aux planches sont mélangées, face retournée et étalées sur la table. Lorsque c'est son tour chaque joueur retourne une carte

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3245



OEUFs-PARTY

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Quatre petits lapins sont prêts. Celui dont c'est le tour de jouer lance le dé et fait sauter les lapins les uns par-dessus les autres. Le lapin qui compte est celui qui se trouve en tête. Celui qui a de la chance et qui a aussi un œuf de la couleur de ce lapin, a le droit de le rendre. Le dé est tombé sur le lapin? Le joueur a le droit de choisir s'il veut faire sauter un, deux ou trois lapins. Celui qui aura donné tous ses œufs en première gagne la partie.

2 idées de jeu demandant un peu de tactique.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HEINZ MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3256



BUGS AND CO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Bugs and Co, ou quand rapidité, mémoire et prise de risque se mêlent dans une course acharnée contre la montre: Bugs and Co c'est court mais diablement jouissif.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur: BRUNO FAUDUTTI, THOM



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3261



LE BANDIT BRIGANDI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

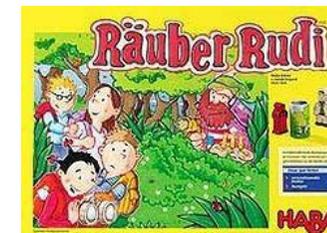
C'est dans la forêt que l'on peut le mieux monter sa tente. Cependant l'excursion touche à sa fin et nos aventuriers en herbe doivent se mettre sur le chemin du retour. Mais prudence! La bande à Brigandi traîne dans les parages. Les bandits se cachent derrière les arbres et les buissons et n'ont rien de mieux à faire que de prendre des airs méchants pour faire peur aux gens. Qui sera le plus adroit pour passer devant la bande à Brigandi et arriver sain et sauf au village?

Celui qui aura de la chance aux dés et qui usera de tactique pourra ramener en premier ses aventuriers au village et gagnera la partie. Un jeu de dés aventureux avec des éléments tactiques. Pour 2 à 4 joueurs

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: WOLFGANG KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3264



CACOFOLIE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de mémoire dans lequel il faut surveiller les animaux et faire très très attention aux crottes de poule!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: FRANK NESTEL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3267



AU PRE GOURMAND

Commentaires sur le jeu

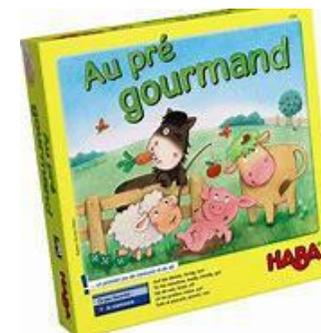
Jeu d'ass Points: 1

Le soleil vient de se lever et les animaux piétinent déjà impatiemment dans l'étable : ils sont affamés et veulent vite aller dans leur pré! Mais le paysan Tim est malade, il ne peut pas s'occuper des animaux aujourd'hui. Pouvez-vous l'aider en amenant les animaux au pré?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: KIRSTEN HEISE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3269



LOTO LES ANIMAUX FAMILIERS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un joli loto sur les animaux qui nous entourent; idéal pour que les enfants se familiarisent avec eux.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3275



BAZAR BIZARRE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Réservé aux joueurs vifs comme l'éclair!
 5 pièces en bois : un fauteuil rouge, un livre bleu, une bouteille verte, une souris grise, un fantôme blanc. On les place au milieu de la table, on mélange les cartes, on retourne la 1ère et c'est parti!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: JACQUES ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3292



1,2,3 HOP LA!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

En accompagnant les grenouilles sur le chemin menant à l'étang, les enfants s'initient ainsi aux chiffres tout en jouant. C'est le dé qui fait avancer la grenouille d'un ou deux pas. Les belles illustrations des plateaux de jeu permettent aussi de découvrir les chiffres de 1 à 5. Une première course jouée avec des dés. Avec une variante pour grenouilles expérimentées.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: designdirect



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3299



LA PECHE A L'EPUISETTE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

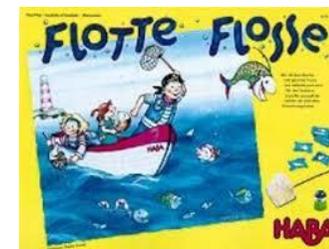
On retourne une carte et on l'observe bien : quel poisson y est dessiné? Ou bien est-ce le capitaine Olé? Celui qui regardera avec attention et attrapera le bon poisson ou le capitaine Olé pourra prendre la carte en récompense. Attention : les poissons se ressemblent beaucoup! Et il faut faire faire preuve de prudence avec les poissons aux dents pointues! Qui va récupérer le plus de cartes?

Un jeu turbulent pour des joueurs attentifs!!
 La règle du jeu comprend plusieurs variantes avec des degrés de difficulté différents.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: REINER KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3307



TRIFOUILLI

Commentaires sur le jeu

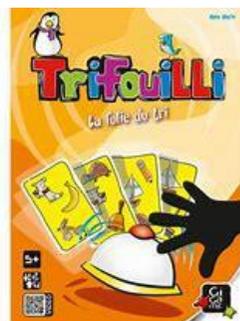
Jeu d'ass Points: 1

Chaque carte combine 3 images différentes. Le but du jeu est de former sa propre série de 7 cartes dont chacune doit avoir au moins un point commun avec ses voisines. Toutes les cartes mises en jeu sont étalées faces cachées sur la table, pour former une grande pioche dans laquelle tous les joueurs fouillent en même temps! Si la carte piochée convient, on l'ajoute à sa série, sinon il faut la remettre en jeu... Quand un joueur pose sa septième carte, il appuie vite sur la sonnette! Si sa série est correcte, il gagne 7 cartes tandis que les autres remettent les leurs dans la pioche. Et hop, c'est parti pour un nouveau tour! En fin de partie, le vainqueur est celui qui a récolté le plus de cartes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: HAIM SHAFIR GÜTNER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3310



LA DANSE DES OEUFS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Que faire avec des œufs et 2 dés?
 On lance les dés et on essaie de réaliser ce qu'ils nous demandent :
 -1 dé indique l'action à réaliser
 -l'autre dé nous dit où placer l'œuf!
 Plus on a d'œufs un peu coincés partout, plus c'est rigolo, mais attention à ne pas en laisser tomber un!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: ROBERTO FRAGA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3323



SET JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Deux jeux différents basés sur les fameux Sets!
Le premier, le plus simple, consiste à couvrir un plateau de jeu avec les cartes qui vont au bon endroit.
Le second jeu ressemble plus à celui des grands puisqu'il faudra cette fois identifier le plus vite possible un Set parmi plusieurs tuiles posés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: MARSHA FALCO



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3326



1,2,3...COMPTEZ

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

Le jeu pour apprendre les nombres.
La taupe doit ranger son terrier. Les joueurs vont l'y aider en essayant de classer les cartes sur différentes rangées et dans l'ordre de leurs numéros, mais sans mélanger les objets identiques dans une même série. Ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît...C e qui est sympathique

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3334



LES FANTOMES DE MINUIT

Commentaires sur le jeu

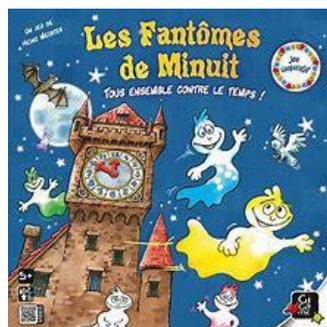
Jeu d'ass Points: 1

Tous ensemble contre le temps!
Chaque nuit à 22 heures, les petits fantômes viennent hanter la vieille horloge de la grande tour du château : à vous de les faire rentrer avant que ne sonne minuit.
Chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile fantôme : dès qu'ils révèlent une série de trois tuiles d'une même couleur, ces trois fantômes peuvent rentrer au château. Mais à chaque erreur, les aiguilles avancent et se rapprochent dangereusement de minuit! Si les 24 fantômes sont rentrés avant l'heure fatidique, tout le monde gagne!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: HEINZ MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3335



POUSSEZ PAS

Commentaires sur le jeu

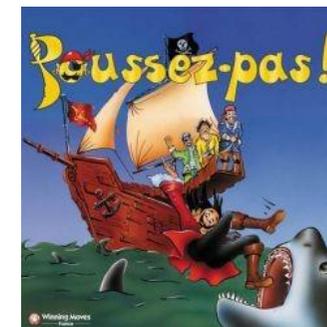
Jeu d'ass Points: 1

Les pirates sont à bord du bateau, mais il faut donner à manger au requin qui attend, là, en bas, alors on va envoyer les prisonniers!
Tout le monde en file indienne, et...les festivités commencent!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: WINNING MOVES
Auteur: DOMINIQUE EHRhard





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3338



CHAMBARDEMENT

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le départ approche et il faut vite faire les valises pour le grand voyage. Celui qui sera le plus chanceux avec le dé pourra alors ranger tous ses vêtements dans les valises. Mais attention, l'impertinent blaireau est dans les parages et chambarde tout.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: REINER KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3344



CAP SUR HABANABI

Commentaires sur le jeu

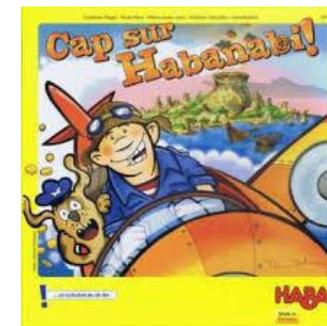
Jeu de ha Points: 1

Dans les parages de l'île Habanani, un bateau chargé d'or repose au fond de l'eau. Amenées par les vagues, des pièces d'or viennent s'échouer sur des îles, mais personne n'ose s'aventurer près du triangle des Bermudes où disparaissent les bateaux. Seul le courageux pilote Pit tente sa chance? Quel copilote est prêt à accompagner Pit au cours de sa chasse au trésor? En ayant de la chance aux dés et en prenant juste ce qu'il faut de risques, il sera possible de récupérer le plus possible de pièces d'or. Un turbulent jeu de dés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Gerhard Piaszkowy





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3349



BRAINBOX DES TOUT PETITS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

La collection Brainbox est un ensemble de jeu de mémoire dédiés à l'apprentissage et à la stimulation.
Pendant 10 secondes le joueur observe une carte puis la retourne et tente de répondre au maximum de questions.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: BRAINBOX
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3364



BANANA MATCHO

Commentaires sur le jeu

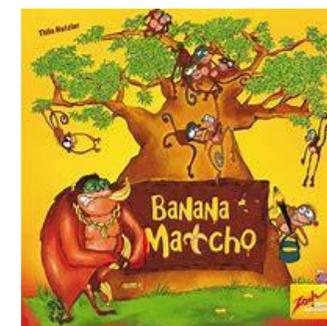
Jeu d'ass Points: 1

C'est l'heure du repas chez les singes! Et la meilleure place pour déguster tranquillement de délicieux fruits se trouve au sommet de cet arbre fantastique. Alors, vite, grimpez, et à vous les fruits! Mais vos adorables congénères n'ont pas l'intention de vous laisser ce plaisir. De toute façon, le roi des singes est persuadé que tout lui appartient. A peine avez-vous rassemblé quelques fruits qu'il tape si fort sur sa banane qu'il écrase tout et qu'aucun singe n'ose plus bouger...!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: ZOCH
Auteur: THILLO HUTZLER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3366



PICTOLINO

Commentaires sur le jeu

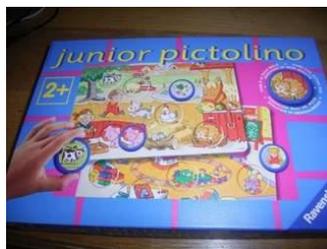
Jeu d'ass Points: 1

Le 1er jeu des images!
Avec Pictolino, les enfants apprennent à identifier et à associer les images. La taille des pions a spécialement été étudiée pour les enfants à partir de 2 ans.
Le jeu consiste à identifier les images et à placer les pions correspondant au bon endroit. Il permet à l'enfant de découvrir les images de son univers et d'enrichir son vocabulaire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 2 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3370



PILOTES DE F1

Commentaires sur le jeu

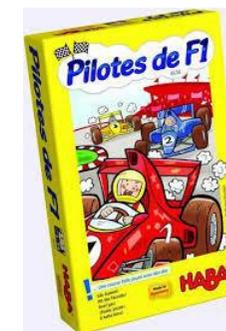
Jeu d'ass Points: 1

En faisant crisser leurs pneus, les voitures de course arrivent à toute vitesse dans le dernier virage. Chaque joueur tire discrètement une carte mission qui représente deux voitures de course de différentes couleurs. Il essaie alors de les amener en premier sur la ligne d'arrivée. Mais attention : chaque joueur peut déplacer les six voitures et personne ne sait quelles voitures les autres joueurs doivent amener sur la ligne d'arrivée.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: WOLFGANG DIRSCHERL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3371



PIQUE PRUNE

Commentaires sur le jeu

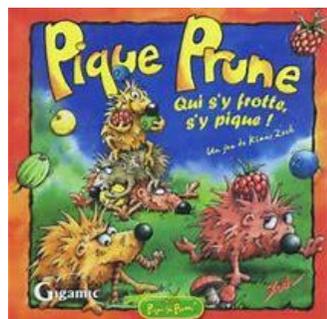
Jeu d'ass Points: 1

Qui s'y frotte s'y pique!
Une trépidante course de mémoire pour 2 à 4 hérissons dès 4 ans.
C'est la bousculade dans le verger! Au programme des jeux Olympiques des hérissons, nous avons aujourd'hui une nouvelle discipline : "le vol des fruits". Chaque hérisson doit chiper en passant les fruits que ses amis ont embrochés sur leurs piquants. Le premier à avoir récupéré tous les fruits de ses concurrents gagne la partie. Mais il faut s'y connaître dans le jardin pour avancer. Car un hérisson sans mémoire risque fort de passer à côté de la couronne de laurier...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: ZOCH
Auteur: KLAUS ZOCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3374



MIXAMATOU

Commentaires sur le jeu

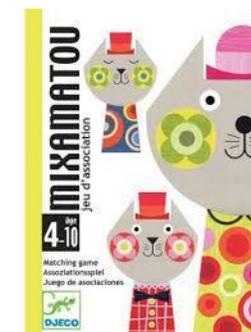
Jeu d'ass Points: 1

Le même chapeau, les mêmes joues ou le même pull... 3 façons de combiner les chats entre eux et de se débarrasser de ses cartes pour gagner.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur: HELEN GIGGENBACH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3381



LOTO AUTO-MOTO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Chacune des planchettes représente 6 images d'autos et motos, chaque carte une image.

Un meneur de jeu est désigné avant le début de la partie; il distribue une planche à chaque joueur; on range les planchettes et les cartes non utilisées.;

On dispose les cartes restantes, face cachée, dans le couvercle de la boîte. Le meneur de jeu tire une carte et en montre clairement l'image aux autres joueurs. Il peut aussi ne pas montrer mais uniquement annoncer le nom du véhicule soit en français, soit en anglais. Il peut aussi décrire sans donner le nom. Le joueur qui a cette image sur sa planche le dit, la reçoit et la

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 4 ans

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 1 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: POMALO

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3388



HUHUUH

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Huhuh, l'heure des revenants est passée et le soleil est déjà levé.

Chaque fantôme doit disparaître derrière les vieux murs de son château avant même le lever du jour.

Il faut alors que tous les joueurs s'entraident afin que l'apparition des fantômes trouvent une fin.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 4 ans

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: HABA

Auteur: ULLRICH EIKENBERG





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3407



WHATZIZZ??

Commentaires sur le jeu

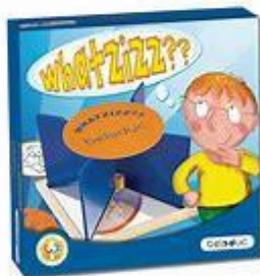
Jeu d'ass Points: 1

A chaque tour, un joueur pose une carte sur le support avec le miroir. Chacun essaie de deviner quel dessin représente la carte sachant qu'il n'en verra qu'une partie. Le joueur qui devine correctement gagne la carte et celui qui en remporte le plus est déclaré vainqueur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: beleduc
 Auteur: ALAIN RIVOLETT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3410



PICTUREKA

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

La chasse à l'image délirante qui rend complètement fou!

Dans ce jeu, celui qui trouve l'objet demandé par la carte le plus rapidement ou en premier remporte la victoire!
 Remporte 6 victoires et deviens le champion Pictureka!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: PARKER
 Auteur: AME LAWERS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3442



LA PETITE SORCIERE DU TONNERRE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le grand moment est enfin arrivé : c'est la fameuse nuit des sorcières! Les apprenties sorcières vont enfin avoir le droit de voler jusqu'à la montagne des sorcières. Pour voler audessus des nuages il leur faut une bonne mémoire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: IMKE KRÄMER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3443



RONDO MEMO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de mémoire et d'association d'images.
 Etaler toutes les cartes faces cachées. Chaque joueur prend une carte qu'il pose face découverte devant lui.
 Le premier joueur retourne une carte de son choix et la montre aux autres joueurs. Si la carte lui permet de continuer sa ronde, le joueur la place dans sa ronde; sinon, il la repose face cachée au centre de la table. Puis, c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Le premier à avoir complété entièrement sa ronde a gagné.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3455



MERLIN

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le jeu est composé de 50 cartes Merlin. Sur ces cartes, le célèbre magicien peut avoir plusieurs caractéristiques : gros, normal ou maigre, et ses vêtements (bonnet, chaussures, etc...) peuvent être, rouge, jaune, vert ou bleu.

Pour débiter le jeu, 12 cartes Merlin sont déposées face visible sur la table.

Ensuite, à chaque tour de jeu, une carte Merlin de la pioche est retournée face visible. Les joueurs, simultanément, vont devoir trouver, le plus rapidement possible, parmi les 12 cartes de la table, celle(s) qui est différente en tous points de la carte qui vient d'être piochée. Le joueur le

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 5 ans

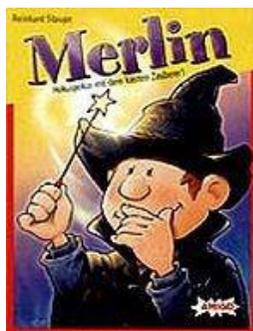
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 à 8

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur: REINHARD STAUPE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3513



LA FERME DES ENFANTS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Essaie de retrouver aussi rapidement que possible les animaux de la ferme des enfants. Des animaux en bois, peints de couleurs vives, sont cachés dans un sac et sortent un à un. Dès qu'un animal montre le bout de son nez, regarde bien si tu peux le mettre sur ta carte. Attention : tous les joueurs ne cherchent pas forcément les mêmes animaux!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 4 ans

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 3 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: JUMBO

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3515



LOTO LES ANIMAUX FAMILIERS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le loto est un jeu pour apprendre à l'enfant à observer et à associer. Commencer par tout étaler sur la table pour découvrir les images. Chacun choisit une planche et la pose devant lui. Les planches et les jetons qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte. Retourner les jetons pour cacher les images et bien mélanger. Le plus jeune joueur commence : il tire un jeton et annonce ce qu'il y a dessus en le montrant à tout le monde. Celui qui trouve l'image de ce jeton sur sa planche dit "c'est moi!" et la pose au bon endroit sur la planche. Le premier joueur qui a complété sa planche a gagné.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: JEUX NATHAN
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3520



MADAME MOUFFETTE

Commentaires sur le jeu

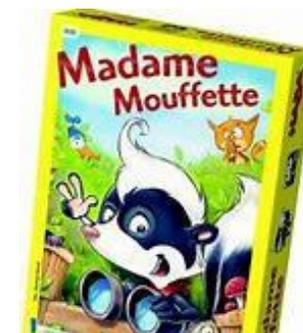
Jeu d'ass Points: 1

Voilà Mme Mouffette qui vient vers nous en dégageant son parfum très spécial. Le chat s'enfuit alors derrière le buisson, le canard se cache dans le seau et le serpent se faufile sous le canapé. Il ne reste plus qu'à se pincer le nez et à passer son chemin! Seul celui qui pourra dire le plus vite possible à Mme Mouffette combien d'animaux se sont cachés gagnera cette partie de cache-cache originale.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: MANFRED REINDL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3528



CHAOS DANS LE POULAILLER

Commentaires sur le jeu

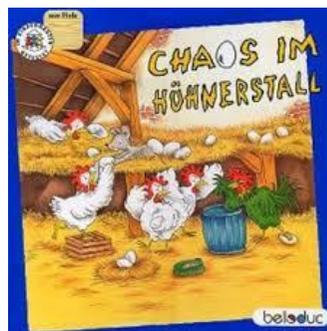
Jeu de ha Points: 1

Dans le poulailler, il règne un désordre parfait : le Coq balourd a fait rouler tous les œufs sur la paille et les nids des poules sont vides. Maintenant, il s'agit de vite remettre les œufs dans les nids. Si tu as de la chance, la petite souris pourrait t'aider mais prends garde que le coq ne trébuche pas dans ton nid.
Un jeu de couleur et de mémoire amusant.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: beleduc
 Auteur: HERMIEN STELLMACHER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3540



SOLO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Solo est un jeu de cartes qui reprend les principes du "huit américain" ou de "Uno".
 Il faut se défausser des cartes points en conservant la couleur du tas ou la valeur.
 Des cartes action viennent rythmer le jeu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 A 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: THOMAS PAULI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3545



MAIS QU'EST-CE QUI MANQUE?

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

Pendant les fêtes d'anniversaire, le plus grand plaisir pour nous, c'était quand ma mère posait un bol rempli de friandises au milieu de la table. Chacun d'entre nous devait alors bien retenir le contenu du bol. Ensuite, elle retirait une friandise et celui qui trouvait le premier ce qui manquait pouvait le garder.
Reconnaitre le maximum d'objets qui manquent.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Karsten Adlung



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3550



LA POULE BERTA

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Pour avoir les œufs de Berta la poule, il faut l'attirer par du grain. Celui qui le premier remplira son panier d'œufs remportera la partie. La grande dimension de toutes les pièces du jeu, les paniers en osier véritable, le solide sac en toile de jute ainsi que le plateau en bois font le charme de ce jeu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: GENI WYSS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3585



DOBBLE HOLLYWOOD

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Déclinaison "Hollywood" du jeu Dobble!
Les objets illustrés sont en rapport avec le cinéma et Hollywood. On y trouve entre autre : soucoupe volante, bobine de film, caméra, ticket de cinéma, clap, le sigle de Spiderman, une chaise de réalisateur, un micro, la lampe d'Aladin,...et plein d'autres objets.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: IGOR POULOUCHINE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3593



CROKITOO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le jeu des petits gourmands!

Le dé est jeté : c'est le singe! Qui sera le premier à attraper la banane?
Crokitoo est le jeu de rapidité et de mémoire idéal pour les gourmands!
Tout en s'amusant, les enfants se familiarisent avec différents animaux et leurs habitudes alimentaires.
Ce jeu a été élaboré dans une démarche d'écoconception qui garantit une production responsable, une utilisation sans risque pour la santé et qui anticipe la fin de vie du produit, pour un meilleur respect de l'homme et de sa planète!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3594



MECHANLOU

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu de collecte sur le thème du petit chaperon rouge.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3599



QUI DONNE QUOI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu simple où il faut associer deux cartes qui ont un lien : trouver ce que donne chaque animal, fruit ou plante.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3600



OINK OINK

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Oink Oink est un jeu de réaction rapide. Le résultat des six dés indique quel animal il faut imiter. D'où le titre du jeu, censé représenter le cri du cochon.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: CHELONA
 Auteur: JORG SPIEGELHALTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3602



A L'ECOLE DES FANTOMES LE JEU DE CARTES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Aujourd'hui les petits fantômes doivent démontrer s'ils sont capables de faire peur aux habitants du château en disant bien fort "ouh!". Mais ils ne doivent effrayer que certains habitants. Seul celui qui aura une bonne mémoire et pourra se rappeler du plus grand nombre d'habitants du château deviendra maître fantôme.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: KAI HAFERKAMP MARKUS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3612



TEMPLE INCA

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

C'est parti pour la chasse au trésor dans la jungle. Quel explorateur aura de bons augures en lançant les dés et pourra récupérer en premier le plus de pièces?

Au beau milieu de la jungle, votre groupe d'explorateurs découvre un temple en ruine. Dans une chambre secrète sont enfouies 21 pièces d'une valeur inestimable. Mais attention! L'oracle donné par les dés détermine quelle pièce peut être récupérée sans danger.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: IRENE HUBER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3615



LOTO ANIMAUX SAUVAGES

Commentaires sur le jeu

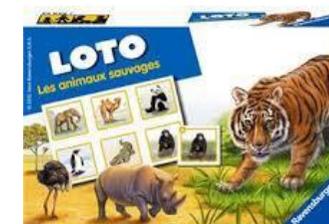
Jeu d'ass Points: 1

Le loto est un jeu pour apprendre à l'enfant à observer et à associer.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3621



TEMPO TEMPO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les joueurs se voient remettre 6 cartes à trous représentant 6 animaux : une vache, un léopard, une hyène, une coccinelle, un chien et un lapin. Tous ces animaux ont en commun d'avoir une robe tachetée. Associer l'une de nos cartes à celle qui est tirée du paquet; attention de ne pas se tromper, car on perd alors l'animal.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: CHELONA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3626



DOMINO DES FRUITS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de domino avec de jolis fruits. Chacun son tour on place une pièce au centre de la table en l'associant à une des pièces déjà posée!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDUCA
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3636



LATUVU

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu de voyage.
Il s'agit de repérer dans le paysage qui déroule sous nos yeux, les illustrations figurant sur les cartes.
Ce jeu stimulera l'enfant à observer le paysage au cours des voyages.
C'est l'occasion pour lui d'apprendre à montrer aux autres ce qu'il a repéré.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: MITIK
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3637



ZANIMATCH

Commentaires sur le jeu

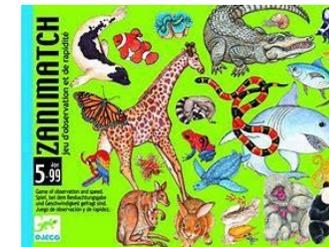
Jeu d'ass Points: 1

Un jeu d'observation pour des parties endiablées qui nécessitent un œil de lynx et un esprit vif. Le premier qui trouve sur la carte "Méli Mélo" un élément de son jeu, abat sa carte vite, vite!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: DJECO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3638



POUET POUET!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les joueurs doivent deviner ce qui est illustré sur la carte en faisant un cri ou un mime. Un jeu idéal pour les plus petits qui n'ont pas besoin de savoir lire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3653



MEMORY CARS

Commentaires sur le jeu

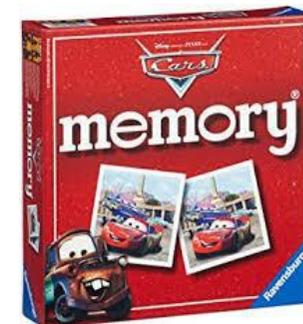
Jeu d'ass Points: 1

Cette passionnante chasse aux images demande mémoire et concentration. Qui retrouvera le premier les paires de cartes identiques? Un jeu où les plus jeunes, et leur remarquable mémoire visuelle, sont souvent les meilleurs!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3660



JEU DE MEMOIRE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Découvrir le plus grand nombre de paires.

Mélanger toutes les cartes et étaler-les, face cachée.

Le premier joueur retourne 2 cartes. Si les images sont identiques, il a découvert une paire, il a gagné les 2 cartes et peut rejouer. Si les 2 images sont différentes, il cache à nouveau les 2 images sans les bouger de place et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Attention, tous les joueurs doivent être attentifs et faire marcher leur mémoire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 2 ans

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 et +

Difficulté:

Marque du jeu: EVEIL ET JEUX

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3661



FISCHERS FRITZ

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Fritz et ses amis organisent un concours de pêche. Lequel d'entre eux pêchera le plus grand nombre de poissons?

Parfois, de drôles de surprises se balancent au bout de la ligne, une vieille chaussure par exemple. Il faut aussi se méfier des autres pêcheurs qui volent les poissons que vous avez pêchés! Pour remporter le concours il faut une bonne mémoire et...un peu de chance!
Bonne pêche!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

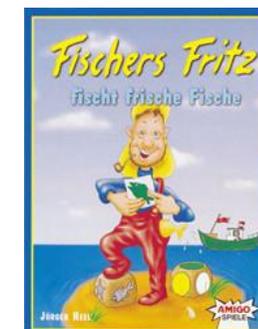
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: AMIGO

Auteur: JÜRGEN HEEL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3664



MEMO EXTREME

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

L'élite des bandits de la ville se retrouve aujourd'hui pour un Mémo Extrême : il s'agit de trouver deux butins identiques. Mais attention! Votre butin remporté n'est pas sûr, car on peut vous le reprendre. Ce n'est qu'avec une extrêmement bonne mémoire que vous pourrez récolter le meilleur butin et être couronné malfaiteur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: CARLO A. ROSSI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3667



PINCICI-PRINCESSLA

Commentaires sur le jeu

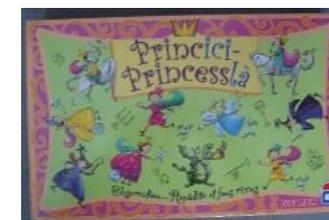
Jeu d'ass Points: 1

Reconnaître le héros de la bonne couleur sur le plateau de jeu.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: MAC GERCHAMBEAU





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3679



LES SOURIS GOURMANDES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de cartes simple et malin avec des souris dedans.

Sortez de votre trou petites souris. Partez chercher du fromage. Mais attention! Si vous êtes trop gourmandes, vous risquez de vous faire attraper par le chat ou de finir coincées dans une tapette à souris.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PAILLE Editions
 Auteur: DOMINIQUE BRETON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3683



BAZAR BIZARD 2

Commentaires sur le jeu

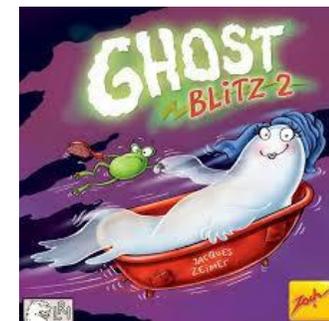
Jeu d'ass Points: 1

Le redoutable jeu de réflexes revient vous hanter.
 BAZAR BIZARRE 2.0 peut être joué avec ou sans BAZAR BIZARRE.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: zoch zum spielen
 Auteur: JACQUES ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3698



RAFLE DE CHAUSSETTES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

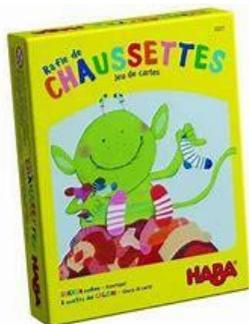
Connaissez-vous le monstre aux chaussettes? C'est celui qui aime bien se cacher dans l'armoire et semer la pagaille dans les chaussettes! Il en a déjà mis un énorme tas devant vous. Qui sera le plus rapide pour trouver les bonnes paires de chaussettes?

Un jeu de recherche rapide comme un monstre.
Avec variantes pour chercheurs expérimentés!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: MICHAEL SCHACHT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3699



PIPPO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Pippo : le jeu pour apprendre à observer.
Le fermier Pippo possède des animaux colorés et rigolos. Mais à chaque fois qu'il veut les faire rentrer à la ferme, il y en a qui se cachent. Saurez-vous l'aider à vite les retrouver?
A chaque tour, un joueur révèle une carte représentant quatre animaux en quatre couleurs : mais quelle est la combinaison couleur-animal manquante? Le plus rapide à l'identifier parmi les 25 animaux posés sur la table, remporte la carte. Puis on révèle une autre carte et une nouvelle recherche commence!
Pippo est un jeu intelligent qui aiguise le sens de l'observation en

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3700



DYAMI, LE PETIT INDIEN

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le jeune indien Dyami voudrait bien être aussi courageux que son papa. Mais, il doit d'abord faire ses preuves. Les enfants aident Dyami à accomplir cinq tâches, en faisant preuve de mémoire pour trouver sous les buissons les objets qu'ils cherchent. En plus, certaines cases sur lesquelles se déplace Dyami faciliteront ou compliqueront leur recherche!
Course et jeu de mémoire ingénieux.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Edith Grein-Böttcher



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3701



LE VOLEUR DE CAROTTES

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Le lapin gourmand a une fois de plus, décidé de venir manger nos délicieuses carottes. Si les joueurs réussissent à récolter quatre carottes avant que le lapin ne les ait mangées, ils gagnent la partie tous ensemble.

Un jeu de dé coopératif.

Règles facilement compréhensibles.

Se joue aussi seul.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: PETER BALS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3704



PETITS MAGICIENS

Commentaires sur le jeu

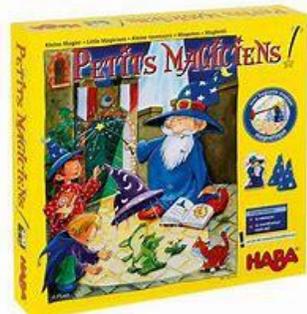
Points: 1

Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin doit tester les apprentis sorciers. Le tour de magie à réaliser n'est pas facile : sous les neuf chapeaux de magicien sont cachés des animaux. Merlin indique quel animal il faut faire apparaître. Celui qui saura sous quel chapeau se trouve l'animal recherché remporte une étoile en récompense. Mais attention, si le dé tombe sur le symbole magique, les disques étoilés tournent et tous les chapeaux magiques changent de place comme par enchantement.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: ALIX-KIS BOUGUERRA CH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3714



MAMAN ET SES PETITS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Associer une maman avec ses petits en reconstituant de mini puzzles.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1-2
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3730



MEMO PAIRES D'IMAGES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Rechercher des paires d'images.

Les 24 cartes Mémo sont mélangées, face retournée, puis étalées sur la table. Lorsque c'est son tour, chaque enfant retourne deux cartes Mémo. Si les deux images sont identiques, il peut les garder. Si les images sont différentes, les cartes Mémo sont de nouveau retournées. Le gagnant est celui qui possède à la fin le plus grand nombre de paires d'images.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3731



PUZZLE QU'EST-CE QUI VA ENSEMBLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les pièces du puzzle vont 2 par 2. Les 24 pièces sont mélangées, face retournée, puis étalées sur la table. Lorsque c'est son tour, chaque enfant retourne deux pièces de puzzle. Si les 2 pièces vont ensemble, il les prend. Si les pièces ne vont pas ensemble, il les retourne. Le jeu est fini quand toutes les pièces du puzzle ont été prises. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de pièces.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3732



LOTO D'IMAGES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Qui sera le premier à rassembler les 9 images sur sa planche?

Chaque joueur reçoit une planche illustrée. Les images correspondant aux planches sont mélangées, face retournée, et étalées sur la table. Lorsque c'est son tour, chaque joueur retourne une carte. Si la carte correspond à sa planche, il la garde. Si elle ne correspond pas, il la retourne de nouveau. Le premier à avoir retrouvé les 9 images a gagné.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3736



CHEFS EN DELIRE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Rejoins les chefs dans la cuisine en délire et rassemble tous les ingrédients et ustensiles pour préparer un repas.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: ORCHARD TOYS
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3741



FORMES ET COULEURS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Associer des formes de couleurs à des emplacements sur des cartes où sont représentées des scènes de vie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 906



BATAFLASH

Commentaires sur le jeu

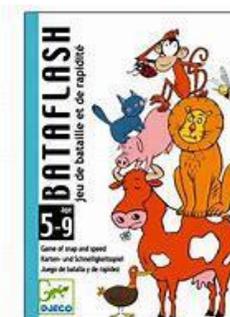
Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de bataille qui développe le sens de l'observation des plus petits. Le plus rapide gagne. Le jeu est partagé entre les joueurs qui retournent en même temps la carte du dessus de leur paquet. Le premier joueur à repérer un animal commun aux deux cartes annonce le nom de l'animal. Si la réponse est juste, le joueur ajoute les cartes à son jeu. Quand les joueurs répondent en même temps il y a bataille. La partie s'arrête quand un joueur a remporté toutes les cartes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1437



TRIANGLE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu où il faut assembler les pièces en les faisant correspondre par les angles de couleur. Peut se jouer seul, comme un casse-tête, en complétant un plateau, ou à plusieurs en jeu de rapidité. Les pièces sont en bois. Il s'agit d'une ancienne version allemande du Triomino.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 1814



SERPENT D'IMAGES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le serpent d'images grandit lentement. Un jeu d'observation pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.
 Description rapide : le parapluie appartient au clown, la tour a besoin d'un toit, la lune a besoin de soleil... Chaque motif comprend deux parties qui sont mises ensemble pour former un serpent à images multicolore.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SELECTA spielzeug
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 2676



PASSE-PARTOUT

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

Sur chaque tableau on voit des fenêtres de tailles variées. A chaque tour, on retourne une carte qui illustre un cadre : le premier à poser son pion sur la fenêtre exactement de la même taille que ce cadre va gagner la carte. Regardez-y à deux fois, pour ne pas confondre vitesse et précipitation.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: HEINZ MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 2934



HOP-LA!

Commentaires sur le jeu

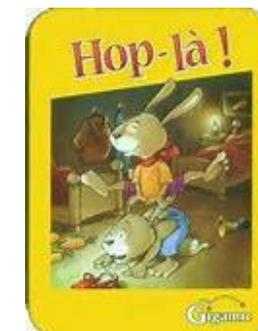
Jeu de sé Points: 1

La gymnastique de l'esprit pour les petits!
 A son tour, chacun observe rapidement la suite de jetons qui est devant lui et essaie de se souvenir des objets représentés. Puis on pose un pion en bois sur les 2 premiers jetons, et c'est parti! Le joueur n'a alors que le temps d'un sablier pour annoncer ce qui se cache sous les pions en bois qui sont déplacés au fur et à mesure.
 Le vainqueur est celui qui a nommé le plus d'objets sans se tromper.
 Un jeu convivial dont les clefs sont mémoire et rapidité.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 3539



REACTION

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le premier, en les plaçant sur les piles appropriées. Un paquet de cartes spéciales contient de directives : monter, descendre ou égal. Réaction n'est pas le premier jeu de pose rapide à avoir été inventé, il présente cependant une certaine originalité.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: MAUREEN HIRON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 3603



LIGRETTO TWIST

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

Aux couleurs, prêts, partez!
 On ne saurait être plus rapide!

Couleur par couleur, c'est vraiment simple, non? Non, pas vraiment! Au Ligretto Twist, tes adversaires t'empêchent en permanence de poser tes cartes. Une carte enfin libre, alors vas-y! Mets tes mains dessus et cherche immédiatement à poser ta prochaine carte. Mais aussi les adversaires n'ont pas les mains dans les poches et bloquent le procachin but de leur main. Les mains des joueurs vont dans tous les sens, donc, attention-immense danger de se nouer l'un à l'autre! Simple et rapide à jouer, comme Ligretto,

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 3604



LIGRETTO JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

Jouer à en faire voler les cartes!
Un jeu de cartes rapide pour passer un bon moment.

But du jeu : poser au milieu autant de cartes de la même couleur que possible, en ordre ascendant (de 1 à 10).

Le plus important : il faut avant tout être rapide et réagir vite!

Le plus : on s'amuse tous ensemble. Personne n'a besoin d'attendre!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: SCHMIDT

Auteur:



ludocartier_games



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 3678



BATTLE GUM

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: France Cartes

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1401



ECHECS

Commentaires sur le jeu

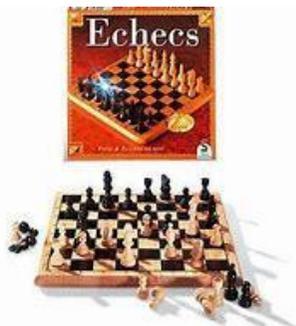
Jeu de str Points: 1

Un jeu d'échecs en bois pour se familiariser avec ce jeu où la stratégie est de mise.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 1956



TOHU BOHU DANS LA JUNGLE

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

S'il y a du vacarme dans la jungle c'est à cause du claquement des dents des crocodiles affamés!
 Chaque joueur essaye d'amener ses singes à bon port pour gagner des noix de cococ. Pour cela il faut utiliser astucieusement les dés pour n'en perdre aucun des dés.
 Un singe qui arrive donne également droit à un crocodile. Ceux-ci offrent la possibilité de voler le tour d'un autre joueur, mais dans ce cas, le crocodile retourne à la réserve. Pour ne pas se faire voler son tour par un crocodile, il faut décider très rapidement comment on va utiliser ses dés. Mais il ne faut pas confondre vitesse et précipitation!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HEINS MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2021



GO GETTER 2 CHERCHER LE CHEMIN

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Chercher le bon chemin.

Enlevez les 9 pièces de puzzle du plateau et choisissez un défi. Regardez attentivement les images représentées. Il ne faut pas tenir compte des autres images pour pouvoir accomplir le défi choisi. Ensuite remettez les pièces du puzzle sur le plateau de façon à ce :

- qu'il y ait un chemin bleu entre les images entre lesquelles il y a une flèche bleue;
- qu'il y ait un chemin jaune entre les images entre lesquelles il y a une flèche jaune.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: SMART PRODUCTS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 2776



TANTRIX

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Tantrix est un jeu de pose de tuiles.

Le principe est simple : vous posez des tuiles qui doivent respecter les couleurs adjacentes. Divers chemins de couleur se forment alors.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: MIKE MCMANAWAY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3200



TIMELINE EVENEMENTS

Commentaires sur le jeu

Jeu quest Points: 1

"J.FK est mort après Jeanne d'Arc, ça c'est certain. Il a probablement eu l'occasion de visionner le premier King Kong au cinéma...encore que... Mais a-t-il pu voir Neil Amstrong poser le pied sur la lune ou manger dans un Fast-food?"

Dans Timeline "Evénements", c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez poser l'une de vos cartes. Ici, un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur: FREDERIC HENRY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3242



MARRAKECH

Commentaires sur le jeu

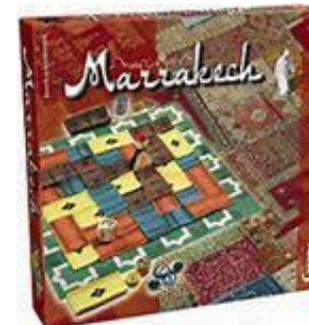
Jeu de cir Points: 1

L'ami Assam se promène au marché de Marrakech, au milieu des tapis de toutes les couleurs. Tour à tour les joueurs vont orienter son déplacement, mais la distance qu'il va parcourir dépendra du hasard. Une chance sur six d'avancer de 1 ou 4 cases, deux chances sur six d'avancer de 2 ou 3 cases. Car il s'agit d'éviter de finir son déplacement sur un tapis adverse. Rarement un jeu n'a présenté un matériel aussi agréable à manipuler.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: DOMINIQUE ERRHARD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3251



CARDLINE ANIMAUX

Commentaires sur le jeu

Jeu quest Points: 1

Le premier joueur à être seul dans son tour à avoir posé sa dernière carte est déclaré vainqueur.
A chaque fois que c'est à son tour de jouer, un joueur doit tenter de poser l'une de ses cartes à la bonne place.
S'il échoue, il range dans la boîte et doit en piocher une autre.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: FREDERIC HENRY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3255



LE TANGO DE LA TARENTOLE

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Si l'idée principale reste celle d'un jeu de réflexe, ce jeu apporte un certain nombre d'éléments nouveaux. D'abord on ne réagit pas selon la carte que l'on vient de tirer, mais selon celle tirée par le joueur précédent.
La règle de base est toute simple : il faut pousser le cri de l'animal précédent si une tarentule est présente sur sa carte, pas si elle en est absente.
Mais le jeu se complique pas mal avec les options avancées!
L'idée est qu'un joueur qui se trompe ramasse le paquet.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur: FRANCOIS ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3521



BANANA JUMP

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Après avoir jeté les deux dés, on décide ce qu'on en fait. La plupart du temps on essaye de poser des animaux dans la clairière, pour la remplir avant que le singe n'en ait fait le tour. Mais puisqu'il est plus intéressant de poser ses propres animaux ou de finir une ligne, il arrive qu'on fasse passer son intérêt particulier avant l'intérêt général.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur: MAX GERCHAMBEAU



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1323.



PETITES SORCIERES

Commentaires sur le jeu

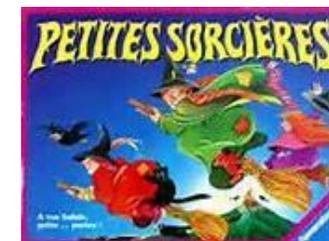
Jeu de cir Points: 1

Le but du jeu est d'arriver le premier avec une des sorcières sur la dernière case du plan de jeu. Les sorcières n'appartiennent à aucun joueur en particulier. Cachées sous leur chapeau, il faut se souvenir de leur emplacement pour faire avancer la sorcière correspondant au tirage du dé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: HEINZ MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1326



A PLEINES JOUES

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Les réserves des petits hamsters sont une fois de plus vides. Alors en avant! On se crache dans les pattes, on sort dans la nuit, et au travail! Vite, vite, les petits animaux nocturnes s'affairent et accumulent, avec l'aide du dé, beaucoup de bonnes réserves. Les plus précieuses sont les sachets de céréales : le 1er en avoir trois gagne le jeu. Il s'agit alors de compter et de comparer toutes les réserves...

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Dieter Gebhardt



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1552



PAT LE PIRATE

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Chaque matelot se dépêche d'aller aux cachettes pour y prendre les trésors de sa couleur et essaie de les ramener au bateau sans rencontrer d'obstacles.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: WOLFGANG KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1926



TORDU DE RIRE

Commentaires sur le jeu

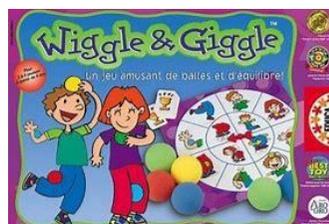
Jeu d'adr Points: 1

Faire tourner l'aiguille deux fois : pour savoir d'abord où placer la balle en mousse, et puis pour savoir quelle action effectuer. L'action doit être répétée 3 fois.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDUCA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2118



HANDS UP "HAUT LES MAINS"

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Jeu super agile!
 Voyons un peu lequel d'entre vous maîtrise le mieux le mouvement de ses mains. Les joueurs doivent reproduire, le plus rapidement possible, les positions des mains figurant sur les cartes. Le joueur le plus lent perd.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: JACQUES ZEIMET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2679



AKABA

Commentaires sur le jeu

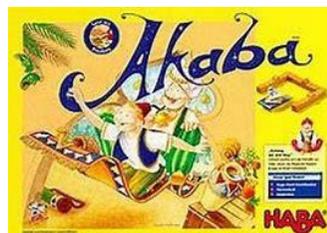
Jeu de cir Points: 1

Chaque joueur a une pile d'objectifs à accomplir pour gagner la partie. Chacun leur tour, les joueurs vont faire bouger leur tapis en soufflant dessus avec une poire. Le but est d'atteindre les échoppes où des tuiles face cachées sont placées. S'il correspond à l'objectif du joueur, il est validé, sinon la tuile est remise à sa place (et il y a donc un effet memory). La partie se termine quand un joueur a fini tous ses objectifs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: GUIDI HOFFMANN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2767



RAPID CROCO

Commentaires sur le jeu

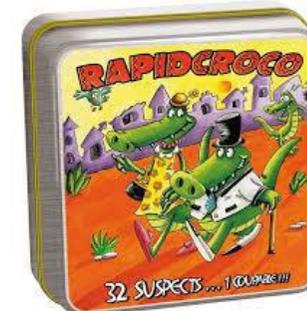
Jeu d'adr Points: 1

Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse une liste de critères qui va vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable idéal... Mais attention...car il va non seulement falloir suivre la direction pointée par le bras des crocodiles mais également tenir compte des pancartes "ils mentent tous" brandies par les 4 hippos... Un extraordinaire jeu d'observation et de rapidité.

Nb pièces: 46

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: INTERLUDE
 Auteur: ROBERTO FRAGA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 2893



DELUGIO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une manche dure le temps que tourne la toupie. A vous de sauver le plus d'animaux le plus rapidement possible. Pendant que la toupie tourne, les joueurs en équipe de deux, chacun muni d'une baguette en bois, doivent faire preuve de dextérité pour mettre et les animaux et les végétaux en sécurité sur la passerelle en bois.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur: CLAUDE WEBER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3259



MONZA

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Une course automobile turbulente qui stimule les premières réflexions tactiques. Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: JURGEN P.K. GRUNAU





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3547



KARAMBOLAGE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

En tirant avec un jeton d'une des couleurs obtenues avec les dés, on cherche à atteindre le jeton de l'autre couleur indiquée. Les plus adroits peuvent se servir du bloc pour faire ricocher leurs tirs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HEINZ MASTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3551



KLONDIKE

Commentaires sur le jeu

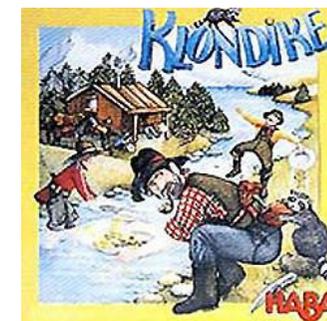
Jeu d'adr Points: 1

Tom, l'assidu chercheur d'or prend trois billes dans le sac bien rempli sans regarder dedans : il pourra poser deux pépites d'ar et un caillou noir sur le plateau. Avant qu'il ne tente sa chance en lavant son or, les autres font leur pari en retournant une carte : ils essaient de prévoir combien il restera de pépites (0,1,ou 2) sur le plateau après le lavage. La ruée vers l'ar commence et tous sont impatients de connaître le résultat : Tom fait tourner et basculer le plateau avec précaution en essayant ainsi de faire tomber le caillou noir du plateau. Va-t-il réussir? Ou bien ce sont les précieuses pépites d'or qui vont tomber par terre? Après le lavage, on fait les comptes : le chercheur d'or prend toutes les pépites qui restent sur le

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Atelei Rohner und Wolf





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3713



EQUILIBRE INSTABLE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Les bâtonnets qui sont maintenus par l'anneau en bois sont de trois couleurs différentes. Une fois que le dé sera tombé sur une couleur, il faudra tirer un bâtonnet de couleur correspondante dans le tas. Mais ce n'est pas aussi facile que cela, car le tas de bâtonnets bouge et vacille et il ne doit pas s'écrouler! Celui qui aura de la chance avec le dé et aura la main assez calme en retirant les bâtonnets pourra collectionner les points. Un jeu d'adresse chancelant.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HEINZ MASTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 1290



TIP TAP MICKEY

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Le jeu est très simple : il suffit de le poser sur la table, pour que tout le monde comprenne!
 La machine à fabriquer les différents Mickey nous indique lequel il faut attraper. On part alors à sa recherche avec la main ventouse.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: MB JEUX
 Auteur: MASSANORI MIZUNUMA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 1490



GALAXIA

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Les étoiles et les planètes sont posées sur la roue tournante. Si elles retombent par terre, elles se transforment en étoiles filantes et permettent de gagner beaucoup de points.
Mais attention : ta chance est entre les mains d'un autre joueur! Il va te dire où poser les étoiles et les planètes sur la roue et s'empresse de récupérer tout ce qui est tombé par terre. Tu dois donc faire preuve d'adresse et d'attention pour que les autres ne récupèrent pas trop d'étoiles filantes. Quand ce sera à toi de donner tes instructions, sois assez malin pour essayer de faire tomber le plus possible d'étoiles filantes.
Un jeu d'adresse galactique pour petits et grands.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: REINHOLD WITTING



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 2412



HALLI GALLI EXTREME

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Halli Galli Extrême complique un peu la règle de base en introduisant 3 animaux. Les singes n'aiment pas les citrons. Les éléphants n'aiment pas les fraises. Heureusement, les cochons aiment tout. Comme dans Halli Galli Junior, vous devez sonner la cloche quand deux cartes identiques apparaissent. Mais vous devez aussi le faire lorsqu'un singe est présent et qu'aucun citron ne traîne, lorsqu'un éléphant est là, et qu'aucune fraise ne ramène la sienne.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: HAIM SHAFIR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 2771



STOP IT

Commentaires sur le jeu

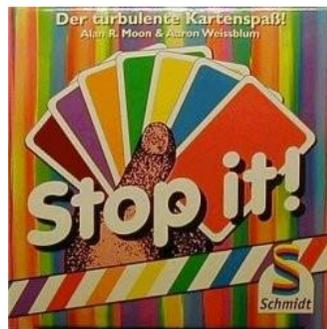
Jeu d'adr Points: 1

Le gros paquet de cartes contient 14 cartes en de sept couleurs. Les joueurs doivent piocher le plus vite possible les cartes des paquets visibles, pour les classer par couleur dans leur main. Dès qu'une carte Stop apparait et qu'un joueur la signale, le jeu s'arrête. Il ne faut pas être le joueur qui possède le moins de cartes de cete couleur, sinon on est pénalisé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur: ALAN R. MOON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2862



ZYGOMAR

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Joyeux, étonné, furieux...Zygomar est le roi des grimaces....A l'aide de 6 plaques cartonnées et de 32 cartes "Grimace", les joueurs vont se défier sympathiquement sur une succession de jeux différents qui font appel à des ressorts aussi variés que l'observation, la rapidité, l'anticipation, la mémoire, le mime, ou même la logique...
 S'adressant aussi bien aux enfants qu'aux adultes, Zygomar est un jeu riche avec une règle principale et 5 variantes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: INTERLUDE
 Auteur: DOMINIQUE EHRHARD





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3080



PACK 7 TOUPIES ASSORTIES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Des toupies de toutes les formes et de toutes les couleurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: BEC ET CROC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3086



QUILLES FINLANDAISES MOLKKY

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Le but est d'atteindre exactement 50 points, en abattant les quilles. En début de partie, elles sont regroupées à quelques mètres des joueurs. Lorsqu'on fait tomber une quille, on marque sa valeur en point; La quille 7, par exemple rapporte 7 points. Mais si l'on fait tomber plusieurs quilles, on marque un nombre de points égal au nombre de quilles abattues. Par exemple, abattre les quilles n° 5, 8 et 3 rapporte 3 points. Les quilles tombées sont remises droites à l'endroit où elles sont parvenues. A l'approche du score de 50, il faudra être très tactique, car dépasser 50 vous ramène à 25! Et si vous êtes à 49 points, il ne vous reste qu'une solution, abattre la quille n°1 et celle-ci uniquement!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3254



BOOM BOOM BALLOON

Commentaires sur le jeu

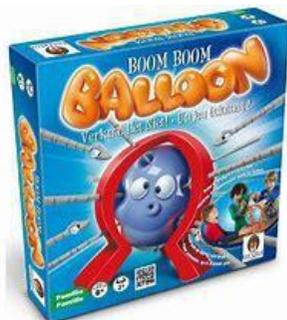
Jeu de ha Points: 1

Celui qui fait exploser le ballon a perdu!
Ce jeu ne ressemble à aucun autre jeu. Le principe est proche de ceux des jeux d'équilibre, en remplaçant la pesanteur par la pression et la résistance des matériaux.
A tour de rôle, les joueurs lancent un dé, et doivent enfoncer une tige d'autant de crans; si le ballon succombe, vous avez perdu la manche...et un ballon de baudruche.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 et +
Difficulté:
Marque du jeu: INTRAFIN
Auteur: FRANS ROOKMAAKER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R05 3512



CHEVALIERS DE LA TOUR

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

L'attention de tous est nécessaire si l'on veut mener à bien la tâche demandée, à savoir empiler les morceaux de tour à l'aide d'un gros élastique à quatre branches. Un seul joueur est déconcentré et, l'objectif devient difficile à atteindre.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: CHRISTIAN TIGGEMAN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2267



COCHONS EQUILIBRISTES

Commentaires sur le jeu

Jeu de co Points: 1

21 petits cochons acrobates!
Ils sont dessinés et équilibrés de manière à ce qu'on puisse les empiler facilement dans diverses positions pour réaliser de nombreuses acrobaties. Dans le livret fourni on découvre plus de 40 acrobaties. Et après, place à l'imagination, l'adresse et la concentration!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Drei Magier Spiele
Auteur: ALEX RANDOLPH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2889



LA COURSE DES TORTUES

Commentaires sur le jeu

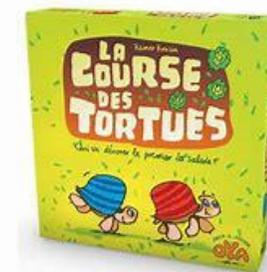
Jeu de str Points: 1

Qui va dévorer le premier la salade?
Les tortues se déplacent plutôt paisiblement, mais dès qu'elles découvrent les salades croquantes dans le potager au fond de la pelouse, elles se mettent à courir pour se réserver les feuilles les plus craquantes. Il peut arriver qu'une tortue se fasse remorquer pour économiser ses forces, ou bien qu'elle perde l'orientation dans le tumulte et parte dans la mauvaise direction. Les joueurs déplacent les tortues à l'aide des cartes de la couleur correspondante. Naturellement, chacun essaie, en utilisant habilement ses cartes, de mettre sa couleur en avant et d'atteindre le premier les salades. Mais comme personne ne connaît la couleur de ses adversaires et qu'on

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: WINNING MOVES
Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2890



MARRAKECH

Commentaires sur le jeu

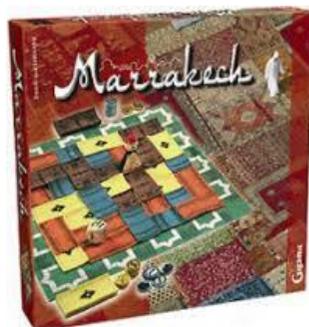
Jeu de str Points: 1

Attention où vous posez vos babouches!
Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné!
Chaque joueur est un marchand qui essaie 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 : le meilleur l'emporte!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur: Dominique Ehrhard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 2915



LA GUERRE DES MOUTONS

Commentaires sur le jeu

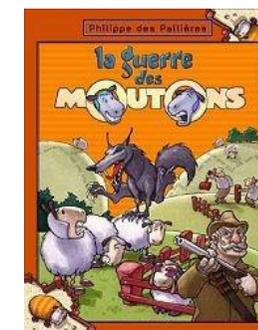
Jeu de str Points: 1

Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur (noir, jaune, rouge ou bleu) et doit construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de ses moutons. Cet enclos devra aussi être à l'abri des loups affamés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée éditions
Auteur: PHILIPPE DES PALLIERES





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3170



HOT'COCOT'

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

Un jeu d'adresse pour les durs à cuire!
A l'aide des 2 baguettes, placer son œuf bouillant dans un coquetier avant les autres joueurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3241



CHATS GOURMANDS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les bébés chats retournent un bonbon chacun à tour de rôle et avancent dans le sens des aiguilles d'une montre en allant sur la prochaine case libre de couleur correspondante. Ils essaient d'avancer le moins vite possible car à chaque fois qu'un chat passe par la grande case maman chat, on lui dessine un poil de moustache. Et le gagnant est celui qui aura le moins de poil de moustache...

Un jeu de mémoire où les joueurs se dessinent mutuellement une moustache au fur et à mesure de la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3311



DOCTEUR HERISSON

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

Qui va récupérer le plus de pommes et de poires, à condition bien sûr d'avoir de la chance en lançant le dé et de bien réfléchir? Les joueurs doivent se rappeler d'une chose : s'ils veulent gagner, ils ne doivent pas seulement faire leur propre réseve mais venir aussi en aide au hérisson qui rend service à ses amis malades. Si les joueurs jouent plus dans leur intérêt, il peut arriver que le hérisson ne puisse pas remplir sa mission et alors ils perdent tous la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: CHRISTOPH ROTBURG



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3352



PERPLEXUS ROOKIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un vrai casse-tête!
 Il faut faire circuler la bille dans le labyrinthe sans la faire tomber dans la sphère.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3353



PERPLEXUS THE ORIGINAL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un casse-tête en 3 dimensions!
Faire circuler la bille dans le labyrinthe sans la faire tomber dans la sphère.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3411



PAT LE PIRATE

Commentaires sur le jeu

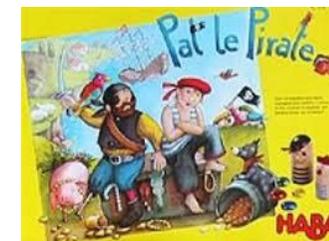
Jeu de str Points: 1

Quel moussaillon sera assez courageux pour prendre d'assaut l'île de Pat, le pirate et rapporter son fabuleux trésor sur le bateau?
Le dangereux pirate Pat a caché ses trésors sur une île déserte. Le dé indique soit les points soit le symbole du pirate : il détermine si un joueur envoie son matelot (points) pour aller récupérer les pierres précieuses cachées ou s'il avance le pirate Pat (symbole du pirate) pour reprendre les pierres précieuses aux autres matelots. Si un matelot arrive sur une case-trésor, il récupère la pierre précieuse tout de suite et la met dans un compartiment de son coffre. Seul celui qui a bonne mémoire et sait dans quel compartiment du coffre ses trésors sont cachés pourra s'emparer du

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: WOLFGANG KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3568



REVERSI

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

Obtenez le maximum de pions de votre couleur!

En début de partie, chaque joueur choisit une couleur et reçoit 28 pions. On positionne les 4 pions restants au centre du jeu .

A tour de rôle les joueurs placent un de leur pion sur le plateau en mettant la face de leur couleur au-dessus. Ce pion doit être placé sur une case vide adjacente à un pion adverse. En posant certains pions, le joueur a la possibilité de transformer un ou plusieurs pions posés de couleur adverse en pions de sa couleur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3631



PIOU PIOU

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

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

Piou Piou est un petit jeu de cartes pour initier les enfants aux jeux de stratégie.

Le but est d'être le premier à avoir trois poussins pour être déclaré vainqueur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 5 ans

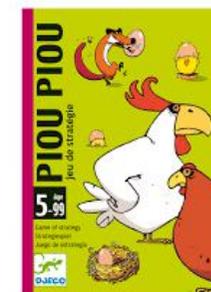
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: DJECO

Auteur: THIERRY CHAPEAU





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3654



MARRAKECH

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

Attention où vous posez vos babouches!

Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné!

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente.

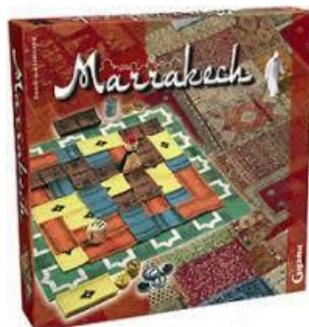
Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent.

Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands : le meilleur l'emporte!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: DOMINIQUE EHRHARD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3662



PETIT OU GRAND?

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

La grande fête de la forêt va commencer, mais qui donc apparaîtra le premier : le gros ours, la petite fourmi ou un autre invité? Qui va arriver maintenant : un grand ou un petit camarade?

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur: BERNHARD WEBER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1100



BAUSACK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Roi des jeux d'adresse!
L'idée est pourtant simple : réunir dans un grans sac un maximum de pièces tarabiscotées en bois, et proposer aux adultes de retomber en enfance et de jouer aux cubes!
Il n'y a pas à proprement parler de règles, mais une série de règles qui permettent de jouer en famille, entre joueurs chevronnés ou en tête à tête. Ce ne sont pas les idées qui manquent quand on voit le matériel s'étaler sur la table.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: ZOCH
Auteur: KLAUS ZOCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1413



XEQUEO!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Xe Queo ! Veut dire "c'est celui là !" en vénitien.
Sur le plateau se trouvent 7 pions de différentes couleurs et un anneau.
Les pions colorés appartiennent à tout le monde. A son tour, le joueur peut choisir d'approcher un pion de la cible ou de dénoncer son adversaire quand il est certain d'avoir deviné sa couleur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: VENICE Connection
Auteur: ALEX RANDOLPH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1467



SECRET SQUARE

Commentaires sur le jeu

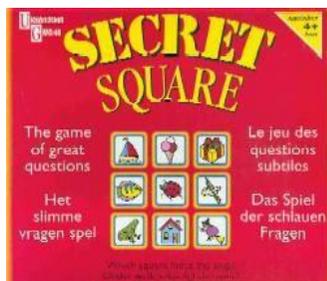
Points: 1

Rassembler le plus de jetons possible.
Un joueur cache un jeton sous une des images sans que les autres le voient; puis, les autres joueurs posent des questions pour essayer de deviner quelle est cette image. Les chercheurs peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent aussi longtemps qu'on peut y répondre par "oui" ou par "non".

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: UNIVERSITY
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1797



PINOCCHIO

Commentaires sur le jeu

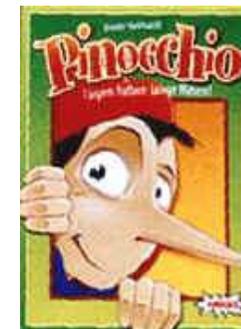
Points: 1

Pinocchio est une variante du jeu du menteur! Vous devez poser une carte face cachée en annonçant ce qu'elle contient. Bien sûr, n'importe quelle carte ne pas être jouée à n'importe quel moment, puisqu'elle doit correspondre soit à la couleur, soit au vêtement demandé.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: OLIVIER FREUDENREICH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1932



MONZA LE JEU DE CARTES

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Les moteurs vrombissent et les pneus crissent : sur le circuit de Monza, les voitures de course filent à toute vitesse et brillent de tous leurs chromes. Pour être en tête, pas besoin d'un moteur puissant : il faut faire preuve de concentration et avoir un peu de chance avec les cartes. Qui franchira l'arrivée en premier avec son bolide?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: JÜRGEN P.K. GRUNAU



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 1972



SAUTE GRENOUILLE

Commentaires sur le jeu

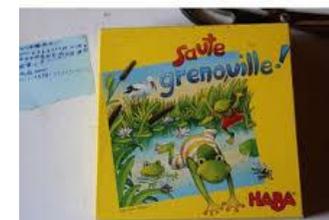
Jeu de ha Points: 1

Les petites grenouilles sautent autour de la mare. On joue avec les deux dés : on avance d'abord la grenouille selon le nombre de points du dé. Elle saute alors vers la droite ou vers la gauche. Si elle arrive sur un tas de terre, elle a le droit de sauter tout de suite en direction de la mare. Ensuite, on avance le héron selon la couleur sur laquelle le dé est tombé. Celui-ci se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre sur le cercle de fleurs. Mais attention, si une grenouille se trouve face à la case sur laquelle se trouve le héron, elle doit vite sauter d'une case vers l'extérieur! Quelle petite grenouille réussira à attraper deux mouches posées sur la mare? Un jeu de dés qui demande aux jeunes joueurs de bien réfléchir avant de

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Heins Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2222



AU BAL MASQUE DES COCCINELLES

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Déguisons-nous vite pour aller à la fête!
Un jeu coopératif passionnant pour 2 "coccinelles" ou plus, à partir de 4 ans.

Les coccinelles se sont toutes retrouvées pour se faire belles en vue du bal costumé donné sur le grand pré; elles ont décidé pour cette occasion de peindre leurs points en couleur. Pour que chaque coccinelle soit resplendissante de beauté, elles se mettent à échanger leurs points entre elles. Pour cela, il est important tout d'abord que la couleur de l'autre coccinelle lui plaise, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais attention, il ne

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté:
Marque du jeu: SELECTA spielzeug
Auteur: PETER-PAUL JOOPEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2300



DE LA BATAILLE AU WHISTITI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu a été spécialement conçu pour éveiller la curiosité et l'intérêt des jeunes enfants aux jeux de cartes. Ainsi, les piques ont été remplacés par des ours, les cœurs par des chats, les carreaux par des lapins, et les trèfles par des souris.

Les jeux sont indispensables à l'équilibre affectif de l'enfant. C'est par le jeu qu'il apprendra à se socialiser, et à développer certaines aptitudes telles que la concentration, la déduction, la mémorisation ou même le calcul. Douze règles de jeux variés, amusantes et intéressantes, ont été réécrites pour faciliter la compréhension des jeux classiques en fonction de l'âge des enfants;

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: SENTOSphère
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2446



MIXX

Commentaires sur le jeu

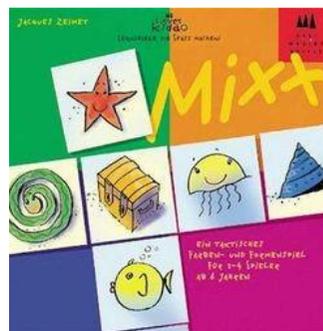
Jeu de ha Points: 1

Le jeu en couleurs venu de la mer.
Quiconque connaît déjà les couleurs et les formes, peut le prouver en jouant à MIXX! Ici, on joue à découvert, en d'autres termes, les cartes distribuées peuvent être vues par tout le monde.
Les cartes doivent être posées en forme de croix sur la table. Chacun leur tour, les enfants posent une carte-horizontalement ou verticalement les une à côté des autres. Une fois la 3ème carte posée (et pas avant!), il est possible de prendre un virage et ainsi d'entamer la croix. Mais attention, quelles sont les couleurs et quelles sont les formes qui ont déjà été posées?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Drei Magier Spiele
Auteur: JACQUES ZEIMET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2706



BUNTE RUNDE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Petit Bonhomme saute de forme en forme, de couleur en couleur et vous offre à chaque fois la pièce atteinte. Quand une forme ou une couleur n'est plus présente autour du cercle, chaque pièce rapporte un sou, mais il y a beaucoup de sous et à trop attendre, vous risquez bien de repartir les mains vides.
Simplicité, tactique.
Voici le 3ème jeu de Reiner Knizia édité par Winning Moves et c'est encore une fois une réussite. Plus encore que précédemment, Bunte Runde s'adresse autant aux enfants qu'aux adultes, pour lesquels de nombreuses variantes existent.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: WINNING MOVES
Auteur: REINER KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2707



ALARME

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

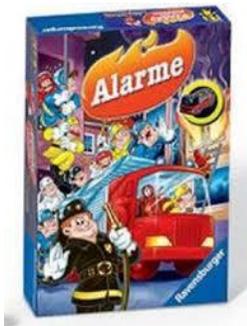
Un jeu de mémoire qui va mettre le feu.

A u feu! Mais l'équipe de Fred doit d'abord se mettre en place. Secouez les billes de couleur du camion de pompiers. Elles indiquent l'ordre dans lequel l'équipe doit intervenir. Qui mémoriserà l'emplacement des cartes correspondantes?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: HELMUT PUNKE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2724



AFFEN-THEATER

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

La tribu de singes sauvages a mangé toutes les bananes du coin. Et quand la faim se fait sentir, il n'y a plus de bananes à manger. Les singes doivent donc partir à travers la jungle, où de nombreux dangers les attendent, pour trouver de nouvelles bananes. Mais si les singes peuvent se souvenir des grimaces secrètes, ils pourront faire fuir une hyène ou un félin. Le premier joueur à atteindre, avec ses deux pions, la case avec les bananes, remporte la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: STEFAN OLSCHESKI





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2749



BLOKUS

Commentaires sur le jeu

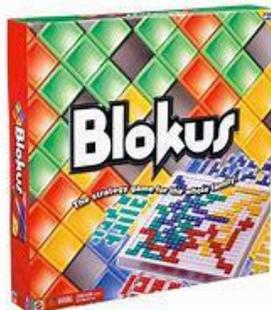
Jeu de ha Points: 1

Carrément passionnant.
Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu qui attire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: WINNING MOVES
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2946



JARDIN FLEURI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jardins Fleuris est un pur bonheur : des socles en bois épais et solides, de jolies fleurs constituées de tige, feuilles et pétales délicatement aimantées, une amusante chenille à tricoter.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: CHELONA
Auteur: Margret Lochner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 2952



LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de tri de couleurs : ordonner les couleurs de façon ludique pour les plus jeunes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: UNIVERSITY GAMES
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3082



QWIRKLE

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

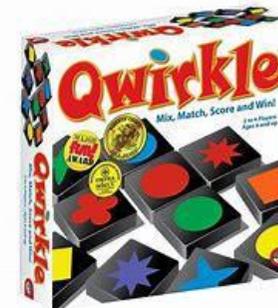
Imprononçable mais inoubliable!

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

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: SUSAN MCKINLEY ROSS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3238



TAKE IT EASY

Commentaires sur le jeu

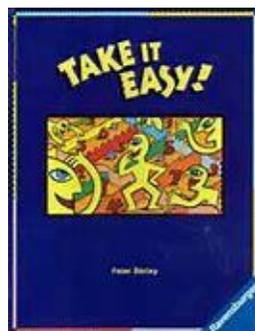
Points: 1

Comparable dans son aspect au bon vieux loto, Take it easy peut se jouer jusqu'à 4 joueurs.
Vous devez placer sur une grille hexagonale de 19 cases, les 19 pièces qui seront tirées parmi les 27, qui seront tirées au fur et à mesure de l'avancée du jeu. Le but est de former le plus d'alignements complets pour marquer un maximum de points.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: PETER BURLEY



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3244



MOUCHES OU ELEPHANTS

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Qui va avoir de la chance au dé et sera assez malin pour transformer toutes ces mouches en éléphants? Les mouches deviennent éléphants grâce au dé, mais les éléphants peuvent redevenir mouches tout aussi facilement! A moins que les joueurs aient su protéger à temps leurs éléphants avec une souris ou bloquer les mouches des autres avec une toile d'araignée! Un jeu de dé tactique où il faut être chanceux et ingénieux.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Klaus Luber





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3246



LES BOLIDES

Commentaires sur le jeu

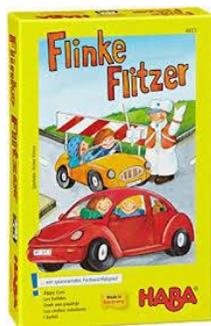
Jeu de ha Points: 1

C'est la couleur du dé qui va déterminer quelle voiture quittera le carrefour et ira filer sur le propre parking. Mais attention si une voiture de la couleur lancée se trouve déjà sur le parking du joueur, cette voiture va alors filer sur un autre parking. Qui va réussir en premier à garer six voitures de différentes couleurs sur son propre parking?
Un jeu avec un dé multicolore.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: REINER KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3248



PASTA PASTA

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Qui a encore des nouilles cachées dans sa main? Le cuisinier attend avec impatience qu'on remplisse sa casserole. Avec un peu de chance et d'habilité, on parvient à jeter ses nouilles l'une après l'autre dans l'eau bouillante.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: S. ROHNER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3250



LE ROI DES NAINS

Commentaires sur le jeu

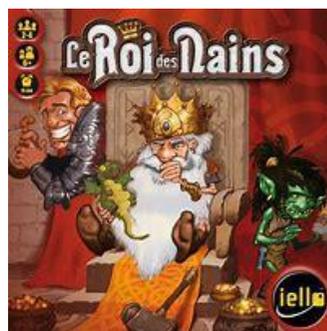
Jeu de ha Points: 1

But du jeu : le joueur qui a le score le plus élevé après sept donnes est vainqueur. Pour chaque donne, une règle de score différente, appelée Quête, est choisie. Cette condition détermine comment gagner des points pour la donne en cours.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: IELLO
 Auteur: BRUNO FAIDUTTI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3257



THE BOSS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes de majorité. Ces majorités vous rapporteront des points ou des pénalités. C'est aussi un jeu de prise de risque.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock editions
 Auteur: ALAIN OLLIER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3569



LE VERGER

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Jeu Coopératif.

Un corbeau insatiable et malicieux sévit dans les vergers. Unissez vos forces afin de récolter cerises, pommes, poires et prunes avant son passage! Les enfants jouent ensemble contre cet adversaire. Les fruits en bois teinté et verni, les petits paniers ainsi que le graphisme du plateau en font un jeu particulièrement attrayant.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: ANNELIESE FARKASCHOV



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3588



CAP SUR HABANABI

Commentaires sur le jeu

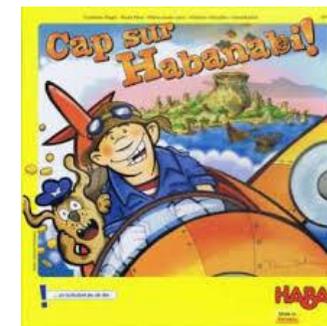
Jeu de ha Points: 1

Dans le sparages de l'île au volcan Habanani, un bateau chargé d'or repose au fond de l'eau. Amenées par les vagues, des pièces d'or viennent s'échouer sur des îles, mais personne n'ose s'aventurer près du triangle des Bermudes où disparaissent les bateaux. Seul le courageux pilote Pit tente sa chance. Quel copilote est prêt à accompagner Pit au cours de sa chasse au trésor? En ayant de la chance aux dés et en prenant juste ce qu'il faut de risques, il sera possible de récupérer le plus possible de pièces d'or.
 Un turbulent jeu de dés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: GERHARD PIASKOWY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3598



AU BONHEUR DES CHEVAUX

Commentaires sur le jeu

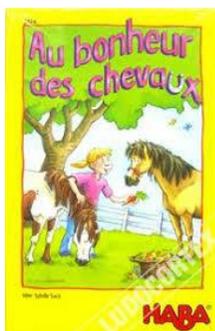
Jeu de ha Points: 1

Que se passe-t-il au ranch "au bonheur des chevaux"?
Tous les chevaux s'enfuient dans tous les sens à travers le pré. Ah, c'est Lucky, le poney taquin qui les a effrayés! Qui retrouvera le plus grand nombre possible de ses propres chevaux?
Un jeu de mémoire pour 2 à 4 passionnés de chevaux de 5 à 99 ans, qui devront aussi avoir un peu de chance§

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: SYBILLE SACK



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3606



JOLIE FLEURETTE

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Pour Jolie Fleurette, il n'y a rien de plus agréable au monde que de se promener dans les prés toute la journée. Et qu'y fait-elle? Elle cueille des fleurs, bien évidemment! Qui pourra aider Fleurete et ramasser le plus possible de fleurs?

Un jeu de dé tout en couleurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: ALAIN RIVOLLET





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3623



JEU DES COCHONS

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Jeter les cochons et marquer autant de points que possible en un tour. Le premier joueur qui marque 100 points est le vainqueur.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: WINNING MOVES
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3627



1000 BORNES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Que dire de ce jeu qui a bercé l'enfance de certains d'entre nous? Un mécanisme simple, beaucoup de hasard. 1000 Bornes est l'ancêtre de tous les jeux de cartes d'action.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: EDMOND DUJARDIN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3663



ANTARTIK

Commentaires sur le jeu

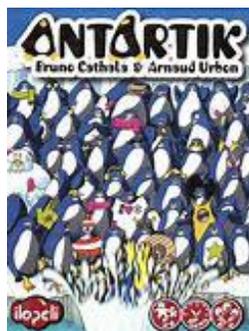
Jeu de ha Points: 1

Sur la banquise, un concours de plongeurs est organisé par les manchots. Il s'agit de faire un maximum d'acrobaties tout en s'arrêtant à temps pour entrer dans l'eau et éviter de faire un plat.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ILOPELI
 Auteur: BRUNO CATHALLA ET AR



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 3672



KANGO!

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

Collectionne les marsupiaux boxeurs et insolents! Le joueur ayant attrapé le plus de kangourous du bush australien remporte la partie. Mais attention, les autres joueurs peuvent vite te bloquer tes kangourous si tu n'as pas la bonne carte en main.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: TACTIC
 Auteur: REINER KNIZIA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 1261



MANEGE DEMENAGE

Commentaires sur le jeu

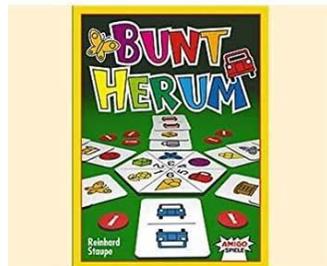
Points: 1

Les règles sont faciles : on tire une carte que l'on doit mettre dans une rangée, de telle sorte qu'aucune ni aucune figure ne se répète. Le premier qui annonce la bonne rangée gagne un point. Mais gare aux erreurs : 3 mauvaises réponses et vous êtes éliminés.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 1439



CONCERT D'ANIMAUX

Commentaires sur le jeu

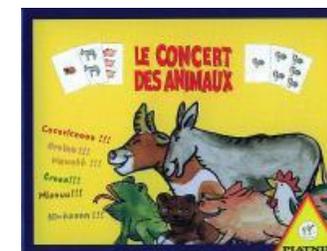
Points: 1

Le Concert des Animaux, est un jeu, vous vous en doutez, où il faudra pousser des cris d'animaux.
 Les cartes représentent de un à trois animaux identiques. On retourne une à une les cartes de la pioche en les étalant sur la table. Lorsque trois cartes apparaissent montrant une fois, deux fois, trois fois le même animal, il faut être le plus rapide à pousser le cri de cet animal (on a dit le plus rapide, pas le plus bruyant!).

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 203



LA BASSE-COUR

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Ce jeu, très amusant, permet de développer chez l'enfant : le sens des règles, la notion de nombre, la concentration, l'observation.

Un jeu de mémoire dans lequel chaque joueur doit prendre autant d'œufs que le montre son dé. Mais attention, il n'y a pas d'œuf dans chaque nid et avant de jouer au dé on fait tourner le palteau vert du jeu. Les œufs peuvent être remplacés par des dragées en chocolat.

Jeu idéal pour un anniversaire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCHYNS
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 2451



KAI LE PIRANHA

Commentaires sur le jeu

Jeu quest Points: 1

Kai Piranja et ses amis nagent gaiement dans le fleuve, et c'est une farandole endiablée qui les entraîne tous, petits et grands. Mais nager creuse l'appétit, et bientôt le cercle des danseurs se rétrécit....

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: ABACUS SPIELE
 Auteur: OLIVER IGELHAUT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 2765



PICKOMINO

Commentaires sur le jeu

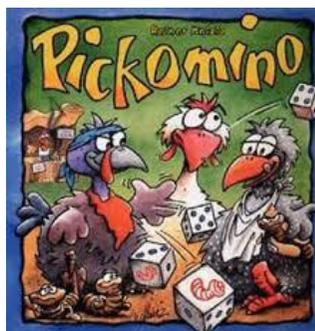
Jeu quest Points: 1

Un jeu déplumant à en piquer des vers : chance, calcul, bluff et sang-froid feront gagner les plus rusés!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: REINER KNIZIA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 2887



LE TRESOR DES MAYAS

Commentaires sur le jeu

Jeu quest Points: 1

Les aventuriers viennent de faire une incroyable découverte! Ils ont trouvé plein de pierres précieuses dans un ancien temple maya! Mais celui qui veut récupérer le plus possible de trésors et les échanger contre de l'or doit d'abord exécuter de périlleuses actions. Mais attention, les gardiens du temple ne vous laisseront pas beaucoup de temps!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Roberto Fraga





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3243



RAPELLI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un très beau matériel au service d'un jeu de hasard pur!
A tour de rôle les joueurs lancent les dés. Ils leur indiquent sur quelle chenille ils doivent agir, et comment ils doivent le faire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: JANOD
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3607



L'OURS AUX DEVINETTES

Commentaires sur le jeu

Jeu quest Points: 1

Le petit ours aux devinettes a découvert quelque chose : qu'est-ce que c'est? En ayant de la chance aux dés, on pourra poser les bonnes questions et résoudre l'énigme peu à peu. Qui est le meilleur et pourra récupérer en premier trois cartes ours?

Un jeu de devinettes sur les couleurs.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: Inka et Markus Brand





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3717



LOS MAMPFOS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

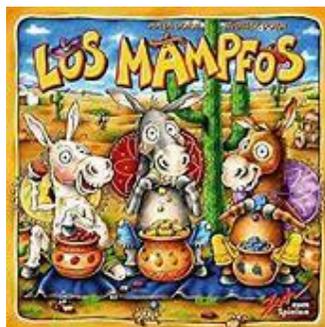
Trois ânes trottent joyeusement sur la piste autour du moulin. Différentes cartes permettent aux joueurs de nourrir ces bourricots avec des flocons d'avoine de différentes couleurs.

Les joueurs doivent alors mémoriser les couleurs ingurgitées par les bourriques. Ils règlent en secret la roue de leur moulin et choisissent les couleurs qu'ils s'imaginent être dans le ventre de cet âne. Et quand d'un coup de queue ce dernier "évacue" une portion d'avoine, les joueurs qui ont misé sur la bonne couleur se partagent le crottin!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: MAJA ET RUDIGER DORN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 581



QUIPS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

De nombreux pions en bois multicolores se posent sur des cases vides et colorent les images.

Qui tirera le nombre de pions exact du sac?

Qui jettera la bonne couleur?

Les couleurs seront comparées entre les pions et les cases des planches de jeu. Chaque joueur voudra compléter sa planche en premier

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 0
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 947



PETITS GOURMANDS

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Escargot, coccinelle, grenouille et souris, tous affamés, rampent et sautillent dans les hautes herbes à la recherche de nourriture. Laquelle de ces petites bêtes aura le nez le plus sensible?

But du jeu : être le premier, avec son animal, à récupérer 4 pions nourriture correspondants.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: JOHANNES TRANELIS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1066



PIPPO LE FERMIER

Commentaires sur le jeu

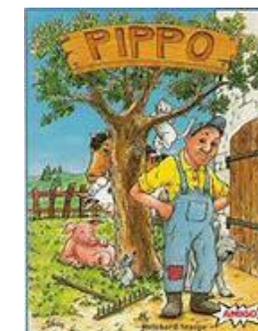
Jeu math Points: 1

Pippo à la recherche de ses animaux. Le fermier Pippo est fier de ses animaux. Le soir lorsqu'il les compte, Pippo reste perplexe : il en manque toujours! Voulez-vous l'aider à les retrouver?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1414



MINCE ALORS

Commentaires sur le jeu

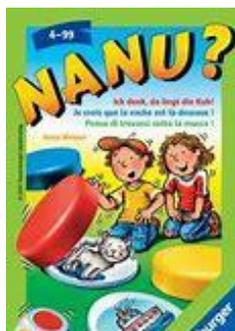
Jeu math Points: 1

Le but du jeu consiste à mémoriser l'emplacement des illustrations qui se trouvent cachées sous les pions et de les nommer correctement pour collectionner un maximum de cartes-image rondes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 1791



BONJOUR SIMONE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les règles de Bonjour Simone sont les mêmes que celles de Bonjour Robert, sauf que les personnages y sont féminins, et que les gestes et expressions sont différents.
 Vous pouvez aussi mélanger les deux boîtes.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 15
 Difficulté:
 Marque du jeu: JEUX F K
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2270



MEMORY TEDDY L'OURS

Commentaires sur le jeu

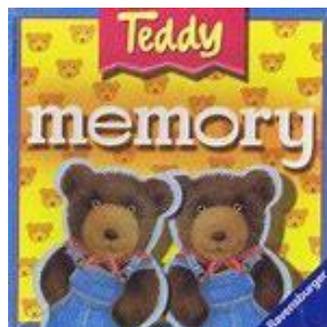
Points: 1

Un memory tout mignon pour les plus jeunes. Les ours sont habillés de façon très sympa et sont très agréables à regarder. Un mémo tout en douceur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2540



LE LYNX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu de réflexes et d'observation.

Un jeu d'action pour ceux qui ont des réflexes et des yeux de lynx. Où sont les chaussures? Et la voiture? Et la balle? Etc... Trouvez-les vite parmi les 300 images! Si tu réussis à repérer les images correspondantes avant les autres joueurs, c'est gagné! Tu les prends. Le gagnant est le joueur qui aura réuni le plus grand nombre de cartes.

Comment jouer?

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: EDUCA
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 2883



LOBO 77

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes. A chaque tour vous ajoutez une carte sur la pile, vous annoncez le nouveau total des cartes empilées, puis vous piochez. Mais si le total est doublé (11, 22, 33, etc...) vous perdez un jeton; et si il dépasse 77 la manche est terminée. Des cartes spéciales peuvent vous aider...ou vous couler! Le dernier à avoir encore des jetons gagne la partie.

Lobo 77 : un jeu facile et vraiment plein de piment.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 2218



ENFANTS DU MONDE

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Le passionnant voyage autour du monde.

Six enfants originaires de différentes régions partent à la découverte du monde. Qu'ils viennent d'Europe, d'Asie, d'Afrique ou d'Amérique, ils se réjouissent de voir comment vivent les autres enfants de la Terre.

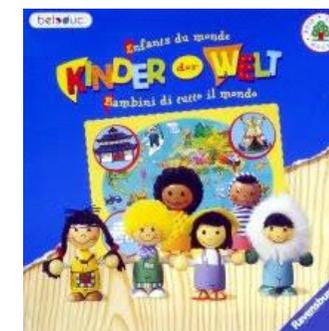
Pandas en Asie, baobabs en Afrique...., chaque enfant emporte des cartes postales de son pays d'origine pour les offrir. Accompagnez-les dans leur passionnat voyage!

Favorisez l'épanouissement de votre enfant par le jeu! Ces jeux en bois de haute qualité permettent d'acquérir les compétences de base indispensables et offrent un plaisir de jouer adapté à chaque tranche d'âge.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: HÖPFNER SCHORK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R08 3000



EST-CE QUE LES COCHONS PEUVENT VOLER?

Commentaires sur le jeu

Jeu quest Points: 1

L'idée du jeu est de découvrir les caractéristiques de 60 animaux. A chaque tour de jeu, un animal est mis sous le feu des projecteurs. Dès qu'il apparait, chacun réagit rapidement et pose ses jetons sur les attributs qui correspondent selon lui à cet animal. S'il a raison, son pion avance sur la pste de score. Après cinq tours de jeu, le joueur dont le pion est le plus avancé sur la piste de score, gagne la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: KOSMOS
 Auteur: SONJA HACHLER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3614



BIQUETTE EN GOGUETTE

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points:

Quel spectacle insolite : un requin rose en armure de chevalier fait du skateboard! Avec quatre catégories de cartes (couleur, animal, vêtement, activité), les joueurs forment une phrase qu'ils doivent se rappeler car les cartes d'images sont masquées. Quand de nouvelles cartes d'images viennent s'ajouter, on a à chaque fois une nouvelle phrase. Voilà alors le castor vert en scaphandrier en train de faire du skateboard.

Un jeu de mémoire et d'observation divertissant. Avec "effet Fex" pour encore plus de diversité et de gymnastique de l'esprit.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: Christiane Hüpper, Miriam





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3629



QUELLE HEURE EST-IL?

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Le jeu pour apprendre à lire l'heure!
L'horloge tourne et l'heure avance, inexorable...Chaque joueur tente de compléter judicieusement les emplacements "?" qui lui font face avec des cartes "Heure" qu'il pioche dans le jeu du voisin. Elles indiquent de "06H00" à "22H00" et doivent être posées de manière à former au plus vite une série complète et croissante, car il est obligatoire que l'heure avance. Un ou deux fantômes viennent pimenter ces heures qui passent...Soyez bien attentifs : anticipation et logique mènent à la victoire!
"Quelle heure est-il ?" est un jeu utile et drôle qui apprend à maîtriser le temps.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: REINHARD STAUPE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3630



DROITE OU GAUCHE?

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Le jeu pour apprendre à s'orienter!
La distinction entre gauche et droite pose problème à beaucoup d'enfants, voire même aux adultes...
Dans ce jeu, 7 agents de police forment un cercle sur la table. A chaque tour, un Contrat indique 3 mouvements plus ou moins longs, à effectuer à partir d'un point de départ donné. Il faut enchaîner mentalement ces mouvements, vers la gauche ou vers la droite des agents concernés; mais ceux-ci sont parfois de dos, ce qui inverse le sens de la marche!
Le premier qui trouve ou mènent les 3 mouvements remporte la carte en jeu, et celui qui en gagnera le plus va remporter la partie.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 2957



DEVINE TÊTE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'éni Points: 1

Devine Tête de 2 à 6 joueurs-à partir de 6ans. But du jeu : être le 1er à se débarrasser de se 3 jetons en devinant, en un tems limité, ce qui est dessiné sur la carte glissée dans son propre bandeau. Pour y parvenir, vous devez poser des questions au

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mega bleu
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3632



SHERLOCK

Commentaires sur le jeu

Jeu d'éni Points: 1

Sherlok est un jeu de cartes à base de mémoire et de déduction. Vos devrez utiliser votre mémoire pour retrouver le coupable parmi les cartes des personnages étalées sur la table.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: ILOPELI
 Auteur: ARNAUD URBON





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2467



BONJOUR ROBERT

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dire Bonjour, c'est facile, sauf quand on se trompe!
A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte. Si un personnage apparait, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 10
Difficulté:
Marque du jeu: JEUX F K
Auteur: FRANCOIS KOCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 2720



BROUHAHA

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Brouhaha n'est pas un jeu sérieux, c'est la franche rigolade. Imiter un animal pour découvrir son partenaire, et ainsi former des paires d'animaux. Attention au chasseur!

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 3-10
Difficulté:
Marque du jeu: INTERLUDE
Auteur: JEAN-MARC PAUTY





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3742



MISTIBOO!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Mistiboo! est un jeu de Mistigri qui peut se jouer dans le noir, grâce à ces cartes réfléchissantes.

Nb pièces: 33

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: REGIS LEJONC



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3744



AU FEU LES POMPIERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sauver le plus grand nombre de bébés animaux!
 Le jeu se joue comme la bataille.

Nb pièces: 56

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: NATHAN
 Auteur: LES FEES HILARES





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3749



TOUR INFERNALE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Lancer le dé, compléter sa carte, puis en empiler une autre, la compléter aussi, et ainsi de suite...le plus haut possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: WESCO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3750



SPEED

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un défi à relever par tous en quelques minutes.

Deux joueurs essaient de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes leurs cartes en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes :

- le motif
- la couleur
- le nombre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3756



TRESOR DE LA MOMIE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Quelque part en Egypte est enfoui le précieux "trésor de la momie"! Des chasseurs de trésor du monde entier sont à la recherche des pièces d'or, des vases précieux et des chefs d'œuvre uniques du célèbre pharaon Teubnerus. Seul le chasseur de trésor le plus courageux et le plus rusé, s'il a un peu de chance en lançant les dés, deviendra le chasseur de trésor de tous les temps.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: MARCO TEUBNER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3759



COULEURS ET FORMES

Commentaires sur le jeu

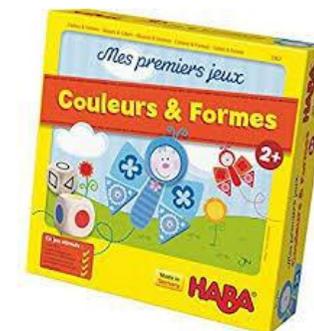
Jeu d'ass Points: 1

Ce jeu va permettre à l'enfant de découvrir une multitude d'activités :
 -jeu libre sans règle pour les tout-petits;
 -jeu de dé n°1 : "quelles sont les couleurs des fleurs de mon pré?";
 -jeu de dé n°2 : "Quelles formes correspondent à mon papillon?".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HABA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3763



MEMORY CHEVAUX

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Cette passionnante chasse aux images demande mémoire et concentration. Qui retrouvera le premier les paires de cartes identiques? Un jeu où les plus jeunes, et, leur remarquable mémoire visuelle, sont souvent les meilleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3785



MIMIKRI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les vingt tuiles de papillons sont placées face cachée au milieu de la table de sorte à former un rectangle. Une des cinq tuiles image est ensuite glissée dans la caméra. Une fois que les joueurs voient l'image du papillon crée, ils vont ensuite essayer de trouver ce papillon spécifique en retournant les tuiles, une par une, jusqu'à ce qu'un joueur trouve le bon papillon. Alors il le conserve et le place face visible devant lui.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: zoch zum spielen
 Auteur: BRIGITTE POKORNIK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3792



BRIC A BRAC

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

Observez, triezy, additionnez!

On curieux Wombat a ramassé tout un tas d'objets et les a rangés dans sa malle. Il aimerait faire le tri, mais il a besoin d'aide. Sur chaque carte, des objets sont représentés en 1,2 ou 3 exemplaires. Trois de ces cartes sont placées au centre de la table: observezn bien les objets et comptez ceux qui apparaissent sur au moins deux des cartes en jeu... Miantenant additionnez vite ces objets et annoncez le total! Le premier a trouver le résultat gagne une carte.

Bric-à-brac est un jeu d'observation et de calcul très rapide pour tous les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: GIGAMIC

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3793



TACTILO LOTO

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Jeu de découverte tactile : retrouver tactilement un ours tout doux, un mouton frisé ou encore un lézard rapeux...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 3 ans

Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn

Nombre de joueurs: 1 à 4

Difficulté:

Marque du jeu: DJECO

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 3795



LES TROIS PETITS COCHONS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'énigme Points: 1

Il était une fois...
 Pourrez-vous aider les 3 petits cochons à construire leurs maisons?
 Placerez-vous correctement les maisons afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur? Et si jamais le loup apparait, saurez-vous les aider en les protégeant à l'intérieur de chacune?
 "Les trois petits cochons" est un jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants. Vous y trouverez 3 grosses pièces de jeu juchées de maisons ainsi que 4 figurines (les cochons et le loup) faciles à manipuler. Les enfants adoreront voir les cochons regarder à travers les fenêtres de leur maison. Vous trouverez également un livre de conte illustré ainsi qu'un livret

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3801



TIME'S UP KIDS

Commentaires sur le jeu

Jeu de la mémoire Points: 1

Time's up Kids est une version coopérative de Time's up! Adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Décrivez et mimez les images pour gagner tous ensemble! Mais faites vite, le temps passe.

Dans Time's up Kids, tout le monde joue ensemble contre le temps! Votre but commun est de terminer les deux manches avant que le sablier ne s'écoule!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: ILLIMITE
 Difficulté:
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur: PETER SARRETT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R02 3802



BUSYTOWN

Commentaires sur le jeu

Jeu de sé Points: 1

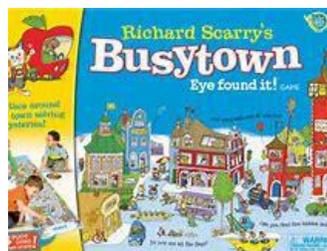
Les joueurs progressent individuellement sur la piste mais tous ont un but commun : arriver tous au bateau avant que les cochons n'aient mangé toutes les friandises du goûter.

Au classique jeu de parcours s'ajoute un jeu d'observation rapide; quand un joueur tire une carte de recherche, tout le monde participe à retrouver toutes les occurrences du dessin recherché. Chacun pourra ensuite avancer son pion d'un nombre de cases égal au nombre d'objets trouvés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: TACTIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3805



AU LOUP!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

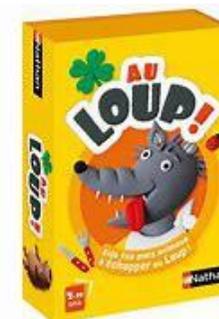
2 modes de jeu : tous ensemble contre le loup, ou chacun pour soi. Des parties rapides et amusantes.

Il faut mettre tous les animaux à l'abri avant l'arrivée du loup; il faudra peut-être prendre des risques pour être le plus rapide.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NATHAN
 Auteur: LES FEES HILARES





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3806



TRIOMINOS JUNIOR

Commentaires sur le jeu

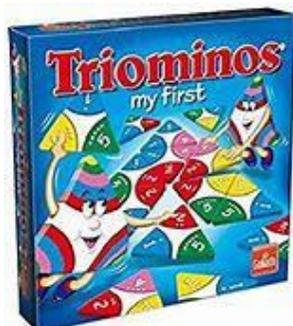
Jeu d'ass Points: 1

Gagner le plus de points possibles en plaçant ses Triominos.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLIATH
 Auteur: ALLAN COWAN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3815



MEMO PRINTANIER

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Tout est vert, les arbres sont en fleurs, les papillons virevoltent et les escargots se promènent joyeusement dans le jardin. Dans deux jeux amusants, vous devrez bien repérer où se sont cachés les petits amis du jardin pour pouvoir récupérer le plus possible de feuilles de trèfle. Deux jeux de mémoire pour le printemps.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HEINZ MEISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3819



MON PREMIER 1000 BORNES

Commentaires sur le jeu

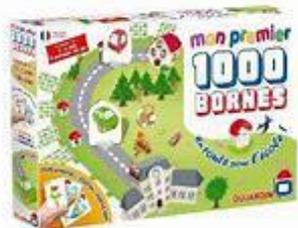
Jeu d'ass Points: 1

La règle propose différents niveaux pour s'adapter à l'âge des enfants : les plus jeunes doivent retrouver une carte parmi des cartes visibles, en se repérant par les couleurs; les plus âgés doivent retrouver une carte parmi les cartes cachées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3821



STORY CUBES

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Aurez-vous assez d'imagination pour créer une histoire à partir des 9 images révélées par les 9 cubes? Rory's Story Cubes est un générateur d'histoires qui tient dans la poche. Il stimule la créativité et est abordable à tout âge. C'est un jeu sans compétition, pour s'amuser seul ou animer un groupe en toute occasion.

Nb pièces: 9

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: The Creativity Hub
 Auteur: RORY O'CONNOR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3825



DWEEBIES

Commentaires sur le jeu

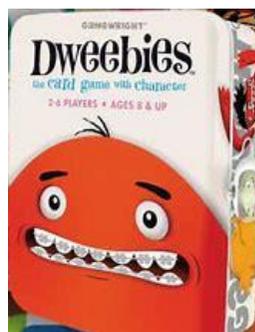
Jeu d'ass Points: 1

Le but du jeu est de gagner le plus grand nombre de cartes. Pour cela, encadrez une rangée de cartes avec 2 Dweebies identiques. Simple? Méfiez-vous car les Dweebies peuvent être malicieux et certains auront disparu avant de rencontrer leur semblable...

Nb pièces: 54

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: TIM ROEDIGER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3822



TIC TAC BOUM JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Lis le thème, trouve un mot et passe la bombe à ton voisin!

Tic tac tic tac.... Il ne te reste que quelques secondes pour trouver un mot en rapport avec la carte en jeu... Vite, la bombe va exploser! Tu as bien répondu? Passe la bombe à ton voisin! Ouf, tu es sauvé...du moins pour l'instant!

Pour gagner, sois calme, garde ton sang-froid et résiste aux crises de rire!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 A 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3837



CROQUE CAROTTES

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

C'est parti pour la folle course des lapins!

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

Quel petit lapin s'en sortira le mieux dans cette course semée d'embûches

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3845



LA TOUR ENCHANTEE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

La Tour Enchantée est un jeu presque coopératif puisqu'il se joue à "tous contre un". Un joueur joue le rôle du sorcier qui a caché la clé de la tour où se trouve enfermée la princesse. Tandis que le sorcier entame un voyage pour aller chercher la clé, les autres joueurs font équipe pour deviner la destination du sorcier et trouver la clé avant lui. Le suspens est à son comble lorsqu'un joueur trouve la clé et tente de l'introduire dans l'une des 6 serrures de la tour...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Drei Magier Spiele
 Auteur: INKA MARKUS BRAND





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3832



PIERRE LE JARDINIER

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

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?

Un jeu coopératif sur les couleurs pour 1 à 3 jardiniers à partir de 2 ans.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: CHRISTIANE HUPPER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3846



LITTLE COOPERATION

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3847



LUTIN PANTOUFLE

Commentaires sur le jeu

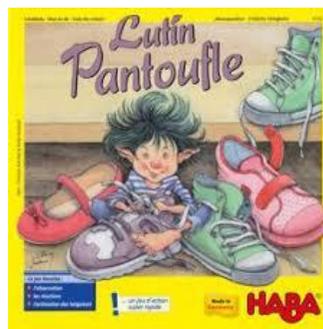
Jeu d'ass Points: 1

Oh la la, le lutin Pantoufle est de retour!
 Quand il est à la maison, c'est le désordre complet dans toutes les armoires à chaussures.
 Il n'y a plus qu'une seule chose à faire : ranger les chaussures. Mais vous devez faire vite sinon Pantoufle recommence à tout mélanger. Celui qui rangera en premier quatre bonne paires de chaussures sur son étagère gagnera la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: CHRISTIAN BARNIKEL& H



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 3853



RUSH HOUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faut-il encore présenter Rush Hour?
 Les 40 défis de difficulté progressive conviennent à tous les âges. Et c'est surtout un plaisir de sortir enfin du bouchon!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX SURDIS
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: THINKFUN
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3873



A LA BOUFFE !

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Tu es un gentil monstre qui a un énorme appétit pour les desserts. A chaque repas, tu ne peux en manger qu'un, et le bon. Repère-le avant les autres pour l'engloutir...

1. Lance le dé pour déterminer le premier dessert.
2. Suis la réglisse jusqu'au bout de la dernière carte.
3. Attrape le bon dessert !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: le scorpion masqué
 Auteur: ROBERTO FRAGA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3875



SCOOP'S SURPRISES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est dimanche et Scoop le glacier a l'habitude de Mixer, Mélanger, Brasser les cornets pour faire goûter un maximum de glaces à ses amis.

Deviens à ton tour Scoop, fais valser les parfums sans perdre la boule (de glace!) et gagne un max de crèmes glacées !

Mémoire, Adresse et crèmes glacées: Tels sont les ingrédients essentiels d'un cornet Scoop's.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: THIERRY DENOUAL





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3879



LITTLE ASSOCIATION

Commentaires sur le jeu

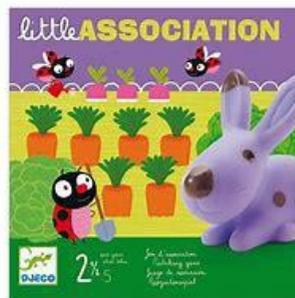
Jeu d'ass Points: 1

Jeux d'association. Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la mare. A quel univers appartient la carotte? A celui du potager! Vite, le lapin doit se poser sur la carte potager...Un jeu qui favorise l'échange entre les tout petits et leurs parents.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3883



RALLY FALLY

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

A la recherche de précieux trésors, 4 princes filent sur leur tapis volant dans l'univers des 1001 nuits. Mais attention, des trous d'air entraînent des turbulences dans le ciel étoilé et détournent les princes de leur trajet. Qui parviendra à éviter habilement les trous d'air et sera le premier à obtenir tous les trésors.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HUCH
 Auteur: MICKAEL SCHACKERT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3890



MEMO DES MUSICIENS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Pose toutes les cartes à l'envers. Le premier joueur retourne 2 cartes, puis les remet à l'envers. Le joueur suivant retourne à son tour 2 cartes. S'il retrouve une paire d'animaux, il gagne la paire et rejoue en retournant à nouveau deux cartes et ainsi de suite. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus grand nombre de paires d'animaux.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3892



MEMORY REINE DES NEIGES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le memory est un jeu qui développe le sens de l'observation et la mémoire. Commencer par étaler toutes les cartes sur la table pour découvrir les images. Pour apprendre à jouer aux plus jeunes, il est conseillé de commencer avec un petit nombre de paires et d'augmenter progressivement à chaque partie. Retourner toutes les cartes pour cacher les images, bien les mélanger et les étaler sur la table. Le plus jeune commence : il retourne deux cartes l'une après l'autre. Si elles sont identiques, il gagne la paire et la place devant lui. Il a le droit de rejouer. Si elles sont différentes, il les retourne comme elles étaient. Chacun

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3895



CHEF DE TRIBU

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dans le village des indiens, des bruits de tambour se font entendre : le grand chef de tribu Boum-Ba-Boum recrute le meilleur déchiffreur de rythme. Il joue les rythmes les plus fous et seul celui qui décodera le message secret deviendra l'assistant du guérisseur de la tribu qui n'entend plus très bien...Celui qui reconnaîtra le plus vite les suites rythmiques, tapera sur le bon motif et aura le plus de cartes à la fin de la partie sera vainqueur!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: MANFRED REINDL



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3896



CAMELOT

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Le chevalier rejoindra-t-il sa princesse?

Camelot Jr est un jeu de logique dans lequel vous devrez assembler les pièces du château mises à votre disposition afin de permettre à Eudes de retrouver sa belle princesse, Gueniève. Vous penser qu'il s'agit d'un jeu d'enfant? Pas si simple lorsqu'il faut placer les blocs de bois suivant les techniques de l'ART pour construire un château praticable! Camelot Jr révélera les trésors d'ingéniosité des enfants et des adultes lors de la résolution des 48 défis proposés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3897



ARCHELINO

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Réfléchis bien.

1. Choisis un défi
2. Prépare les 7 pièces et l'arche
3. Suis les instructions et place les pièces
4. Fais les bonnes déduction et trouve la solution

Développe ton esprit de déduction en relevant 60 défis et amuse-toi à remplir l'arche !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: HUCH
 Auteur: ANDREAS RESCH



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3898



MA PREMIERE PÊCHE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec la canne à pêche, l'aquarium et les amusants animaux aquatiques. Dans le jeu à jouer suivant des règles, les enfants doivent pêcher un poisson correspondant à la couleur du dé. Si la pêche est bonne, le joueur est récompensé par le poisson qui lui donne un jouet, ce jouet devant être alors posé dans la découpe correspondante de la plaquette du joueur. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera tous les jouets en premier?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: 2





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3899



PETITS BÂTISSEURS

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Bruno est chef de chantier et ici, il, y a beaucoup à faire. IL a de nombreux plans pour réaliser des maisons de toutes les couleurs qu'il veut construire aujourd'hui. Les enfants aident Marcel le maçon à transporter des pierres de la carrière sur les différents chantiers. Mais le temps passe plus vite qu'ils ne pensaient. Réussirez-vous à bâtir vos maisons avant que la journée de travail de Bruno et Marcel soit terminée?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: CHRISTIANE HUPPER & M



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3906



MES PETITES TOURS COLOREES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Au début du jeu, les 24 perles en bois sont déposées sur les taches colorées de la drôle de chenille. Sur chaque tache, il y a donc au commencement une perle en bois de couleur correspondante. Chaque enfant reçoit une petite tour colorée sur laquelle seront enfilées les perles au cours du jeu. On joue chacun son tour. Le premier dont le dé sort la couleur <<rouge>> peut commencer.

Le but est d'enfiler le plus vite possible les 6 perles de différentes couleurs sur sa petite tour- et ce, dans un ordre de couleurs particulier. Le premier qui a 6 perles sur sa petite tours est le gagnant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS
 Auteur: GEORG REULEIN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3907



COULEURS ET LOGIQUE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BAYARD
 Auteur: HERVE TULLET



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3910



PICTUREKA MEGA MAT

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Plateau géant pour plus de fun!

Tournez la roue pour savoir quel objet chercher.

Trouvez l'image sur le tapis de jeu géant.

Soyez le premier à crier Pictureka!

Le premier à remporter 5 poissons gagne!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3922



PIPOLO

Commentaires sur le jeu

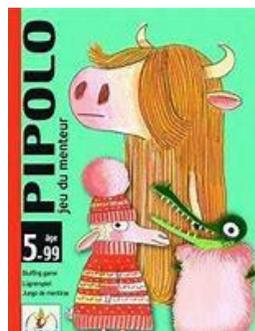
Jeu d'ass Points: 1

Pour gagner, il faut savoir mentir avec aplomb... Tout nu, à plumes ou poilu?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: BENJAMIN CHAUD



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3941



DIFFERENCE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dans le jeu Différence, chaque joueur possède une pile de cartes avec une même illustration...du moins en apparence. A chaque tour, trouvez les deux différences entre votre carte et la carte commune servant de référence. Le plus rapide pourra se défausser d'une carte et se rapprocher de la victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: CHRISTOPHE BOELINGER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 3942



ACROBATINO

Commentaires sur le jeu

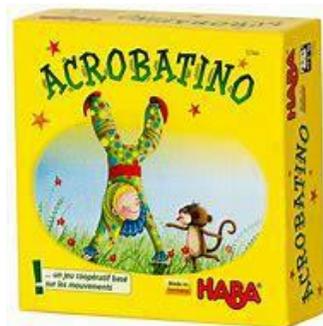
Jeu d'adr Points: 1

Philippe est le meilleur acrobate. Qui sera aussi souple que lui et pourra, par exemple, toucher son coude avec son pied? Dans le jeu, on retourne toujours deux cartes qui indiquent quelle partie du corps les enfants doivent faire toucher. Il faut donc faire de son mieux, sinon Bo le singe dérobe la banane et gagne la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: KIRSTEN HIESE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3946



TRESOR DE LA MOMIE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Quelque part en Egypte est enfoui le précieux "trésor de la momie". Seul le chasseur de trésors le plus rusé, s'il a un peu de chance en lançant les dés, sera le plus grand chasseur de trésors de tous les temps. Plus il aura obtenu de symboles correspondants après avoir lancé les dés, plus son trésor aura de valeur! Celui qui complètera en premier son site de fouilles avec ses trésors gagnera ce jeu passionnant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 3951



TAM TAM IL ÉTAIT UNE FOIS

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Tam Tam c'est 6 petits jeux malins pour jongler, jouer avec les images et les mots!

Tam Tam "il était une fois..." nous entraîne dans l'univers des contes : roi, reine, loup, forêt, trésor, dragon.... Il s'agit de retrouver la paire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: AB LUDIS EDITION
 Auteur: FREDERIQUE CONSTANTINI



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3952



TUTTI FRUTTI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Devant vous des tuiles réversibles représentant des moitiés de fruits : chaque joueur en choisit une. Votre but est de ramasser un maximum de ces tuiles en empilant rapidement les faces de fruits identiques. Comme tout le monde joue en même temps, il faut observer vite et réaliser la plus haute pile.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: THEORA CONCEPT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3959



COMPTE AVEC LES OURSONS

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le jeu pour apprendre à compter!
Qui récoltera le plus de fraises sauvages?
A leur tour les joueurs retournent une carte sur laquelle un ourson leur indique le nombre de fraises qu'ils peuvent enfiler sur leur lacet. Mais si l'ourson regarde sur le côté, le joueur doit alors offrir le nombre de fraises indiqué au joueur désigné!
Il peut même arriver qu'un ourson glouton ait mangé toutes les fraises. Quand toutes les cartes ont été retournées, le joueur qui a récolté le plus de fraises est déclaré vainqueur. Un jeu tout simple et tout mignon qui permet aux enfants de faire leurs premières additions et soustractions en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3971



BELLZ!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Dans Bellz! Il suffit d'attraper les 10 grelots de votre couleur (2 gros, 3 moyens et 5 petits) à l'aide du stick aimanté pour gagner...
Malheureusement, la folie risque de s'emparer de vous bien avant, car l'aimant attire également les grelots adverses! Et si vous êtes trop gourmand, vous risquez de perdre toute votre récolte...
Quel joueur êtes-vous? Insatiable collecteur? Prudent timide? Rapide comme l'éclair?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: GOLIATH
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3987



LA CHASSE AUX MONSTRES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 6 joueurs de 3 ans et plus.

On dit que tous les monstres sous ton lit ont peur de certains jouets. Alors brandis ton canard, ton avion ou ton oursin et crie bien fort : Au placard, les monstres!

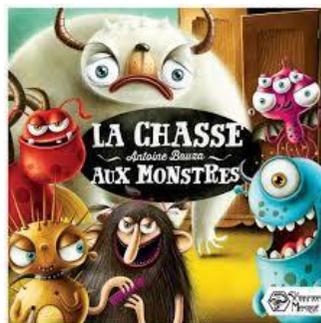
Chasse les monstres avant qu'il ne soit trop tard!

Retrouve les bons jouets pour effrayer les monstres et les faire fuir dans le placard.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: SCORPION MASQUE
 Auteur: ANTOINE BAUZA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 3988



LE VERGER LE JEU DE CARTES

Commentaires sur le jeu

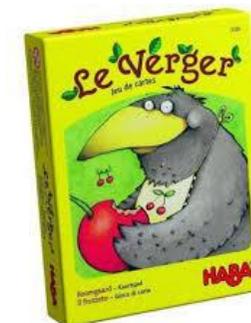
Jeu de ha Points: 1

L'effronté corbeau prend son envol pour voler les fruits mûrs qui couvrent les arbres fruitiers. Récoltez-vous cerises, pommes, poires et prunes avant qu'il n'arrive au verger? Avec de la chance au dé, vous pourrez récupérer une ou deux cartes de fruit. Quand le corbeau fait son apparition, il avance d'une case en direction du verger.
 Un jeu coopératif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: ANNE LISE FARKASCHOSK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 4022



LES AVENTURIERS DU RAIL MON 1ER VOYAGE

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Facile à apprendre et rapide à jouer, Les Aventuriers du Rail : Mon Premier Voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur la série des Aventuriers du Rail. Collectez des cartes Train, posez vos wagons sur les voies ferrées du plateau, et reliez les villes listées sur vos tickets pour remporter la victoire.

Vivez votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Europe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur: ALAN R. MOON



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4023



DECROCHER LA LUNE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BOMBYX
 Auteur: FABIEN RIFFAUD ET JUA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R03 3980



CROC'CHENILLE

Commentaires sur le jeu

Jeu de cir Points: 1

Le dé indique quelle case il faut atteindre. On déplace alors la tête de la chenille sur cette case, puis les pieds la rejoignent. Une variante offre un peu plus de choix aux joueurs plus âgés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur: MARCO GUTMAYER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 3999



RAPIDOFRUIT

Commentaires sur le jeu

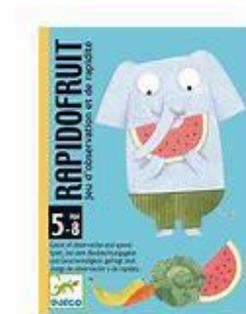
Jeu d'ass Points: 1

Quel gourmand sera le plus rapide pour gagner des fruits et des légumes? Mais attention, il est interdit de manger avec des gants de boxe! Idéal à 3, 4 joueurs!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur: BABAYAGA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 4011



RUSHHOUR

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

Jeu de l'embouteillage.

Faites sortir la voiture rouge de l'embouteillage.

Un vainqueur sommeille en toi!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 5 ans

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu: THINKFUN

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 4015



CORTEX CHALLENGE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'éni Points: 1

Challenge tes amis avec un jeu fun mettant ta réflexion et ta rapidité à l'épreuve. Affronte les autres joueurs dans 8 types de défis qui stimuleront tout ton cerveau : épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, mémoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu: Asmodée

Auteur: JIOHAN BENVENUTO NIC





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4019



CRÔA!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Crôa! est un jeu sans prétention!
On constitue au départ un plan de jeu avec les 64 cartes, battues et placées face cachée. Les grenouilles vont se déplacer de case en case, en découvrant au fur et à mesure de bonnes et mauvaises nouvelles. Attention de ne pas tomber sur un brochet qui vous avalerait tout cru. Si c'est votre Reine qui se fait croquer, la partie est terminée pour vous.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: IELLO
Auteur: IGOR POLOUCHINE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4034



MIKADOS

Commentaires sur le jeu

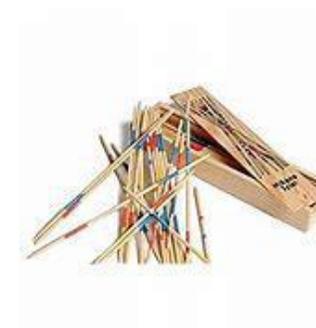
Jeu d'adr Points: 1

Est-il besoin de présenter le jeu de Mikado?
Le but théorique du jeu est de gagner le plus de points possible en retirant des baguettes sans bouger les autres. Mais le vrai but, bien connu de tous les joueurs, est de faire preuve de la plus grande mauvaise foi en contestant avoir bougé ou en affirmant que l'adversaire a bougé!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1+
Difficulté:
Marque du jeu: JURA-BUIS
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4044



A CHACUN SON FROMAGE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les deux souris Mimi et Ben pointent leur museau et hument l'air : humm, ça sent bon le froilage ici! Mais avant qu'elles ne puissent attraper les morceaux de fromage, il faut d'abord lancer le dé : celui qui a la bonne couleur a le droit de sauter à travers l'ouverture correspondante avec sa souris et de récupérer le morceau de fromage dans la pièce suivante.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 2 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 4064



LA BANDE AUX TETES DE CITROUILLE

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Les enfants de la bande aux têtes de citrouille vont de maison en maison pour récupérer des bonbons. Celui dont c'est le tour de jouer lance les deux dés et avance deux pions. Si les dés ne tombent pas sur des points mais sur la tête de citrouille, le pion est avancé d'une case et une carte de l'image de la bande est posée au milieu du plateau de jeu. Dès que les 5 cartes de l'image de la bande sont toutes au milieu, c'est la fin du tour. Celui qui sait où est le pion de sa couleur et qui se trouve en plus sur une case avec un ou plusieurs bonbons, récupère des bonbons qui vont rapporter des points. Mais ce n'est pas aussi simple que cela, car la couleur de son pion qui correspond à celle de la carte citrouille que l'on a

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: WOLFGANG KRAMER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 4065



KLAUS LE FERMIER

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Klaus le fermier, grand étourdi, a mélangé les différentes espèces de céréales avant de les semer. Après la récolte, il s'agit donc de trier l'orge, l'avoine, le blé et le seigle. En plus, il faut faire vite car les souris s'apprêtent à tout manger!
Un jeu passionnant où les enfants apprennent à reconnaître les espèces de céréales les plus courantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: BETTINA GOSSEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4067



GO GO GO!

Commentaires sur le jeu

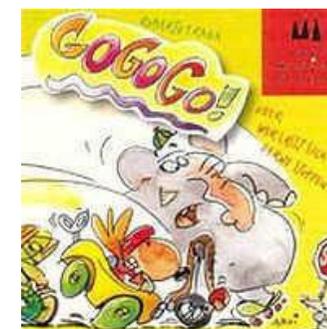
Jeu d'ass Points: 1

Cinq animaux rentrent chez eux, chacun par un moyen différent : en auto, en rollers, en vélo ou sur des échasses. Chaque joueur cherche à ramener chez eux ou bien quatre animaux identiques (par exemple quatre éléphants) ou bien quatre animaux différents (par exemple : éléphant, souris, poisson et chien). Il est très important d'être le plus rapide car, si durant un tour deux ou plusieurs joueurs veulent ramener le même animal à la maison, seul le joueur qui pose le premier sa main sur la carte visée peut la prendre et la placer devant lui face visible.
Le premier à avoir devant lui quatre animaux identiques ou différents a gagné.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: Drei Magier Spiele
Auteur: ROBERTO FRAGA





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4072



TWISTER LIVRE DE LA JUNGLE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Jouez des pieds et des mains avec vos héros préférés du Livre de la Jungle.
Sois le premier à traverser la jungle en te faufilant parmi tes héros préférés du Livre de la Jungle. Mais attention...si tu glisses ou que tu rencontres Shere Khan sur ton chemin, tu dois tout recommencer depuis le début!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: MB JEUX
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4089



COLORI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Colori, comme Pippo du même auteur, fait appel à l'observation rapide. Si le jeu est plutôt dédié aux jeunes joueurs, les plus grands prennent également plaisir à participer...et ne sont pas du tout assurés de gagner. Le but est de trouver l'objet exactement identique sur deux planches.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: AMIGO
Auteur: REINHARD STAUPE





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4094



LE PETIT ANE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

Gardez votre calme et le petit âne tout plein de fougue restera calme lui aussi.
Sinon, hop, il jettera son fardeau à terre.

Chaque joueur reçoit des bâtonnets de même couleur. Celui qui a distribué commence la partie et dépose un bâtonnet sur l'âne. Ensuite vient le suivant et ainsi de suite.

Chaque joueur ne peut mettre qu'un bâtonnet à la fois. Celui qui, en mettant son bâtonnet fait tomber ceux déjà placés, ou même une partie, doit les prendre tous et les placer à nouveau selon la règle du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: SCHMIDT
Auteur: B. S. RANFLE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4062



PERLIN PINPIN

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

La Princesse Coccinelle, la Princesse Chat, la Princesse Lune et leurs amies ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil. A vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie. Alors usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir à nouveau!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
Auteur: MAX EVARTS





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 4063



KAYANAK

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

Les inuits sont des indiens qui vivent très loin au nord de la surface du globe terrestre. Ils vivent de la chasse et de la pêche. La pêche dans la glace n'est pas facile: pour pouvoir pêcher des poissons, il faut d'abord creuser des trous dans la glace épaisse.

Qui obtiendra le plus de points pendant la pêche aux poissons? Nanouk et ses amis sont en route sur la banquise de l'Arctique pour pêcher des poissons. Le voyage est aventureux et fatigant : chacun doit bien utiliser ses points d'action! Cependant, avant de pouvoir utiliser la canne à pêche, il faut creuser des trous dans l'épaisse couche de glace. De plus,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: PETER PAUL JOOPEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4081



CONCERT DE GRENOUILLES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les grenouilles de l'étang ont faim. Mais rien à se mettre sous la dent sur la rive où elles habitent. Pour chasser les moustiques qui pullulent sur l'autre rive, elles sautent de nénuphar en nénuphar. Mais ce n'est pas si facile...car elles créent des embouteillages!

Chaque enfant guide une grenouille. S'il est le premier à ramener un moustique jusqu'à son point de départ, il gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: NORIS
 Auteur: MICHAEL ET JOHANN RÜ





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4082



COPA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

4 règles du jeu :

- kala, un jeu de stratégie et de semailles
- ronda, un jeu de mémoire
- hopper, un jeu d'habileté
- da capo, un jeu de bluff

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: STEFEN MÜHLHÄUSER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4086



LE FESTIN DU LION

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un grand festin a lieu chez les animaux! Le lion a convié tous les animaux à un vrai banquet où on leur servira leur met préféré. Mais ce n'est pas chose facile, car chaque animal a un autre plat préféré et si un mauvais repas est servi, les invités se mettent à protester. Celui qui reconnaîtra le plus vite quel animal préfère le met indiqué par le dé sera récompensé par une pièce d'or.

Un jeu de réaction.
 Plus "effet Fex" pour augmenter le degré de difficulté!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: MARKUS NIKISCH





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4133



BALLAST

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

Retirer le plus de rondins possibles pour cumuler des points.
 -en début de partie, les rondins sont placés dans l'anneau;
 -à chaque tour, un joueur retire un rondin de son choix à l'intérieur de la pile;
 -si son geste ne modifie pas l'emplacement d'autres rondins, il conserve le rondin retiré et rejoue;
 -si d'autres rondins bougent, il remet le rondin retiré sur la pile et c'est au joueur suivant de jouer;
 -le gagnant est le premier joueur qui atteint le score défini en début de partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4134



BON APPETIT!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

"Donne-moi à manger" dit le phoque jaune au gardien du zoo. "Non, moi d'abord, j'ai plus faim que toi" réplique le phoque vert. Le gardien du zoo va d'un phoque à l'autre : lequel va-t-il nourrir en premier? Il a alors une bonne idée : "Jouons tous ensemble à un jeu. Celui qui gagnera récupèrera un poisson!".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: BRIGITTE POKORNIK





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4148



BAMBOU CHENILLES

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Des perles en bois numérotées et de couleurs différentes, qu'il faut attraper à l'aide d'une cuillère "percée", et ensuite enfile dans la chenille en tissu. Jeu d'observation, de concentration, de rapidité. Perlet de se familiariser avec les chiffres et les suites.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: OLIFU
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4115



BISOUS DODO

Commentaires sur le jeu

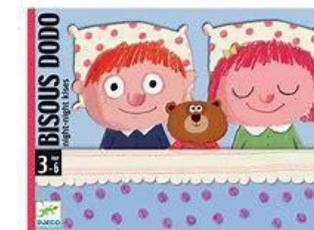
Jeu d'ass Points: 1

Ce jeu adapté aux plus petits deviendra vite un rituel au moment du coucher : un oreiller, un drap et un doudou à trouver, des bisous à recevoir et ...Bonne Nuit!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: DJECO
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 4127



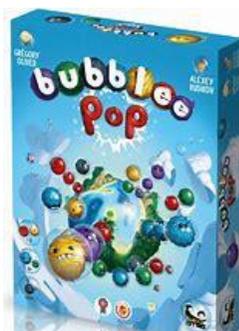
BUBBLEE POP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux joueurs s'opposent, chacun essayant de déblayer son côté du jeu des bulles qui ne cessent de venir l'encombrer. Pour supprimer des bulles, il faut former des lignes orthogonales d'au moins 3 pièces. A chaque tour de jeu, lors de la 3ème phase, deux bulles vont descendre vers votre aire de jeu. Le hasard est important mais vous pouvez le contrer.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4132



GLOOBZ

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Attrapez-les tous!
 Les Gloopz sont d'adorables créatures mais elles sèment la pagaille partout où elles passent : rattrapez-les vite! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte de jeu. Chaque bonne figurine saisie vous fait marquer 1 point mais en cas d'erreur, une pénalité vous attend. Et des cartes spéciales viennent se mêler à ce joyeux désordre. Ayez l'esprit et le geste vifs pour attraper ces drôles de créatures avant vos adversaires!
 Points forts : matériel ludique, réfléchir vite, ambiance survoltée.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: ALEXANDRE DROIT



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 4156



CACHE NOISETTES!

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

L'hiver approche!
Déplacez les écureuils et aidez-les à mettre leurs provisions à l'abri.
"Cache noisettes" est un jeu de logique proposant 60 défis à résoudre, de facile à expert.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Smart games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 4157



LE PETIT CHAPERON ROUGE DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

Il était une fois...au fond des bois...une maison habitée par Mère-Grand...
Découvrez la magie de ce conte populaire dans ce jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants.
Pourrez-vous aider le petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand? Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles "chemins" pour lui permettre de rejoindre la maison. Vous devrez surmonter 24 défis de difficulté croissante.
Mais attention le loup rôde. Jouez également avec lui et parvenez à résoudre 24 nouveaux défis en créant deux chemins différents vers la

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Smart games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R10 4171



TAM TAM SAFARI

Commentaires sur le jeu

Jeu de la Points: 1

Tam Tam Safari c'est 5 petits jeux malins pour jongler, jouer avec les mots! Tam Tam Safari utilise les mots référents usuels pour l'étude des correspondances graphiques-phonies. Il complète de façon ludique l'apprentissage de la lecture.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blackrock editions
 Auteur: FREDERIQUE COSTANTIN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4175



TWIN IT!

Commentaires sur le jeu

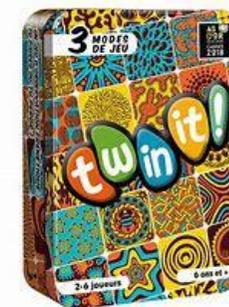
Jeu d'ass Points: 1

Les cartes s'accablent sur la table : retrouvez vite les motifs identiques! Le but est de remporter 5 prises : une prise se compose de 2 ou 3 cartes identiques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur: NATHALIE ET REMI SAUN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R07 4178



L'OR DE CAPTAIN BLACK

Commentaires sur le jeu

Jeu de ha Points: 1

De courageux aventuriers ont découvert un sac rempli de pièces d'or sur une île mystérieuse. Pourrez-vous les aider à partager le butin? Méfiez-vous des poèces ensorcelées, car elles attirent à vous le redoutable pirate Captain Black. Avec un peu de chance, vous prendrez l'avantage en tirant le plus de pièces d'or du sac et en les rangeant dans votre coffre en bois. Mais faites bien attention à l'or maudit du pirate!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: PAU MORE



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4179



ATTENTION! MONSTRES GLOUTONS!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

La curiosité pousse les joueurs à déplacer le bric-à-brac dans le grenier en désordre. Mais que découvrent-ils? Au milieu des vieux objets, des monstres gloutons font leur apparition. Celui qui garde une vue d'ensemble et mémorise bien l'emplacement des monstres les plus affamés peut leur dessiner de la nourriture succulente dans la gueule. Mais attention! Les monstres qui ont déjà mangé lâchent d'effroyables rots, qui font prendre leurs jambes à leur cou aux joueurs vers la sortie. Qui réussira à rester dans le grenier le plus longtemps?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HEINZ MAISTER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4211



A DOS DE CHAMEAU!

Commentaires sur le jeu

Jeu de str Points: 1

La caravane avance péniblement dans le désert aride. La chaleur, les dunes et les mirages retardent les chameaux. Soudain une tempête de sable se lève, mettant tout sens dessus dessous. Qui emmènera le plus grand nombre possible de ses chameaux jusqu'à l'oasis en faisant preuve de tactique et en ayant un peu de chance?

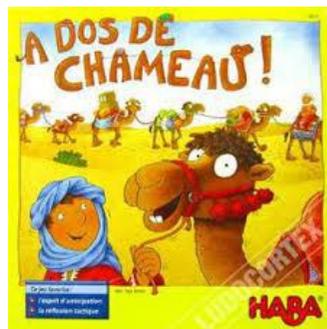
Une torride course de chameaux à travers le désert.

Amusement garanti pour toute la famille; nombreuses parties captivantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HAJO BÜCKEN



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4184



TINY PARK

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Tu construis un nouveau parc d'attractions sur un terrain libre. Mais pourquoi des ouvriers s'activent-ils juste à côté de ton terrain? Mince, tu découvres que tes concurrents y érigent aussi leur parc d'attractions. En plus de planifier le bon emplacement de chaque attraction, il faudra un peu de chance aux dés et savoir prendre des risques pour disposer parfaitement ses attractions sur le terrain à bâtir. S'il n'y reste plus aucun espace vide, ton parc peut être le premier à ouvrir!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: MARCO TEUBNER





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4188



KIKAFE?

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

"Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin!"

A vous, propriétaire de l'adorable petit lapin de très vite l'innocenter et d'accuser un autre animal de compagnie. Votre mémoire et votre réactivité seront vos seules alliées car si vous accusez un animal déjà innocenté, vous serez de corvée de nettoyage!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: JONATHAN FAVRE-GODA



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4189



MR. WOLF

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Mr Wolf avance doucement dans la forêt.
 "Vite les copains rentrons chez nous!" s'écrie l'un des petits animaux de la ferme.
 Voulez-vous les aider? Alors, guidez-les vers la bone maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.
 Mr Wolf est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attirée.
 Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, vous gagnez la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: BLUE ORANGE
 Auteur: MARIE ET WILFRIED FOR





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4190



PERLATETTE

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

En appuyant sur les plots, on incline le plan de jeu et la sorcière se déplace. Si vous êtes habiles, elle se dirige vers l'objectif désigné par le jeton retourné. Mais attention aux branches trop basses qui pourraient vous faire perdre le chapeau de la sorcière et votre tour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: MARCO TEUBNER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4194



A DOS DE CHAMEAU

Commentaires sur le jeu

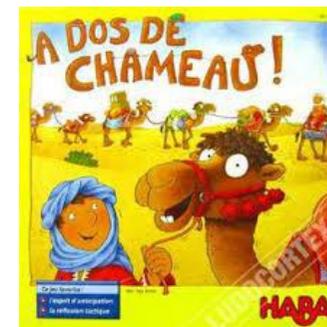
Jeu de str Points: 1

La caravane avance péniblement dans le désert aride. La chaleur, les dunes et les mirages retardent les chameaux. Soudain une tempête de sable se lève, mettant tout sans dessus dessous. Qui emmènera le plus grand nombre possible de ses chameaux jusqu'à l'oasis en faisant preuve de tactique et en ayant un peu de chance?
 Une torride course de chameaux à travers le désert!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: HABA
 Auteur: HAJO BÜCKEN





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4251



RAMSES COUP DE CŒUR

Commentaires sur le jeu

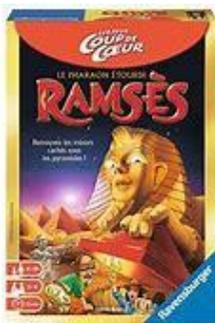
Jeu d'ass Points: 1

Ce jeu est le successeur de Ramsès III, un petit jeu de mémoire avec la même mécanique de base.
Le pharaon a caché ses précieux trésors sous 8 pyramides dorées. Si bien cachés, si bien qu'avec sa distraction légendaire, il ne sait plus où ils sont! Heureusement que vous avez une bonne mémoire et que vous allez l'aider : déplacez astucieusement les pyramides et vous serez récompensés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur: GUNTER BAARS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4198



DEBLOK!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Remuez les blocs dans tous les sens!
Rivalisez d'esprit et de rapidité face à vos adversaires.
Votre but : combiner vos 5 blocs afin de reproduire le dessin sur la carte le plus vite possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1 à 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4209



HUSCH HUSCH

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

C'est vraiment magique! A peine les cinq petites sorcières se sont-elles cachées sous leurs grands chapeaux noirs qu'on ne peut plus les distinguer. En outre, pendant leur vol vers le mont Blocksberg sur leurs balais, elles changent constamment de trajet. Cela peut donner le vertige. Il faut une vue très claire des choses pour savoir où se cachent les sorcières...et pour emmener l'une d'elles à destination afin de gagner!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 3 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: zoch zum spielen
 Auteur: HEINZ MEISTER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4226



YDRODY

Commentaires sur le jeu

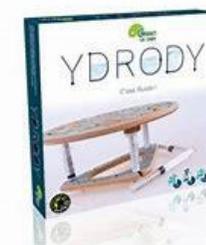
Jeu d'adr Points: 1

Ydrody fonctionne grâce à un principe ingénieux de vases communicants. Chaque joueur se saisit d'une seringue et va ainsi, soit en poussant sur le piston de la seringue, soit en le tirant, faire monter ou descendre les pistons des seringues sur lesquelles repose le plateau. L'effet produit inclinera le plateau et la bille avancera dans le labyrinthe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4228



BOUCLE D'OR

Commentaires sur le jeu

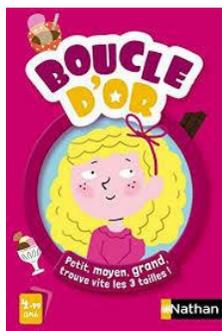
Jeu d'ass Points: 1

Mais qui a mangé tout le chocolat, se demandent les trois ours... Sois le plus rapide à trouver la même image en petit, moyen et grand et tape sur la carte Boucle d'Or.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: NATHAN
 Auteur: LES FEES HILARES



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4232



TUTTI FRUTTI

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Le jeu survitaminé!
 C'est la folie dans la salade de fruits, chacun cherche sa moitié. Devant vous des tuiles réversibles représentant des moitiés de fruits. Votre but est de ramasser un maximum de cestuiles en empilant rapidement les fruits identiques. Comme tout le monde joue en même temps, il faut être vif et précis pour réaliser la plus haute pile sans erreur! Tutti frutti est un jeu ultra vitaminé pour réveiller vos réflexes et apporter de la bonne humeur à votre table: un cocktail de fruits à consommer sans modération.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur: THEORA CONCEPT





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R04 4235



ICE COOL

Commentaires sur le jeu

Jeu d'adr Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 30 mn - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: BRAIN GAMES
Auteur: BRIAN GOMEZ



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R06 4239



GAGNE TA MAMAN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On prend les mêmes et on recommence! Gagne ta Maman! arrive après le grand succès de Gagne ton Papa!
On reste dans le même style de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 3 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4245



DRÔLES DE LUTINS!

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Aidez les lutins à attraper leurs jouets!
Au Pays Merveilleux des Jouets, de drôles de Lutins attrapent tous les jouets qui leur tombent sous la main. Qui veut les rejoindre et récupérer avec eux des jouets de couleurs et formes différentes? Comme les jouets sont cachés dans un sac en tissu, il faut faire preuve d'un bon sens tactile.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 4 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: HABA
Auteur: HANS BAUMGARTNER



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4247



PAR ICI LE POISSON

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Chaque bébé pingouin a besoin de 7 poissons pour être rassasié; quels sont les parents qui y arriveront en premier?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: beleduc
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4248



COLOR SMASH

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Un jeu de rapidité dans lequel il faut distinguer le nom de la couleur, de la couleur dans lequel il est écrit!

On partage les cartes entre les joueurs. Chaque joueur à son tour retourne la carte supérieure de son paquet et la place sur la pile. Quand la carte découverte comporte une simple tache, rien ne se passe, c'est au joueur suivant. Si le nom de la couleur correspond à la couleur de la carte, le 1er joueur à taper sur la pile la remporte. Mis si le nom de la couleur ne correspond pas à la couleur de la carte, il ne faut pas taper. Quand un joueur commet une erreur, il doit placer 5 de ses cartes sous la pile centrale. Le gagnant est celui qui collecte le plus de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 5 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: GOLIATH
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4256



ZOMBIE KIDZ

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les zombies ont décidé d'envahir ton école. Et même si ta prof de français te rend parfois la vie difficile, tu ne voudrais pas que le gymnase et la bibliothèque soient saccagés! Va falloir te charger de repousser ces créatures.

Zombie Kids Evolution est un jeu qui va évoluer, s'enrichir au fil des parties que tu joues et des exploits que tu accomplis. Tu vas acquérir de nouveaux pouvoirs, mais les Zombies deviendront plus féroces en retour...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: MQNUEL SANCHEZ





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4258



IL ÉTAIT UNE FERME

Commentaires sur le jeu

Jeu d'ass Points: 1

Les animaux de la ferme sont au pré! Si, si, en 2019, cela arrive encore que des animaux vaquent en pleine nature en marchant à même la terre...enfin, tout du moins dans les jeux comme celui-ci : Il était une Ferme!
Le souci c'est qu'ils ne s'entendent guère et que le fermier doit les séparer. Pour cela il ne dispose que de barrières qu'il doit placer judicieusement pour séparer le terrain. Et pour certains défis il faut en plus que chaque espèce dispose de son propre abreuvoir!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 5 ans
Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 4259



PARKING TOURNIS

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
Age préconisé : à partir de 6 ans
Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Smart games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R01 4265



DOBBLE CONTES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 4 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R11 4267



IQ FIT

Commentaires sur le jeu

Jeu d'éni Points: 1

Encastrer des pièces en 3D dans un plan en 2D. Le problème est résolu quand tous les trous du plateau sont remplis et que les pièces sont à plat (sans petite boule qui dépasse du jeu).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION
 Age préconisé : à partir de 6 ans
 Durée de jeu prévue: 0 mn - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R09 4298



LES PINGOUINS PATINEURS

Commentaires sur le jeu

Jeu math Points: 1

Sachez trouver l'emplacement correct de chaque Pingouin patinant sur le lac gelé!

Saurez-vous assembler les morceaux de banquise de telle façon que les Pingouins pourront tous être présents sur le plan de jeu? Pingouins Patineurs introduit le concept de pièces géomorphiques pour les 5 éléments du jeu. Trouvez la forme correcte de chaque pièce afin de la faire tenir à l'intérieur des bords du lac gelé pour retrouver l'emplacement demandé dans les défis de chaque Pingouin.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX 1 LOCATION

Age préconisé : à partir de 6 ans

Durée de jeu prévue: 15 mn - 30 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: Smart games

Auteur: RAF PEETERS

