

Liste des jeux à la location au 18/06/22

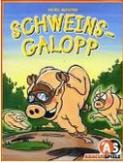
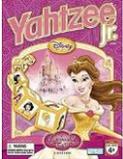
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1501	Schweins-Galopp	1	2 - 4	6 +	25 mn	Cartes, Course	Dans le cochon tout est bon ! Mais fi de jambon ! Cette fois, nos joyeux amis porcins vont se livrer une course sans pitié où vous pourrez gagner les bons légumes du jardin afin de nourrir les porcs de compétition. Après avoir installé les cartes qui forment le terrain de course, chaque participant prend une main de carte de cochon. Ca y est c'est le départ ! Chacun à son tour, joue une carte représentant un des cochon en course	Heinz Meister	Franz Vohwinkel
	1518	Nain jaune	1	3 - 8	7 +	15 - 20 mn	Cartes	Inspiré des jeux de paris à tableau, le Nain Jaune est devenu un jeu traditionnel grâce à sa simplicité et son dynamisme.		
	1487	Puzzle gallery "Envolée lyrique"	1	1	7 +	NC	Puzzle	Puzzle gallery "Fantasy orchestra envolée lyrique" de 500 pièce. Un format inédit et une façon ludique et originale de sensibiliser les enfants à la peinture à partir de 8 ans.		
	1488	Table à glisser 4 joueurs	1	2 - 4	5	10 mn	Adresse	Chaque joueur doit préserver son camp du palet tout en essayant de le mettre dans les camps adverses à l'aide de sa poignée en bois.		
	1489	Yahtzee Disney	1	1 - 6	8 +	30 mn	Dés	Une version du Yatzee sur le monde de Disney. Lancez les dés trois fois en essayant d'optimiser votre score dans chacune des catégories et tentez d'obtenir le plus de Yahtzee possible.		
	1490	J'apprends à compter	1	2 - 5	4 - 8	20 - 30 mn	Eveil	Ce matériel propose de nombreux jeux permettant d'aborder, sous divers aspects et tout en s'amusant, les premières notions de quantités, chiffres et opérations simples.		
	1491	Qui veut gagner des millions ?	1	2 - 10	12 +	60 mn	Connaissances	Dans cette adaptation du jeu télévisé, chaque joueur incarne le maître de jeu tour à tour. Les autres joueurs jouent simultanément en tentant tous de répondre aux mêmes questions, de plus en plus difficiles, pour remporter un gain (fictif, bien entendu...) de plus en plus élevé ! Pour chaque question, 4 réponses sont proposées.		

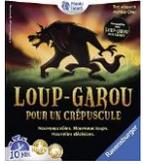
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1492	Loup-Garou pour un Crépuscule	1	3 - 10	10 +	5 - 10 mn	Cartes, Bluff	Les Loups-Garous sont de retour pour des parties encore plus mordantes ! Tout le monde est suspect : qui est un redoutable loup ? Telle est la question ! Après le succès du jeu de base Loup garou pour une Nuit, 13 nouveaux personnages et des scénarios palpitants vous attendent. Des renversements de situation inattendus et de cruels dilemmes en perspective ! Variez encore les plaisirs en combinant	Ted Alspach, Akihisa Okui	Gus Batts
	1493	Maîtres voleurs	1	2 - 8	10 +	45 - 90 mn	Stratégie	Un coffret à bijoux en bois, composés de 3 étages rotatifs séparément les uns par rapport aux autres... Jeu de mémoire avant tout, Maîtres voleurs s'avère aussi un très bon jeu tactique, avec l'utilisation judicieuse des rôles.	Frank Czarnetzki	Frank Czarnetzki
	1494	Destin de Voleur	1	1 - 4	12 +	45 - 90 mn	Plateau, Gestion	Dans le jeu Destin de Voleur, vous décidez de vous introduire dans le Palais Royal, d'entrer par effraction dans la salle aux trésors, et de jeter un oeil aux richesses mythiques censées y être cachées. Au milieu des piles d'or, d'émeraudes et de bijoux précieux, vous tombez sur un coffre contenant un mystérieux sablier. Au moment où vous le touchez, vous êtes envahi par une énergie mystique et comprenez quel est son	Konstantinos Kokkinis, Sotirios Tsantilas	Kinetic, Gong Studio
	1495	Boggle	1	6 +	5 +	30 mn	Eveil	Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.		
	1496	Ethnos	1	2 - 6	14 +	60 mn	Stratégie	Dans Ethnos, les joueurs s'affrontent pour déterminer qui deviendra le prochain Roi. Conquérez davantage de Royaumes et recrutez plus d'Alliés que vos adversaires pour accumuler les points de Gloire et vous installer sur le trône d'Ethnos. Pour devenir Roi d'Ethnos, rassemblez les membres éparpillés des 12 Tribus afin de former des Groupes d'Alliés pour partir à la conquête des Royaumes. Choisissez judicieusement le	Paolo Mori	John Howe
	1497	Circuit de perles Les Papoum	1	1	1 - 4	NC	Eveil	Un jouet d'éveil en bois très coloré pour amuser les enfants. Un boulier avec des perles et des personnages, un miroir et un hippopotame à faire bouger dans le circuit.		
	1498	Seasons	1	2 - 4	14 +	60 - 90 mn	Plateau, Stratégie	Les plus grands sorciers du royaume se réunissent. A l'issue de trois années de compétition acharnée, le nouvel Archimage du royaume de Xidit sera désigné. Dans une première phase, sélectionnez neuf cartes pouvoir en même temps que vos adversaires. Choisissez-les bien car elles seront déterminantes pour le reste de la partie. Dans une seconde phase, tirez le meilleur parti des dés spécifiques proposés à chaque saison.	Régis Bonnessée	Naïade

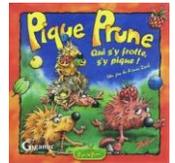
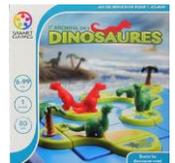
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1485	Brainstorm! Junior	1	2 - 6	6 - 15	30 - 45 mn	Plateau, Question-Réponses	Deux équipes s'affrontent. Il faut être la première équipe à totaliser 50 points et à franchir la case Arrivée, en trouvant pour les différents thèmes du jeu, les 10 réponses figurant sur la carte		
	1507	Monopoly Euros	1	2 - 8	8 +	120 mn	Plateau	Changer les francs pour des Euros et les noms de rues de France pour les capitales et pays d'Europe et vous aurez Monopoly à la sauce Europe. Pour un descriptif du jeu traditionnel voyez ici.		
	1453	Atmosfear "DVD"	1	3 - 6	12 +	45 - 60 mn	Plateau	Allez-vous battre le Seigneur des clefs ? Ce jeu contient un DVD !		
	1516	Playmobil "Véhicule d'intervention avec sirène"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Le pompier avec son véhicule d'intervention vient apporter son aide pour combattre l'incendie. Grâce à la sirène et au gyrophare de son véhicule, il a traversé rapidement la ville ! Contient un personnage et de nombreux accessoires (plots, talkie walkie, extincteur, mégaphone , ...). Véhicule d'intervention avec sirène et gyrophare. Le coffre s'ouvre. Référence de l'article : 5364		
	1514	Pique Prune	1	2 - 4	4 +	20 mn	Tuiles, Mémoire	La piste de tuiles en forme d'œuf représente les cases de la course. Pour avancer sur la case suivante vous devez retrouver le même symbole en retournant une tuile hexagone du centre. Si ce n'est pas le cas c'est au tour du joueur suivant, sinon vous avancez et vous pouvez rejouer de nouveau. Le jeu fera donc appel à la mémoire pour parcourir les cases du plateau.	Klaus Zoch	Doris Matthäus
	1512	La Joyeuse Ferme	1	2 - 4	4 +	20 mn	Mémoire	Les joueurs doivent collecter trois animaux en retrouvant des objets identiques qui se sont égarés dans la cour de la ferme.		
	1510	L'Archipel des Dinosaures	1	1	6 +	10 - 60 mn	Casse-tête	Jeu de logique en relief sur le thème des dinosaures. On sélectionne un défi puis on reconstruit les îles en tenant compte des indices. Sur les premiers défis on a la position et la forme de certaines tuiles. On ne peut pas mettre des carnivores (dinosaures rouges) sur la même île que des herbivores (dinosaures verts).	Raf Peeters	

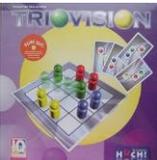
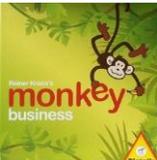
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1499	Entre les Lignes	1	4 - 8	10 +	20 - 40 mn	Dessin, Déduction	Faire deviner un mot en quelques coups de crayons maladroits est dans vos cordes ? Dans Entre les lignes, ce n'est pas par vos talents de dessinateur que vous gagnerez mais par votre créativité, votre ruse et vos capacités de déduction !	Wolfgang Warsch	Cédric Michiels
	1508	Otys	1	2 - 4	14 +	60 - 90 mn	Plateau, Gestion	Milieu du 22e siècle, après 300 ans d'inconscience, la montée des eaux engloutit les dernières terres émergées. Pour survivre, les colonies de rescapés doivent demeurer au-dessus du niveau de la Mer. Vous vivez dans la colonie Otys, récupérez les débris des civilisations passées dans les profondeurs pour construire le futur de l'humanité.	Claude Lucchini	Paul Mafayon
	1500	La bonne paye	1	2 - 6	8 +	90 mn	Plateau	Gérez votre budget afin d'être le plus riche.	Paul J. Gruen	
	1506	Trio vision	1	1 - 6	7 +	20 mn	Plateau, Casse-tête	Essayez de recréer les motifs des cartes autour du plateau en ne déplaçant qu'un pion.	Suzanne Galonska	Huch and Friends
	1505	Monkey Business	1	2 - 6	6 +	15 - 30 mn	Stratégie	Un premier jeu de risque et de stratégie Les singes ont laissé échapper tous les animaux du zoo. Ils se sont cachés au fond de la forêt et il faut tous les chercher. Qui en ramènera le plus?	Reiner Knizia	
	1504	Formes et Couleurs	1	1 - 4	3 - 5	NC	Hazard	Distinguer, comparer et associer les formes géométriques et les couleurs.		Sophie Voisin
	1503	Croassimo	1	2 - 4	5 +	15 mn	Plateau, Parcours	Des grenouilles sautent de nénuphars en nénuphars en fonction de la case chiffre dans laquelle vous avez envoyé la grenouille. Prenez autant de carte qu'il y a de fleurs sur les nénuphars afin de collecter le maximum de moustiques. Mais attention car certaines cartes vous feront reculer ou un poisson mangera un moustique. Qui aura le plus de moustique dans ses cartes à la fin du parcours ?	Antoine Rabreau	Peggy Nille

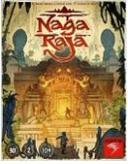
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1502	Nagaraja	1	2	9 +	30 mn	Gestion, Placement	En Inde, les temples jumeaux de deux divinités oubliées renfermant d'antiques reliques viennent d'être découverts. Pour vous emparer de ces trésors, vous devrez traverser un dédale en perpétuel mouvement et affronter votre rival de toujours... Mais attention ; rassembler les trois reliques maudites du maléfique Garuda vous serait fatal ! Chaque joueur parcourt son temple, pourvu d'emplacements pour des dalles et	Bruno Cathala, Théo Rivière	Vincent Dutrait
	1484	Frontières	1	2	10 +	45 - 90 mn	Affrontement	Le premier jeu de figurines sur carton prépeint 100% recyclable! La liberté ou ta mort! A la tête de vos unités de légionnaires ou d'extra-terrestres, partez au combat dans un univers futuriste. Chaque unité est représentée par un pion doté de ses propres caractéristiques et des cartes d'action viennent pimenter la partie. A l'instar des jeux de guerre avec figurines, vous ferez évoluer vos troupes dans des combats	Yann, Clem	
	1509	Berta la poule	1	2 - 4	4 +	10 - 15 mn	Déplacement	Le jeu consiste à tirer des grains de maïs du sac, pour en parsemer le chemin qui sépare la Poule Berta de votre nid. Puis il faudra lancer le dé pour que la poule picore dans votre direction, et ainsi l'éloigner des paniers adverses, l'amener dans votre case afin qu'elle y ponde et récupérer son œuf.	Geni Wyss	Hans Rubin
	1469	Paul et la lune	1	1 - 6	3 - 8	5 - 10 mn	Coopération, Mémoire	La lune a perdu sa baguette magique lumineuse. Avec l'aide des fées des étoiles, Paul veut l'aider à la retrouver. Les joueurs lancent le dé pour faire avancer Paul. Recherchez le symbole sur lequel Paul s'arrête parmi les plaquettes étoile faces cachées. Trouvez le bon symbole, accrochez la fée des correspondante à la prochaine étoile sur le chemin étoilé, sinon le nuage continuera de recouvrir la lune. Suspendez des fées à toutes les	Marie Chaplet, Steffanie Yeakle	Lucile Thibaudier
	1583	Trader	3	2 - 4	10 +	15 mn	Cartes, Stratégie	Le but du jeu est d'avoir le plus d'argent à la fin du jeu. Trader, un jeu tristement d'actualité qui propose de vous entraîner dans la spirale spéculative. Mais fi de morosité, jouons à la bourse avec ce jeu qui est au croisement du grand public et du gamer... simplicité et stratégie peuvent faire bon ménage et Trader en est la preuve.	Klaus Palesch, Horst-Rainer Rösner	Stéphane Poinot
	1455	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Lewis Waterman, John W. Mollett	
	1456	Gipf	1	2	9 +	15 mn	Plateau, Placement	Gipf possède un tablier divisé en deux parties distinctes, les points noirs sont les points de départ, les intersections sont les points où se placent les pions une fois en jeu. But du jeu. Quand un joueur ne peut plus amener de pions sur un point d'arrivée, il est vaincu.	Kris Burm	

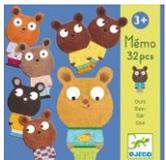
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1457	Splaf!	1	2 - 8	7 +	10 - 30 mn	Rapidité	Que faire quand vous rencontrez un Monstre ? Splaf! Écrabouillez-le ! Lancez les 2 dés qui donnent les coordonnées d'1 des 6 cartes Monstre sur la table. Le plus rapide tape la bonne carte et la récupère. Celui qui a le plus de cartes gagne.	Kane Klenko	Mr. Cuddington
	1458	Le jeu du Prince de Motordu	1	2 - 4	6 +	20 mn	Plateau, Lettres	Le Jeu du Prince de Motordu joue avec les mots et nous délivre, à titre de récompense, des belles lisses poires. Selon le résultat du dé, le joueur actif devra réaliser une des quatre épreuves : - trouver un mot commençant par une lettre ; - trouver un mot contenant une syllabe ; - trouver un mot qui rime avec un mot donné ; - trouver un nombre de mots donné. Le tout doit correspondre au thème de la case	Marie Chaplet, Steffanie Yeakle	
	1459	Fort comme un dragon	1	2 - 4	5 +	10 - 20 mn	Parcours	Quel dragon aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte	Wolfgang Dirscherl	Félix Scheinberger
	1460	Ethnos	1	2 - 6	14 +	60 mn	Stratégie	Dans Ethnos, les joueurs s'affrontent pour déterminer qui deviendra le prochain Roi. Conquérez davantage de Royaumes et recrutez plus d'Alliés que vos adversaires pour accumuler les points de Gloire et vous installer sur le trône d'Ethnos. Pour devenir Roi d'Ethnos, rassemblez les membres éparpillés des 12 Tribus afin de former des Groupes d'Alliés pour partir à la conquête des Royaumes. Choisissez judicieusement le	Paolo Mori	John Howe
	1461	Décrocher la lune	1	1 - 6	6 +	15 mn	Adresse	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 d'imagination. Décrocher la Lune est un jeu d'équilibre astucieux aux règles simples. Les échelles de bois entremêlées créent un bel effet visuel jusqu'à devenir un objet décoratif.	Fabien Riffaud, Juan Rodriguez	Emmanuel Malin
	1462	Domino 4	1	2 - 4	7 +	20 mn	Puzzle	Domino 4 est un jeu de Domino évolué. Le jeu se compose de 60 tuiles (4 séries de 4 couleurs et 4 chiffres) divisées 2 parties, dont 4 joker. Le but est comme dans le domino de se débarrasser de ses tuiles en premier. Quelques coups spéciaux et les tuiles joker donne à Domino 4 plus de combinaisons et une dimension "bluff".	Gilles Monnet	
	1463	Mémo "Ours"	1	2	3 - 5	10 - 15 mn	Mémoire	32 petits ours à associer		Christine Pym

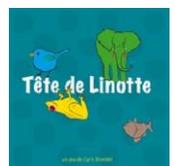
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1464	Loto des Animaux Familiers	1	1 - 5	3 +	NC	Loto	Loto avec nos amis les animaux familiers		
	1465	T'choupi "Le jeu de l'école"	1	2 - 4	3 - 5	15 mn	Plateau, Parcours	Un jeu parfait pour l'entrée en maternelle et comprendre ce qui s'y passe. Une belle occasion pour ouvrir le dialogue, et parler avec son enfant de ce qui se passe dans sa classe. Au fil du jeu, les enfants réalisent le parcours-type d'une journée à la maternelle : la récré, la sieste, le goûter... A l'aide de la flèche tournante, les enfants progressent de case en case en utilisant des grands personnages en bois à l'effigie de	Thierry Courtin	Thierry Courtin
	1466	Tête de Linotte	1	2 - 8	8 +	15 - 30 mn	Cartes, Mémoire	Après avoir retourné et empilé cinq cartes, tous les joueurs vont se voir poser une question. Ces questions sont très variées : « Quelle est la couleur de la troisième carte ? », « Y a-t-il plus de grenouilles que de poissons ? », « Combien y a-t-il de cartes jaunes ? », « Quel animal est sur la troisième carte ? », etc. Ce n'est pas une question de rapidité ; chacun prend le temps nécessaire pour répondre. Si tous les joueurs sont	Cyril Blondel	Marie-Gabrielle Verdoni
	1486	Quel cirque !	1	3 - 5	6 - 10	15 mn	Cartes, Stratégie	54 artistes proposent leur plus beau numéro au CIRCUS RIGOLUS. Il y a des clowns, des jongleurs, des magiciens et des contorsionnistes, des dresseurs, des dompteurs et bien d'autres. Mais le spectacle ne peut compter que 9 numéros. Qui saura organiser le plus beau spectacle ? Qui recueillera le plus d'applaudissements du public ?	Didier Jacobée	Pathat
	1475	Le Trioker	1	1 - 4	7 +	15 mn	Dominos, Observation	Le jeu consiste à placer ses pièces en respectant la règle suivante: les coins réunis doivent porter la même valeur. Le gagnant est celui qui parvient le premier à placer toutes ses pièces. Avec plusieurs variantes, le Trioker peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs, mais également en mode 1 joueur.	Percy Alexander MacMahon, Marc Odier	
	1483	Quak (Coâ)	1	2 - 4	4 +	5 - 20 mn	Affrontement	Le jeu, basé sur le hasard et une légère prise de risque (rejouer ou arrêter), amuse bien les très jeunes joueurs, qui ont plaisir à faire disparaître les grenouilles dans le tourbillon au centre du jeu.	Bruno Dolch	Doris Matthäus
	1482	Wikingers	1	2 - 4	10 +	45 - 60 mn	Plateau, Placement	L'histoire des vikings est au coeur de ce jeu avec la création de colonies, de villes et d'attaques d'autres villes. Sans oublier le commerce, la pêche ou l'artisanat.	Michael Kiesling	Harald Lieske

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1481	Tam Tam - Safari "CE1-2 niveau 1"	1	1 +	7 +	10 mn	Cartes, Lettres	Jeu de lecture et de rapidité amusant. Découvrez 5 façons de jouer en jonglant avec les mots!	Frédérique Costantini	
	1480	La Ronde du fermier	1	2 - 4	3 - 8	10 - 15 mn	Coopération	Un jeu de coopération, car ici il n'y a pas 1 gagnant, mais des gagnants. Les enfants doivent s'entraider mutuellement pour nourrir les animaux de la Ferme. Chaque enfant a une brouette, et à l'aide d'un dé spécial, il doit amener la nourriture adéquate à l'animal avant la tombée de la nuit. Si le résultat de son dé ne lui permet pas d'apporter le bon aliment au bon animal, il peut en faire bénéficier un autre joueur pour le faire	Swentje Brünger	Marek Mann
	1479	La Forêt des frères Grimm	1	2 - 4	14 +	40 - 90 mn	Plateau, Stratégie	Le Roi Reginald le Gourmand a la volonté de développer des centaines de terrains dans la mystérieuse et sombre forêt de Grimm. Son coeur est rempli d'avarice à l'idée de tout cet or s'amassant dans sa chambre à trésor une fois les terrains dégagés et les constructions débutées. Malheureusement, les Bâtisseurs Royaux, aussi connus comme les Trois Petits Cochons ont vieilli et les derniers plans de construction qu'ils lui ont	Tim Eisner	Mr. Cuddington
	1467	Take Five	1	2 - 4	12 +	40 mn	Plateau	Un curieux jeu mêlant un aspect tactique, par le déplacement des pièces d'échecs, et un aspect mémorisation. Le principe est de déplacer deux des quatre pièces pour aller soit regarder, soit prendre la pièce de la case atteinte. En prenant cinq pièces, vous devez, dans la première manche faire un score maximum, dans la deuxième manche atteindre exactement 21, et dans la troisième manche former une quinte.	Max Garchambeau	
	1476	Le Verger	1	2 - 8	3	15 mn	Plateau, Coopération	Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange .	Anneliese Farkaschovsky	Walter
	1468	Peanut Club	1	3 - 6	8 +	20 - 40 mn	Cartes, Enchères	Les joueurs incarnent des Marchands invités à une prestigieuse vente aux enchères se déroulant au confluent de plusieurs univers hétéroclites. Dans ces univers, trois monnaies sont acceptées : les Millions de dollars, les Chameaux et les Cacahuètes. Les collectionneurs vont tâcher de repartir de la vente avec le plus bel assortiment d'objets.	Henri Kermarrec	Gray Shuko, Kevin De Castro
	1474	Le Truc le plus	1	3 - 8	8 +	30 mn	Question-Réponses	Soyez vous-même: pensez comme tout le monde! Un bébé est il plus fort qu'un ballon? La tolérance est elle plus inutile qu'un chocolat? Faites le bon choix et votez comme les autres.	Maxime Rambourg	Igor Polouchine

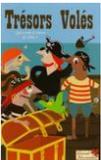
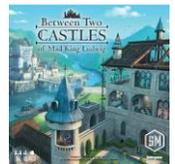
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1473	La petite sorcière du tonnerre	1	2 - 4	5 +	10 - 20 mn	Mémoire	C'est la nuit des sorcières ! Les apprenties s'apprêtent à faire leur premier vol jusqu'à la montagne aux sorcières. Pour voler au dessus des nuages, il va leur falloir une bonne mémoire et des nerfs d'acier et la petite sorcière du tonnerre est très nerveuse : elle lance des éclairs et sème le désordre. Qui arrivera en premier autour du grand feu magique ?	Imke Krämer	Eva Czerwenka
	1472	Pyramid	1	2 - 5	8 +	30 - 45 mn	Plateau	Dans les profondeurs d'une pyramide, des aventuriers cherchent des trésors enfouis. mais une momie veille et cherche à les attraper	Marcel-André Casasola Merkle	
	1471	Allons dans nos campagnes	1	2 - 6	7 +	45 - 60 mn	Reconnaissance	Une promenade sur 61 terroirs de nos campagnes à la rencontre de la faune et de la flore. Les conséquences des conditions climatiques, l'aide aux animaux, l'aménagement des terroirs et la protection de la vie de nos campagnes agrémentent ce parcours initiatique. 2 à 6 joueurs 3 niveaux de difficultés 200 animaux, arbres et champignons. Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu, 2 dés, 6 pions en bois. 230 cartes à jouer (107 photos		
	1470	Trésors Volés	1	3 - 12	7 +	10 - 30 mn	Cartes, Déduction	Trésors Volés est un jeu de déduction simple. Un pirate a dérobé le trésor du Capitaine ! Une enquête est organisée pour découvrir son identité, la nature du butin et l'endroit où il l'a caché ! 4 pirates sont suspectés : Marie-la-Tempête, Barberousse, Jambefolle et La Lunette. Ont-ils dérobé le collier de diamants, le coffre aux pièces d'or, le chandelier incrusté de pierres précieuses ou la couronne du roi ? Le butin	Sweet November	Pathat
	1519	Dominos tactile pour tous	1	2 - 6	3 +	NC	Chiffres	Dominos tactile pour tous - aveugle ou non Un grand classique des jeux de société adapté à tous : voyants et non voyants.	Michèle Samoyau	
	1477	Autorelli	1	1 - 4	2 - 4	15 - 30 mn	Eveil	Feu vert pour la course de caisses à savon colorées ! Qui donc sera le plus rapide aujourd'hui ? Cette première collection de jeux stimule de façon ludique la reconnaissance et la désignation des couleurs et des formes ainsi que la concentration et l'écoute attentive. Le jeu comporte 4 règles différentes. "Description éditeur"		Roger DeKlerk
	1566	Between Two Castles of Mad King Ludwig	1	3 - 7	10 +	45 mn	Tuiles, Draft	Le Roi exige un château! Vous êtes un maître d'œuvre de renommée mondiale à qui le roi fou Ludwig a demandé de l'aide pour concevoir ses châteaux.	Ben Rosset, MattheW O'Malley	Agnieszka Dabrowiecka, Laura Bevon

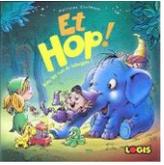
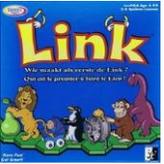
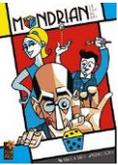
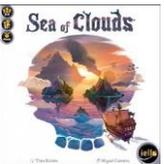
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1517	Ninja Camp	1	2 - 4	8	30 - 45 mn	Cartes, Placement	Ninjas, Tenez vous prêt ! Seul le meilleur deviendra le disciple du Sensei Saru. Choisissez une carte Technique , déplacez votre meeple Ninja ! Rempportez les meilleures cartes Technique pour gagner !	Adam E. Daulton	Jacqui Davis, Chris Byer
	1552	Et Hop !	1	2 - 4	3 - 8	10 - 20 mn	Dés	Monte l'escalier et glisse joyeusement sur le toboggan pour ramasser les objets du bac à sable. Qui gagnera le plus de jouets ? Contenu : 1 toboggan-éléphant 20 joueurs de quatre couleurs et formes 4 lutins de couleurs différentes 1 dé avec des points 1 dé avec des chiffres	Matthias Kaufmann	Gediminas Akelaitis
	1553	Link	1	2 - 4	4 +	15 mn	Plateau, Stratégie	Soyez le premier à relier deux côtés de la même couleur - et gagnez ! Il n'y a jamais de moment d'ennui avec Link, car chaque joueur est impliqué dans chaque mouvement. Les joueurs se relaient pour appeler des images et les marquer comme au bingo, en essayant de se frayer un chemin d'un côté à l'autre de leur plateau de jeu. Chaque plateau de jeu comporte les mêmes images à différents endroits, de sorte qu'à chaque	Ora et Théo Coster	Walter Wick
	1554	Mondrian	1	2 - 4	14 +	30 - 60 mn	Dés	Un jeu de dés avant-gardiste ! Mettez vous dans la peau du peintre Piet Mondrian et peignez comme lui. Lancez vos dés avec adresse, style et une pointe de ruse pour faire le plus beau des tableaux façon Mondrian. Rendez votre maître fier de vous !	Israel Cendrero, Sheila Santos	Pedro Soto
	1555	Quarto	1	2	8 +	10 - 20 mn	Stratégie	Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu! C'est surprenant, et offre des stratégies amusantes. Au cours des premières parties, c'est	Blaise Müller	
	1556	Scythe	1	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Plateau, Stratégie	As d'Or "Expert" 2017. Scythe est un jeu 4X qui se déroule dans une histoire alternative pendant les années 20, où les joueurs vont tenter de faire fortune et de prendre possession des terres autour de la Factory.	Jamey Stegmaier	Jakub Rozalski
	1557	Sea of Clouds	1	2 - 4	10 +	30 - 40 mn	Cartes	Sea of Clouds est un jeu de cartes tactique et original dans lequel vous devez faire des choix difficiles : prendre la part du butin que vous venez de découvrir, ou l'abandonner aux mains de vos rivaux pour tenter votre chance sur une part plus attrayante...	Théo Rivière	Miguel Coimbra

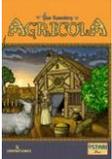
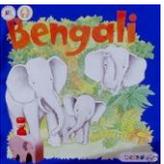
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1558	Agricola	1	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Stratégie	Dans Agricola, vous prenez le rôle d'une petite famille paysanne devant développer sa ferme au cours de 6 ans. Vous devez gérer vos enclos, vos animaux, vos récoltes, votre maison et votre famille. A la fin des 14 tours du jeu, la ferme la plus diversifiée gagne la partie.	Uwe Rosenberg	Klemens Franz
	1559	Bang !	1	3 - 7	12 +	20 - 60 mn	Rôle	Le shérif doit faire régner l'ordre dans sa ville. Accompagné de ses adjoints, il doit vaincre les hors la loi et le renégat. Chaque joueur endosse l'un de ces rôles (cachés). Puis, chaque tour, les joueurs s'arment, se cachent et surtout se tirent dessus.	Emiliano Sciarra	
	1560	Gang de Castors	1	2 - 6	6 +	20 mn	Cartes, Mémoire	Une bande de joyeux castors entreprend la construction d'un barrage, mais de vilains rats ont décidé de saboter leur travail : il faut s'en débarrasser au plus vite !	Monty Stambler, Ann Stambler	Björn Pertoft, Markus Wagner
	1561	Cherche et Compte	1	1	3 - 7	10 - 20 mn	Chiffres	L'enfant regarde chacune des 10 scènes présentées sur les cartes, il compte combien de fois apparaît les objets illustrés sur la planche et place sur la tablette le nombre de jetons correspondant. Enfin, il corrige tout seul ses réponses en retournant la planche.		Francois Daniel, Anne De Chambourcy
	1562	Pippo	1	2 - 8	4 +	15 - 30 mn	Cartes, Observation	Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné. PIPPO :	Reinhard Staupe	Oliver Freudenreich, Uschi Heusel
	1563	OctoVerso	1	2	13 +	30 mn	Lettres	Adeptes des jeux de lettres voici voilà Octoverso. Pourquoi verso ? Parce que les tuiles du jeu qui ont des lettres d'un côté ont... aussi des lettres de l'autre côté. Ce qui fait qu'une fois posées sur le support, celui-ci peut pivoter afin de jouer avec le verso. Ici point de plateau, tout se joue sur le fameux support où l'objectif est bien sur de créer des mots. Pour ce faire, vous pouvez ajouter des lettres de votre main à l'une des	Laurence Alsac	
	1550	Salut les Pingouins	1	1 - 6	5 +	10 mn	Adresse	Etre le premier à avoir placé tous ses pingouins sur l'iceberg mobile.		IDL

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1574	Waterloo	1	1 - 2	14 +	300 mn	Wargame	Ce jeu simule la campagne de Napoléon en Belgique, Charleroi, Wavre, Quatre Bras, Ligny, Genappe, Mont St Jean etc... La boîte inclut : - les règles du jeu - 3 cartes - 360 pions et marqueurs non détachés - aides de jeu. Le jeu est d'une complexité moyenne et il offre la possibilité de jouer en campagne. Ce jeu peut se pratiquer en solitaire.	Ed Wimble	Rick Barber
	1582	Toutim	3	2 - 4	3 +	20 mn	Cartes, Mémoire	Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter : comment ça il ne sent pas bon le chat ??? À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Le	Marine Faraguna	Elen Lescoat
	1581	Sudokarré	1	2 - 6	14 +	15 mn	Cartes, Chiffres	"Chaque joueur dispose de cinq cartes recto-verso à sa couleur. Sur chacune, sont représentés quatre chiffres différents répartis en carré (un dans chaque angle). Au centre de la table sont retournées et disposées en carré quatre cartes sur lesquelles ne figurent qu'un seul chiffre (il y a neuf cartes en tout, une pour chaque chiffre de 1 à 9). En jouant simultanément, il faut être le premier à reproduire à l'identique le schéma	Alain Rivollet	Arnaud Quéré
	11402	Cartzle "Les Jeux d'Enfants"	1	1 - 2	8 +	20 - 30 mn	Cartes, Puzzle	Deux œuvres à reconstituer, encore et encore Première étape : Recomposez l'oeuvre initiale avec intuition, délicatesse, et persévérance... seul ou a plusieurs Ensuite viendront les défis pour nous donner de plus en plus de fil à retordre... Et au verso, une autre image avec de nouveaux défis !	Bony, Juan Rodriguez, Florent Toscano	Pieter Brueghel l'Ancien
	1578	Sherlock "Parmi les morts"	1	1 - 8	10 +	30 - 60 mn	Cartes, Déduction	Deux employés de pompes funèbres disparaissent dans l'intervalle de quelques jours... Est-ce une coïncidence ? La mafia y est-elle pour quelque chose ? Ou faut-il chercher ailleurs la vérité ? Une enquête ténébreuse qui vous emmènera bien au-delà... de votre imagination.	Josep Izquierdo, Marti Lucas	Pedro Soto
	1000	Wazabi	1	2 - 6	8 +	20 mn	Cartes, Dés	Les règles très simples [...] : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force!	Guilhem Debricon	Bravo
	1564	Redoutables Vikings	1	2 - 5	6 - 10	10 - 15 mn	Mémoire	Chargés de pierres précieuses et de bijoux scintillants, les Vikings reviennent de leur dernier pillage. En poussant des cris d'allégresse, ils déchargent les trésors récupérés et se mettent à les distribuer. Pour les Vikings, il s'agit maintenant de rester calme et de ne pas s'emparer trop tôt de sa part de butin, car il se peut que des trésors encore plus précieux arrivent bientôt sur un autre bateau.	Wolfgang Dirscherl	Michael Menzel

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1575	Willi le Lutin	1	2 - 4	5	15 mn	Plateau, Mémoire	Les joueurs lancent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que Willi ait distribué tous les champignons de la forêt. Il faut essayer de retenir l'endroit où se trouvent les différents champignons.	Rik Van Even	Petra Probst
	1565	Res Arcana	1	2 - 4	12	30 - 60 mn	Cartes, Stratégie	"As d'or 2020 catégorie Expert" Res Arcana invite 2 à 4 joueurs à choisir leur mage, créer d'étranges artefacts, invoquer des dragons et rivaliser pour la possession d'antiques monuments et de lieux de puissance pour remporter la victoire. "Nominé As d'or 2020 (Expert)"	Thomas Lehmann	Julien Delval
	1573	Stratopolis	1	2	8 +	20 mn	Tuiles, Placement	Les joueurs placent leurs tuiles à tour de rôle afin d'optimiser la présence de leur couleur. Le score prend en compte la plus grande surface et la plus grande hauteur de cette surface. Les tuiles s'empilent et un territoire risque d'être divisé à tout moment par l'adversaire : la victoire peut basculer jusqu'au dernier moment.	Annick Lobet	
	1571	Samhain	1	2 - 4	14 +	60 mn	Cartes	Les légions de César sont aux portes des terres celtiques. Chaque joueur sera le chef d'un clan qui tentera de devenir le plus puissant pour être chargé de la résistance contre les Romains. Les membres de votre clan doivent être divisés entre le village où ils accomplissent des actions et les temples où ils vont prier. Les emplacements vous donneront des avantages immédiats, mais les temples vous donneront le pouvoir	Alessandro Chiabotto, Mauro Chiabot	Fabio Porfidia
	1570	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Lewis Waterman, John W. Mollett	
	1569	Watzit	1	3 - 8	8 +	20 mn	Cartes, Dessin	Le monde de WATIZIT est rempli d'interdictions toutes plus loufoques les unes que les autres. Votre mission : dessinez les futurs panneaux d'interdiction... Combinez vos 3 cartes pour former une interdiction complètement farfelue. « Interdit aux chevaliers en tutu » «... Aux pirates de faire de la luge sur la plage» « Interdit de lécher des bananes sous la pluie » Chacun dessine alors son interdiction dans le but de la faire	Hervé Marly	Agence Cactus
	1567	Bengali	1	2 - 4	5 +	15 mn	Plateau, Déduction	Les cornacs sont très occupés. Comme les éléphants veulent s'échapper pour se cacher dans la forêt vierge, ils ont décidés de construire un enclos pour chaque éléphant. Pour cela, il faut un nombre suffisant de rondins de bois, mais pendant ce temps les éléphants vont à nouveau tenter de s'échapper!	Kirsten Hiese	Monika Mulzer-Adam

Liste des jeux à la location au 18/06/22

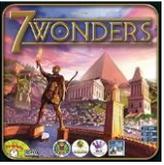
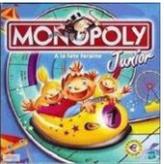
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1549	Crazy Chicken	1	2	8 +	30 - 45 mn	Cartes, Bluff	Qui sera le plus givré des poulets et remportera ce jeu de cartes drôle et rapide ? Qui saura picorer des points de victoire sans laisser trop de plumes dans ce combat de coqs ?	Michael Schacht	Gabor Racsmany, Atelier Willinsky
	1576	7 Wonders	1	2 - 7	10 +	30 mn	Cartes, Stratégie	Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.	Antoine Bauza	Miguel Coimbra
	1535	Opération Archéo	1	1 - 6	9 +	30 - 90 mn	Plateau, Coopération	Bienvenue à Trifouilly-les-Oies. Les champs vont bientôt laisser place à la construction d'une zone commerciale. Votre mission : sauver les sites archéologiques de la destruction. Saurez-vous résister à la météo capricieuse et aux événements imprévus ? Finirez-vous la fouille à temps ? Opération Archéo s'adapte à vos envies en vous proposant un mode "Famille" ou un mode "Expert" et trois niveaux de difficulté. Il se	Mathieu Baiget	Christophe Palma
	1520	Dix de chute	1	2 - 4	7 +	15 mn	Stratégie	Il faut faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire. Pour cela les joueurs actionnent des roues dont les encoches communiquent entre-elles.		
	1521	Mon voisin le monstre	1	4 - 7	8 +	30 mn	Cartes	Serez-vous un bon voisin, un bon plat, un monstre, un chasseur de monstre, un ou une amie des monstres ? Vous n'avez que quatre cartes en main. À chaque tour vous en choisissez une, vous la montrez et vous devez utiliser son pouvoir. Les chasseurs permettent de dénoncer un joueur mais est-ce lui le monstre ? La plupart des cartes vont venir brouiller le jeu car elles vont passer de main en main. Il faudra donc un	Pesu Nabeno	Sunju Choi
	1522	Monopoly Junior "A la fête foraine"	1	2 - 4	5 - 8	30 mn	Plateau, Parcours	Avec Monopoly junior, les plus jeunes vont pouvoir se familiariser avec le plus célèbre des jeux.		
	1523	Spidmonsters	1	2 - 4	5 +	10 - 15 mn	Crates, Observation	SpidMonsters est un jeu d'association délirant pour des parties endiablées qui nécessitent un oeil de lynx et un esprit vif ! Motif ! Planète ! Monstre ! Les associations s'enchaînent et se déchaînent à un rythme effréné. Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné !	Michael Slack	Michael Slack

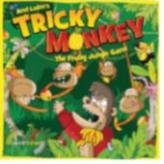
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1524	Tricky Monkey	1	2 - 4	6 +	10 - 20 mn	Mémoire	Retrouvez les fruits avant le gorille. Faites preuve de rapidité et de mémoire pour être le premier à les attraper ! Méfiez-vous du Gorille affamé qui peut vous arracher les fruits des mains et cherchez le Toucan (l'oiseau qui porte chance) il vous permettra d'obtenir des portions bonus ! Lancez le dé toupie et tentez de récolter le plus de fruits possibles !	Ariel Laden	Eitay Riechert
	1525	Grand Jeu Max et Lili	1	3 - 6	7 +	45 mn	Question-Réponses	Si les seuls livres que vous ayez jamais lus sont les petits livres de Max et Lili, vous pourrez briller avec des questions qui ne reposent que sur l'univers des héros de la série.	Serge Bloch, Dominique de Saint-Mar	
	1526	Puzzle "Animaux d'Afrique 2 niveaux"	1	1	6 +	NC	Puzzle	Puzzle artistique sur deux niveaux sur le thème des animaux d'Afrique.	George Luck	
	1527	Sésame	1	2 - 4	6 +	20 mn	Association, Mémoire	Chaque joueur tente de constituer la combinaison exacte permettant d'ouvrir le coffre, en actionnant des roues crantées, sachant que 9 symboles sont à positionner. Le premier joueur qui y parvient ouvre le coffre et peut prendre autant de trésors qu'il le souhaite, sans piocher de serpent, car sinon son butin est annulé. Une nouvelle manche commence, avec une nouvelle combinaison de symboles, et c'est reparti	Gunter Baars Gunter Baars 29 □	Graham Howells, Joachim Krause, Wal
	1528	Premiers Mots	1	2 - 16	4 +	15 - 20 mn	Eveil	Un petit jeu simple et amusant pour accompagner les enfants dans l'apprentissage de la lecture. L'enfant s'amuse à reconstituer 40 mots en assemblant des lettres ou des syllabes.		Virginie Chiodo
	1529	Memo Silhouettes	1	2 - 4	3 +	10 mn	Cartes, Mémoire	L'originalité par rapport au Memory est plus à rechercher dans la constitution des paires : un animal et sa silhouette.	Amandine Piu	Amandine Piu
	1530	Time's Up! "Kids"	1	2 - 12	2 +	20 mn	Cartes, Ambiance	Time's up ! Kids est le Time's Up ! Des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images. Décrivez d'abord les images Puis mimez les !	Peter Sarret	Eric Azagury

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1531	Le Piano du petit Guy	1							
	1532	Château Roquefort	1	2 - 4	6 +	30 mn	Plateau, Parcours	Attention, souris gourmandes ! Le plateau de jeu et la Boîte forment un château parsemé de trous invisibles : c'est un véritable gruyère ! Il faut réunir quatre variétés de fromages différents avec ses quatre souris pour remporter la victoire. As d'Or "Enfant" Cannes 2009	Bernhard Weber, J.-Peter Schliemann	Victor Boden
	1551	Tourn'vite !	3	2 - 5	5 +	15 - 20 mn	Cartes, Hazard	C'est la fête foraine du printemps. Qui aura la chance en faisant tourner le disque et sera le premier à poser toutes les cartes animaux comme il faut ?	Kristin Mückel	Thies Schwarz
	1541	Attack of the Jelly Monster	1	3 - 5	8	15 mn	Plateau, Rapidité Majorité, rapidité	Un monstre en gelée envahit la ville ! Vous et votre escouade devez prélever le maximum de matière alien avant qu'il ne soit détruit par l'armée dans 4 heures. Les dés sont votre escouade et vous devez être meilleur que les autres ! Pour collecter de la gelée alien, placez vos dés sur les différents quartiers. Seul le joueur qui a la majorité grâce à la valeur de ses dés remportera la récompense ! Lancez vos dés, placez-en	Antonin Boccara	Guillaume Duchemin
	1548	Sphinx	1	2 - 4	8 +	40 mn	Plateau, Parcours	Pour arriver au trésor, on passe à travers les murs. Le but du jeu est de réussir à vaincre les sphinx et parvenir à la salle du trésor.	Gunter Baars	
	1547	Quarto	1	2	8 +	10 - 20 mn	Stratégie	Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu! C'est surprenant, et offre des stratégies amusantes. Au cours des premières parties, c'est	Blaise Müller	
	1546	Risk "Edition Napoléon"	1	2 - 5	10 +	60 - 120 mn	Plateau, Affrontement	Vivez les plus grandes batailles de Napoléon dans cette version limitée du Risk.	Pascal Bernard, Albert Lamorisse	

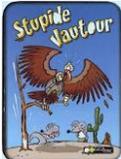
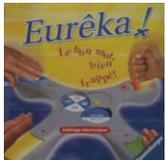
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1545	Lettres de Marque	1	3 - 6	8 +	20 - 30 mn	Cartes, Bluff	Partez à l'abordage des navires des autres joueurs et protégez les vôtres ! Un bon équilibre entre ces deux éléments vous permettra de devenir le plus grand pirate de tous les temps.	Bruno Faidutti	David Ardila
	1544	Vocadingo "CM1 CM2"	1	2 - 6	9 +	20 - 30 mn	Cartes, Lettres	Jeu évolutif et amusant pour enrichir son vocabulaire du CM1 au CM2. Sur chaque carte on trouve deux mots qui sont des anagrammes, une définition et une devinette par mot. Pour les règles Devine moi et Evite moi il s'agit de faire deviner le mot de sa carte. Avec la règle Anagramme, le joueur lit le premier mot et donne la définition du deuxième. Avec la règle Anaphrase chacun invente une phrase qui utilise	François Guély	Muriel Abichaker
	1533	Stupide Vautour	1	2 - 5	8 +	20 mn +	Cartes, Ambiance	La souris a deux prédateurs, vous et les vautours. Attrapez un maximum de ces petits rongeurs en essayant d'éviter les vautours, animal stupide s'il en est. "Description TricTrac"	Alex Randolph	Björn Pertoft
	1542	Eurêka!	1	2 - 4	9 +	30 mn	Question-Réponses	Ce descriptif provient du site de l'éditeur Ravensburger. Jeu de connaissances et de rapidité. Un magnifique jeu électronique, résultant d'un savant dosage de réflexes et de connaissances, où chaque joueur doit être le plus rapide à trouver un mot correspondant à la lettre et au thème retournés. Deux séries de cartes, pour jouer entre copains ou en famille. Un jeu de société aux infinies combinaisons, sur des thèmes		
	1534	Rolit	1	2 - 4	7 +	20 mn	Plateau, Stratégie	Le principe du jeu consiste à encercler les boules Rolit de ses adversaires et à les bloquer en les faisant rouler jusqu'à apparition de sa propre couleur, La victoire revient à celui qui possède le plus de boules Rolit de sa propre couleur,	Adi Golad	
	1540	Code de Vinci	1	2 - 4	7 +	15 mn	Déduction	Vous devez déchiffrer le code secret de vos adversaires avant que le votre ne soit entièrement découvert. Tous les joueurs ont pioché des pièces et constitué des codes secrets. Lorsque vos hypothèses sont justes, vous devez rajouter une pièce à votre code, mais si vous vous trompez, il faut dévoiler une de vos pièces!	Eiji Wakasugi	
	1539	Chabyrinthe	1	2 - 4	6 +	20 mn	Cartes, Parcours	Repu d'un bon repas, nos amis les chats de gouttière prennent le chemin de leur foyer accueillant. C'est à vous de les aider à s'y retrouver dans ce labyrinthe et de ramener un maximum de chat à destination.	Antoine Bauza	Stéphane Escapa

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1538	Cluedo "Game of Thrones"	1	2 - 6	18 +	45 mn	Plateau, Déduction	La trahison et la trahison massive sont au cœur des deux mystères à élucider dans le Cluedo Game of Thrones. Avec son plateau double face, les joueurs peuvent choisir quel meurtre mystère ils veulent élucider, dans le Donjon Rouge ou à Meereen. Qui est responsable de la conspiration qui a conduit au meurtre ? Quelle arme a été utilisée ? Où le crime a-t-il été commis ?		
	1537	Gravity Maze	1	1 - 2	7 +	10 - 60 mn	Casse-tête	Labyrinthe logique répondant aux lois de la gravité. Soixante défi de débutant à expert	Olivier Morris	
	1536	AuZtralia	1	1 - 4	14 +	30 - 120 mn	Plateau, Gestion	Explorez. Construisez. Soyez prêt à vous battre pour votre vie!	Martin Wallace	James Colmer
	1452	Scrabble	1	2 - 4	10 +	90 mn	Lettres	Le Scrabble est un jeu de lettres pour 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots posés. Chaque joueur cherche à obtenir en fin de partie le plus grand nombre de points.	Alfred Mosher Butts	
	1543	Playmobil "Chambre de maternité"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	C'est l'heure du biberon ! Maman en profite pour faire un câlin à bébé ! Avec une maman et son bébé, un lit d'adulte et un lit de bébé et de nombreux accessoires (livre, couverts, chaussons...). Contient 2 personnages, 1 lit d'adulte et 1 lit de bébé et de nombreux accessoires (livre, couverts, chaussons...) Référence : 6660		
	1297	Mille Sabords	1	2 - 5	8 - 88	30 - 60 mn	Dés	Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le	Haim Shafir	Jose Pedro
	1354	Gipsy King	1	2 - 5	8 +	30 mn	Plateau, Placement	Avec Gipsy King, vous voici à la commande d'une famille de bohémiens qui cherchent à s'installer le plus agréablement possible dans une belle région aux lacs poissonneux. Sur une carte à chaque fois différente, vous implantez vos caravanes en essayant de les grouper, tout en restant majoritaire autour des lacs (il faut bien manger).	Corné van Moorsel	Czarné

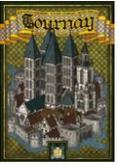
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1176	Escape Box "Enquête"	1	3 - 6	14 +	30 - 60 mn	Coopération	La villa privée d'un riche propriétaire est réputée inviolable grâce à l'intelligence artificielle qui en assure la sécurité. Même si quelqu'un parvenait à entrer, le système bloquerait toutes les issues d'un lourd rideau de fer qui empêcherait quiconque de s'enfuir. Pourtant, un cambrioleur a réussi l'exploit d'y pénétrer, de faire main basse sur des bijoux inestimables et de s'évader en moins de soixante minutes ! Vous	Frédéric Dorne	Marie Capriata
	1185	Tournay	3	2 - 4	12 +	45 mn	Cartes, Stratégie	L'idée est que chaque joueur construit un quartier de « Tournay » devant lui. En déposant des cartes « bâtiment », par exemple, qu'il aura récupérées dans le carré central. Cette zone est composée de 3 cartes sur 3, soit 9 cartes. Les joueurs peuvent y déposer des cartes « personnage » qui vous apportent des effets spécifiques, etc. (Jeu dans la même lignée que Troyes)	A. Orban, X. Georges, S. Dujardin	Alexandre Roche
	1186	Tous à l'assaut!	3	2 - 4	4 +	20 mn	Adresse	Furieux de voir que leur roi s'est accaparé tous les trésors qu'il garde dans son château, les chevaliers ont formé une alliance pour aller les récupérer. Grimant l'un sur l'autre, ils arrivent en haut du mur du château et, de là, sautent dans le château. Celui qui fera preuve d'adresse et aura de la chance au dés remportera les précieux trésors.	Gunter Baars	Stephan Pricken
	1187	Tout là-haut	3	2 - 5	8 +	10 mn	Cartes, Défausse	Prenez de la hauteur ! Construisez le plus grand et le plus bel arbre à cabane de tout le village ! Pour cela, associez vos cartes en fonction de leur couleur ou de leur valeur pour marquer le plus de points. N'oubliez pas de regarder ce que font vos amis et choisissez bien votre carte avant de passer votre main à votre voisin.	David Short	Vincent Dutrait
	1199	Team Work	1	4 +	10 +	20 mn	Cartes, Lettres	Une équipe de 2 joueurs va tenter de faire deviner un mot ou un groupement de mots aux autres : pour cela, ils doivent chacun leur tour prononcer un mot pour former une phrase valide de moins de 10 mots... sans se consulter avant bien sûr.	Michael Anders	Jürgen Martens
	1213	Tiny Epic Quest	1	1 - 4	14 +	60 mn	Cartes, Placement	Embarquez dans une grande aventure au sein d'un monde assailli par d'infâmes gobelins ! Prouvez votre valeur en accomplissant les quêtes, au combat, en apprenant de nouveaux sorts, en fouillant les donjons, et équipez-vous de puissants objets grâce au système ITEMeebles !!!	Scott Almes	Miguel Coimbra
	1214	Planet	1	2 - 4	8	30 - 45 mn	Tuiles, Placement	Un monde va prendre vie au creux de vos mains ! Dans Planet, déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts ; étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée et diversifiée des Planètes !	Urtis Sulinskas	Sabrina Miramon

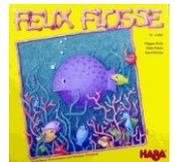
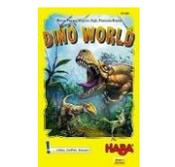
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1222	Stratego	1	2	8 +	50 - 80 mn	Plateau, Stratégie	Stratego est considéré comme un grand classique des jeux de plateau avec déjà 40 ans de bons et loyaux services. Le but à atteindre dans ce jeu est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades militaires, ce qui permet de retenir facilement la valeur des pièces.		
	1230	Onk Onk	1	4 - 10	10 +	15 mn	Cartes, Rapidité	Observer en rythme et avec endurance les autres joueurs pour bien renvoyer les poissons-bombes. Onk-Onk est un petit jeu de cartes d'observation, qui se joue sur le rythme de la célèbre chanson We Will Rock You de Queen.	Thomas Luzurier, Paul-Adrien Tournie	Nicolas Fumanal
	1238	Felix Flotte	1	2 - 6	4 - 8	10 mn	Plateau	But du jeu: Réunir les 20 petits harengs sur le poisson arc-en-ciel. Déroulement du jeu Les petits harengs sont disposés sur le plateau dans les plantes aquatiques. Bloup le glouton est placé sur l'une des cases poisson qui entourent le poisson arc-en-ciel : il nagera toujours dans le sens horaire autour du poisson arc-en-ciel. A son tour, on lance le dé "Poisson" : Si c'est Félix le petit hareng qui apparaît, on prend un des	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünwald	Jutta Neundorfer
	1250	Autour des îles	1	2 - 4	6 +	20 - 45 mn	Plateau, Adresse	Vous êtes courageux et avez le goût de l'aventure ? Prêts pour un vol à l'aveugle autour de ces 13 îles ? Mais attention, il faudra piloter intelligemment le dirigeable pour éviter les falaises et les volcans et pour traverser les épais nuages... La mission : collecter des objets rares et mystérieux sur les îles pour obtenir des indices sur le fabuleux trésor. Mais le temps presse ! D'autres pilotes sont eux aussi en quête du	Marco Teubner	Adam Stower
	1293	Les chats gourmands "Naschkatze"	1	2 - 4	4 +	15 mn	Plateau, Mémoire	Quel bébé chat va pouvoir éviter de tomber dans les pattes de maman-chat pendant qu'il attrape des bonbons et avoir ainsi la plus petite moustache de gourmand?	Quattro Silvestri	Gesa Sander
	1156	Destin de Voleur	1	1 - 4	12 +	45 - 90 mn	Plateau, Gestion	Dans le jeu Destin de Voleur, vous décidez de vous introduire dans le Palais Royal, d'entrer par effraction dans la salle aux trésors, et de jeter un oeil aux richesses mythiques censées y être cachées. Au milieu des piles d'or, d'émeraudes et de bijoux précieux, vous tombez sur un coffre contenant un mystérieux sablier. Au moment où vous le touchez, vous êtes envahi par une énergie mystique et comprenez quel est son	Konstantinos Kokkinis, Sotirios Tsantilas	Kinetic, Gong Studio
	1318	Dino World	1	2 - 4	6	15 mn	Adresse	Dans le jeu Dino World, vous devez projeter vos cartes de dinos depuis le bord de la boîte de jeu, celui qui réussit à les placer sur des dinos plus petits remportera ses proies. Les joueurs doivent ainsi savoir bien viser et faire preuve d'adresse en projetant les cartes	Pranzo, Gigli	Jann Kerntke

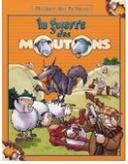
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1454	La Guerre des Moutons	1	2 - 4	7 +	30 mn	Tuiles, Observation	Chaque joueur joue le rôle d'un berger dont l'objectif est de construire l'enclos fermé (!) contenant le plus grand nombre de moutons. Pour ce faire, il faudra poser les bonnes tuiles au bon moment, embêter les autres bergers sans délaissier pour autant vos enclos, se méfier des loups qui dévorent les moutons et savoir s'arreter à temps !	Philippe des Pallières	François Bruel
	1338	Sos Ouistiti	1	2 - 4	5 - 8	10 - 20 mn	Adresse	Le Jeu d'adresse des petits singes en haut de leur palmier. Il faudra retirer toutes les branches plantées dans le palmier pour faire tomber tous les singes. Celui qui les fait tomber les garde. Celui qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins ! Un jeu mêlant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.		
	1337	Gravity Super Star	1	2 - 6	7 +	25 mn	Plateau, Parcours	Aux confins de l'espace connu, les plus célèbres aventuriers convergent vers une étrange petite planète, seule capable d'attirer à elle la précieuse poussière d'étoile grâce à sa gravité déroutante. Ils y collectent un maximum de cette ressource rare tandis que leurs rivaux n'ont de cesse de vouloir la leur dérober. Incarnez l'une de ces superstars en quête de richesse et déjouez les pièges gravitationnels qui vous sont tendus!	Julian Allain	Gyom Seijnhaeve
	1329	Cluedo	1	2 - 6	8 +	30 - 60 mn	Plateau, Parcours	But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.	Anthony Pratt	
	1326	Ceylan	1	2 - 4	10 +	45 mn	Plateau, Gestion	Au cours de la seconde moitié du XIVE siècle, à Ceylan, pays connu aujourd'hui sous le nom de Sri Lanka, un champignon décima toutes les plantations de café de l'île, provoquant une grave crise économique. L'Écossais James Taylor, suivi plus tard par de nombreux autres entrepreneurs, remplaça les cultures de café par des plantations de thé, donnant naissance à ce que de nombreux connaisseurs considèrent	Suzanne Zinsli, Chris Zinsli	Laura Bevon
	1294	La Chevauchée des Grenouilles	1	2 - 4	8	30 - 45 mn	Plateau, Stratégie	A peine arrivés dans une adorable tribu d'elfes, ils vous mettent au défi ! Sortirez-vous vainqueur de leur célèbre tournoi ? La fameuse Chevauchée des Grenouilles ! La chevauchée des Grenouilles est un jeu rapide et accessible.	Asger Harding Granerud	Alexander Jung
	1320	Crazy Chicken	1	2	8 +	30 - 45 mn	Cartes, Bluff	Qui sera le plus givré des poulets et remportera ce jeu de cartes drôle et rapide ? Qui saura picorer des points de victoire sans laisser trop de plumes dans ce combat de coqs ?	Michael Schacht	Gabor Racsmany, Atelier Willinsky

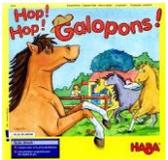
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1296	Les Charlatans de Belcastel	1	2 - 4	10 +	30 - 60 mn	Plateau, Construction	Une fois par an, la ville de Belcastel organise un bazar de 9 jours à l'intérieur de ses murs. Les meilleurs guérisseurs du pays se réunissent en un seul endroit pour présenter leurs remèdes de guérison. Pieds malodorants, mal du pays, hoquet et la maladie de l'amour, ils ont un remède à tout ! Chaque joueur tire les ingrédients de son propre sac d'éléments au hasard jusqu'à ce qu'il soit convaincu que sa potion est	Wolfgang Warsch	Dennis Lohausen
	1305	Qui l'a vu?	1	1 - 4	6 - 18	30 - 45 mn	Plateau, Coopération	Interrogez les animaux et unissez-vous pour retrouver le voleur de l'anneau magique qui protège le château et son peuple du méchant sorcier noir. C'est par l'intermédiaire du coffre magique que les animaux donnent des indices en échange de nourritures collectées dans les différentes pièces du château.	Reiner Knizia	Graham Howells
	1303	Saute petit poney !	1	2 - 4	4 +	10 mn	Dés	Les quatre poneys sont de véritables petits diables. Leur jeu préféré est de tester lequel court le plus vite. Aucun obstacle ne leur est trop haut, aucun ruisseau trop large. Les joueurs aident leur poney à sauter par-dessus un ou plusieurs obstacles selon la couleur obtenue sur les dés. Qui franchira en premier le dernier obstacle avec son poney ?	Iris Rossbach	Heinz Meister
	1301	Hop ! Hop ! Galopons !	1	2 - 4	3 - 12	10 - 15 mn	Plateau, Parcours	Quelle belle journée les chevaux viennent de passer dans le pré ! Il est temps de les ramener à la ferme. Sur le chemin du retour, ils vont devoir récupérer différentes choses (carottes, seau, fers, etc) avant d'atteindre leur box.	Susanne Gawlik	Stefanie Kläßen
	1299	Monza	1	2 - 6	5 +	15 mn	Plateau, Course	Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinius
	1298	Petit ver luisant	1	1 - 3	2	5 - 15 mn	Dés, Parcours	Il y a quelque chose qui brille ! Myrtille la chenille s'étire et découvre Victor le ver luisant quelques feuilles plus loin. Elle voudrait bien jouer avec lui ... Qui aura un peu de chance au dé et réussira à courir avec la petite chenille vers le petit ver luisant avant que Victor n'atteigne le bout du chemin de feuilles et ne s'envole ?	Tim Rogasch	Christine Faust
	1145	Bello Colori	1	2 - 5	6 +	15 mn	Plateau, Observation	Benno est très fort en skateboard et aime porter des vêtements colorés lorsqu'il pratique son sport favori. Lorsqu'il porte son T-shirt rouge, il ne portera pas son pantalon rouge. Ses amis essaient de deviner qu'elle est la couleur de son pantalon aujourd'hui : bleu, vert ou jaune ? En posant des questions aux autres joueurs, vous pouvez découvrir la bonne couleur et ainsi gagner 1 point de victoire.	Jacques Zeimet	Barbara Spelger

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1325	Tour Fröbel "Version junior"	3	2 - 24	4 - 7	NC	Adresse, Coopération	Une tour à reconstituer avec les copains... Un jeu en bois coopératif pour les petits et les grands de 3 à 24 joueurs.		
	1126	Stratego	1	2	8 +	50 - 80 mn	Plateau, Stratégie	Stratego est considéré comme un grand classique des jeux de plateau avec déjà 40 ans de bons et loyaux services. Le but à atteindre dans ce jeu est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades militaires, ce qui permet de retenir facilement la valeur des pièces.		
	1002	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Lewis Waterman, John W. Mollett	
	1035	Eurêka	1	2 - 4	9 +	30 mn	Lettres	Eurêka est une présentation moderne et, il faut le dire, plus ludique et dynamique, du célèbre Jeu du baccalauréat. Le but consiste à trouver des mots qui commencent par une lettre.	Sven Towns	
	1070	Le Verger	1	2 - 8	3	15 mn	Plateau, Coopération	Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange .	Anneliese Farkaschovsky	Walter
	1074	La folie des Glandeurs	1	2 - 5	8 +	10 - 20 mn	Cartes	Bienvenue chez les feignasses associées, où il est capital de ne pas travailler. Regardez s'accumuler sous vos yeux les différents types de cartes et réagissez au meilleur moment, en frappant sur la table, pour remporter le lot de cartes avant les autres joueurs. Votre objectif : gagner le maximum de cartes « Glande » tout en essayant d'éviter les cartes « Boulot ». Courses de fauteuils dans les couloirs, pots d'adieu à	Reiner Knizia	Maureen Wingrove
	1077	La Ronde du fermier	1	2 - 4	3 - 8	10 - 15 mn	Coopération	Un jeu de coopération, car ici il n'y a pas 1 gagnant, mais des gagnants. Les enfants doivent s'entraider mutuellement pour nourrir les animaux de la Ferme. Chaque enfant a une brouette, et à l'aide d'un dé spécial, il doit amener la nourriture adéquate à l'animal avant la tombée de la nuit. Si le résultat de son dé ne lui permet pas d'apporter le bon aliment au bon animal, il peut en faire bénéficier un autre joueur pour le faire	Swentje Brünger	Marek Mann

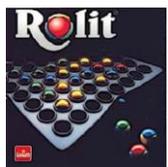
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1080	When I Dream	1	4 - 10	8 - 88	30 - 60 mn	Plateau, Coopération	Dans When I Dream, chaque tour un joueur a un rêve, tandis que les autres joueurs prennent les rôles de bons et de méchants esprits. Chaque tour, les bons esprits vont essayer de donner au rêveur autant que d'éléments de rêve que possible, tandis que les esprits méchants essaient de l'embrouiller. "Description éditeur"	Chris Dersaklis	Asterman Studio, Christophe Swal, Vincent Dutrait
	1081	Quak (Coâ)	1	2 - 4	4 +	5 - 20 mn	Affrontement	Le jeu, basé sur le hasard et une légère prise de risque (rejouer ou arrêter), amuse bien les très jeunes joueurs, qui ont plaisir à faire disparaître les grenouilles dans le tourbillon au centre du jeu.	Bruno Dolch	Doris Matthäus
	1082	Fromage à trous	1	2 - 4	5 +	10 - 15 mn	Observation	Dans ce grand fromage suisse se sont cachées les souris colorées, Qui sera le premier à faire sortir deux souris avec les couleurs cherchées à travers les deux trous de sa petite tranche de fromage?	Stefanie Rohner, Christian Wolf	Walter Matheis
	1084	Fiesta de los Muertos	1	4 - 8	12 +	15 - 20 mn	Coopération	En ce jour sacré du 2 Novembre les morts sont de retour et n'ont peur que d'une seule chose : que les vivants ne se souviennent plus d'eux. Un mort n'est vraiment mort que s'il est oublié. Il erre alors pour l'éternité ! Dans Fiesta de los Muertos, plongez sans retenue dans la culture mexicaine. Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ? "Nominé As d'Or 2020 'Enfants)"	Antonin Boccara	Margo Renard, Michel Verdu
	1088	Shing Shang	1	2	10 +	45 - 60 mn	Plateau, Stratégie	Jeu de plateau avec des pièces d'échec et une règle de déplacement bien particulière. Il faut faire sortir le premier tous ses pions par le bord opposé du plateau.	Henri Sala	
	1099	Rolit	1	2 - 4	7 +	20 mn	Plateau, Stratégie	Le principe du jeu consiste à encercler les boules Rolit de ses adversaires et à les bloquer en les faisant rouler jusqu'à apparition de sa propre couleur, La victoire revient à celui qui possède le plus de boules Rolit de sa propre couleur,	Adi Golad	
	1104	Mon Premier Scrabble	1	2 - 4	7 +	15 mn	Lettres	Idéal pour faire ses premiers pas dans l'apprentissage des mots et de l'alphabet (4 niveaux progressifs), les enfants peuvent se repérer à l'aide des illustrations et d'un code de couleur. Ils doivent retrouver les mots désignés par les dessins des cartes-jeu avec des jetons-lettres (qui se clipsent, pour assurer un bon maintien sur le support).		

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1106	Cluedo junior "Fête foraine"	1	2 - 5	5 +	20 mn	Plateau, Déduction	Un nouveau mystère Cluedo a frappé : qui a volé les lots de la fête foraine et à quelle heure le vol s'est-il produit ? Les joueurs construisent leur hypothèse en éliminant les indices sur leur carnet de détective. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la réponse, il insère 1 jeton dans chaque fente correspondant à l'indice sur le plateau de jeu. Un jeu évolutif avec deux niveaux de jeu grâce aux 2 plateaux interchangeables : bleu pour	Charles B. Phillips	
	1174	Make'N'Break Junior	1	2 - 5	5 +	15 - 20 mn	Adresse	À vos pièces... Prêts ? Partez ! Ici, tout le monde bâtit en même temps avec ses propres pièces et essaie de reproduire la construction le premier. Mais attention de ne pas trembler ! Le célèbre jeu de construction désormais accessible aux plus jeunes.	Andrew Lawson, Jack Lawson	Water Pepperle
	1136	Trésor de la momie	1	2 - 4	5 +	15 mn	Observation	Avec de la chance aux dés et un peu de tactique, qui remplira en premier son site de fouilles des trésors de la momie ? Un jeu de dés et d'observation.	Marco Teubner	Ulrike Fischer
	1144	Labyrinthe junior	1	1 - 4	5 +	15 mn	Plateau	L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Chaque joueur doit se frayer un chemin afin d'accéder aux trésors. Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.		
	1142	Playmobil "Moto de policier avec gyrophare"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Contient 1 policier, 1 pistolet, 1 paire de gants et 1 casque. Le gyrophare s'allume. Avec le gyrophare de la moto de police, le policier est prioritaire et peut partir rapidement en mission. Effets lumineux avec temporisation à l'arrière et sur les côtés de la moto Référence de l'article : 6923		
	1141	Sur la bonne piste	1	2 - 4	6 +	10 mn	Tuiles, Mémoire	Un ours, un lapin, un oiseau et un raton-laveur font la course. Encore faut-il courir sur Sur la bonne piste ! Les quarante-huit tuiles comportent deux faces. Pour avancer, il faut, après avoir échangé deux cartes de place en les retournant au passage, que la carte devant son animal contienne la bonne trace. Pas vraiment facile, et même assez costaud pour de jeunes stratèges !	Georg Rönnau	Hartmut Bieber
	1140	I will Survive	1	2 - 6	8 +	15 - 20 mn	Cartes, Affrontement	Les joueurs incarnent un explorateur devant se battre contre ses compagnons pour ne pas finir capturé par les indigènes et réussir à atteindre l'avion, seul moyen de quitter la jungle. Chaque personnage dispose de capacités liées à son arme, avec laquelle ils peuvent charger, tirer et se protéger. "Description Tric Trac"	Antoine Riot, Damien Challas	Antoine Riot

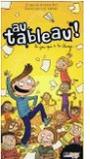
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1139	Taupes Délire !	1	2 - 6	5 +	15 mn	Mémoire	Descriptif issu du site de l'éditeur Ravensburger : "Où se cachent donc ces taupes ? Quel toupet ! Par équipe de deux, elles retournent la prairie dans tous les sens. A tour de rôle, elles sortent de la taupinière, avant de disparaître à nouveau. Les joueurs doivent bien mémoriser les couleurs des taupes, puis faire sortir les bonnes de leur trou pour gagner le maximum de pelles ! Une renversante chasse aux taupes qui stimule la	Gunter Baars	Walter Pepperle
	1108	Boggle	1	6 +	5 +	30 mn	Eveil	Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.		
	1137	Au tableau!	1	2 - 5	6 +	20 - 30 mn	Adresse	Une classe de 10 élèves à faire passer dans la classe supérieure. A ton tour, joue une épreuve parmi Barbichette, Gymnastique, travaux manuels, Pierre-feuille-ciseaux, Calcul, Récré, Sciences Nat', Rédac, Chacun son pot, Ni oui ni non. Quand tu gagnes une épreuve, un élève passe et part en vacances (il est rangé dans la boîte).	Antoine Riot	Loïc Méhée
	1109	Nain jaune	1	3 - 8	7 +	15 - 20 mn	Cartes	Inspiré des jeux de paris à tableau, le Nain Jaune est devenu un jeu traditionnel grâce à sa simplicité et son dynamisme.		
	1135	Phares à babord !	1	2 - 4	4 +	10 - 20 mn	Coopération	Profitant d'une panne de lumière du phare, de jeunes moussaillons embarquent pour rejoindre l'île ou vit Maurice Morse pour lui dérober son trésor. Maurice a alors une idée géniale : vite installer le nouveau phare sur les îles avoisinantes. Il faut alors obtenir les bonnes couleurs avec les dés pour construire les phares pierre après pierre. Réussirez-vous à assembler tous les phares avant que les moussaillons n'atteignent l'île.	Carmen Löpman, Thorsten Löpman	Charlotte Wagner
	1133	Gosu "1re édition"	1	2 - 4	10 +	30 - 45 mn	Cartes, Combinaisons	"Gosu", ce sont 100 gobelins répartis en cinq clans et en trois niveaux. En les recrutant, vous allez chercher à créer la meilleure armée possible, celle qui va pouvoir aller poutrer tranquillement ses adversaires. Le but du jeu va être de remporter trois batailles, afin de devenir le super seigneur de guerre qui se la ramène. La forme que prend l'armée d'un joueur est celle de trois lignes de bataille. Dans chacune d'elles, cinq	Kim Satô	Bertrand Benoit, Romain Gaschet, Ia
	1132	Les Colons de Catane	1	2	12 +	<= 90 mn	Plateau, Stratégie	Nouvelle édition Chaque joueur représente une colonie, qui doit se développer dans une île de taille réduite, grâce aux ressources qu'il tire du sol ou de l'agriculture. Ces ressources lui sont indispensables pour construire des routes, des colonies et des villes, qui deviennent des points de victoire. Une possibilité existe également d'acheter des cartes de progrès, qui vous donnent un avantage dans la partie. Une phase de	Klaus Teuber	Franz Vohwinkel

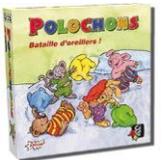
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1131	Dice Town	1	2 - 5	8 +	30 - 45 mn	Plateau, Hazard	Dice Town est une petite ville pleine de ressources qu'un cow-boy avisé pourra prendre sous son contrôle, mais la concurrence s'annonce rude : les plus fines gâchettes de l'ouest sont dans la ville et il n'y aura pas de place pour les pieds-tendres... Attention, Dice Town est aussi et surtout un jeu de dés !	Bruno Cathala , Ludovic Maublanc	Piérô La lune
	1129	Les Corbeaux d'Odin	1	2	10 +	20 - 40 mn	Cartes, Stratégie	La légende nordique dit que tous les matins, Odin envoie ses deux corbeaux Hugin et Munin parcourir le monde pour lui rapporter les dernières nouvelles. Les joueurs vont devoir diriger les corbeaux et leur permettre de parcourir de grandes distances, grâce à la combinaison de plusieurs cartes.	Thorsten Gimmler	
	1357	Risk "Star Wars"	1	2 - 4	10 +	60 - 120 mn	Plateau, Affrontement	Le grand classique des jeux de conquête à la sauce Star Wars.	Rob Daviau , Albert Lamorisse , Dan	
	1138	Polochon	1	2 - 4	5 +	15 - 20 mn	Adresse	Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer! Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur.	Liesbeth BOS	Barbara STACHULETZ
	1437	Poulettes	1	2 - 6	7 +	10 - 30 mn	Observation	Dans ce jeu d'observation et de rapidité, les joueurs incarnent des coqs à la recherche de vers de terre qui leur permettront de gagner les faveurs des plus jolies poules de la ferme.	Lionel Borg	Cyril Bouquet
	1348	Piranha Pedro	1	2 - 6	8 +	20 - 30 mn	Plateau, Programmation	Chaque joueur tente de faire survivre Pedro en programmant son déplacement et en posant sous ses pieds de grosses pierres plates. Mais le malheureux s'agite en tous sens et celui qui n'aura pas assez de pierres pour sauver Pedro sera très certainement la risée de ses petits camarades.	Jens-Peter Schliemann	François Bruel
	1421	Monza	1	2 - 6	5 +	15 mn	Plateau, Course	Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinus

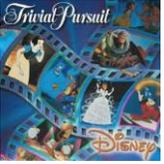
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1422	Trivial Pursuit "Disney"	2	2 - 36	8 +	60 mn	Question-Réponses	Cette édition du Trivial Pursuit contient des questions relatives au merveilleux monde de Mickey et de ses amis.	Chris Haney, Scott Abbot	
	1423	Time's Up! "Party jaune"	1	4 - 12	12 +	45 mn	Cartes, Ambiance	Time's Up Party reprend le meilleur de Time's Up pour animer vos soirées et vous faire passer des moments de folies ! Dans un nouveau format de boîte, plus résistant, plus facile à ranger.	Peter Sarrett	
	1424	Pic Mix	1	2 - 6	6 +	10 - 20 mn	Cartes, Observation	Chaque joueur possède un set de 4 cartes sur lesquelles figurent 16 objets. À chaque tour, une carte objectif sur laquelle apparaissent 3 ou 4 de ces objets est retournée. Il s'agit alors d'être le plus rapide à positionner ses cartes de façon à ce que n'apparaissent que les objets figurants sur la carte objectif. Gardez votre sang froid pour être le premier à trouver la bonne combinaison.	Sébastien Decad	Stéphane Escapa
	1426	Loto de la ferme	1	2 - 5	2 - 4	10 - 15 mn	Observation	Chaque enfant prend une ou plusieurs planches. Les images sont mélangées et empilées faces cachées. Le premier tire une image, la nomme et la montre aux autres. Celui qui reconnaît cette image sur sa planche, la prend et la pose au bon endroit. Si personne ne reconnaît l'image, elle est replacée dans la pioche et c'est au suivant de jouer.		Nathalie Choux
	1427	Jenga Casino	1	3 - 8	12 +	30 - 45 mn	Enchères	Le but du jeu est d'être le parieur le plus fortuné quand la tour s'effondre. Chacun son tour, un joueur va annoncer le bloc qu'il va retirer de la tour (rouge ou noir et éventuellement sa valeur). Les autres joueurs doivent parier sur la réussite ou non de cette annonce. Quand les jeux sont faits, le joueur extrait le bloc de la tour. En fonction de la réalisation ou non de l'annonce, le croupier fait les comptes.	Hasbro , Pokonobe	
	1428	Misty	1	2 - 4	6 +	15 - 20 mn	Cartes	Jeu de placement de carte. Dans Misty, les joueurs choisissent 12 cartes pour construire une fenêtre remplie de petits personnages qui ne demandent qu'à s'animer et s'échapper ! Attention à bien les placer : à la fin, seuls les dessins encore intacts vous rapporteront des points.	Florian Fay	Félix Kindelan
	1429	Chimère	1	2 - 5	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Observation	Le royaume a besoin d'une mascotte ! Le roi cherche le magicien capable de lui créer la plus extraordinaire des Chimères. Venez participer au grand tournoi de Chiméromancie et prouvez que vous êtes digne de cet honneur. Créez vos Chimères pour tenter de gagner les concours.	Roméo Hennion, Clément Leclercq	Biboun

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1430	Suis-je une banane ?	1	2 - 4	7 +	30 mn	Question-Réponses	Il faut deviner le plus vite possible ce que représente la carte qui se trouve sur sa tête en posant des questions astucieuses. Le vainqueur est celui qui a trouvé le contenu de 5 cartes.		
	1431	Les Mystères de Pékin	1	2 - 6	8 +	60 - 120 mn	Plateau, Stratégie	Vous êtes un célèbre détective chinois. Saurez-vous dénouer les intrigues des mystères de Pékin ? Le plateau de jeu représente différents lieux de la ville chinoise. Différents parcours peuvent vous mener en ces lieux précis suivant le montant d'un dé. "Description JedIsjeu"	Mary Danby	
	1432	Cluedo Junior	1	2 - 6	5 - 8	30 mn	Plateau, Déduction	L'Énigme du gâteau au chocolat. Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutarde a mangé la part de gâteau ?		
	1433	Twister	1	3 - 6	6 - 12	20 mn	Motricité	Twister est un jeu de société sportif et transpirant ! Le matériel consiste en un tapis de sol avec des grands ronds de couleur, et une girouette permettant de tirer des ordres au hasard. Le meneur de jeu annonce alors : « Pied gauche, rouge » ou « Main droite, bleu ». Chaque participant doit alors obéir à l'ordre, sans bien sûr déplacer ses autres pieds ou mains des ronds de couleur où ils sont déjà positionnés.	Charles Foley, Neil Rabens	
	1419	Les Enigmes de la poule blanche	1	1 - 4	10 +	NC	Enigmes, Lettres	Pour résoudre ces énigmes, retrouvez les paires d'anagrammes (anagrammes visuelles) cachées dans chaque image afin d'identifier un "indice", seul mot non associé à un autre, dont l'anagramme est la "solution" !	Guillaume Blossier, Frédéric Henry	Jean-Baptiste Reynaud
	1443	La Chenille programmable	1	1 - 2	3 - 6	NC	Electronique	Sons et lumières animent cette chenille programmable et motorisée. Tu peux partir en exploration et apprendre à te repérer dans l'espace. 9 segments directionnels et 3 cibles te donneront plusieurs possibilités de parcours à réaliser.		
	1450	Bye Bye M. Fox	1	1 - 4	5 +	10 mn	Plateau, Motricité	C'est jour de ponte au poulailler ! Ensemble, aidez les 3 poules pondeuses à rassembler et à couvrir 3 œufs dans leur nid respectif. Mais attention aux renardeaux apprentis voleurs !	Wilfried Fort, Marie Fort	Gaëlle Picard

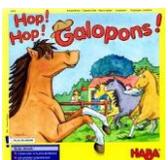
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1449	J'aide mon enfant à.. "S'endormir paisiblement"	1	1 - 6	3 +	10 mn	Eveil	Cette boîte contient 10 activités simples et innovantes pour le bien être de votre enfant, petit ou grand ! Envie d'accompagner son enfant à dépasser sa peur du noir, de l'aider à glisser tranquillement de l'agitation de la journée au calme de la nuit... Construire la frise de son petit rituel du soir, se faire masser avec une douce boule parfumée, se laisser bercer par quelques notes de musique, créer une jolie veilleuse étoilée...sont		
	1448	Sauve qui Poux	1	2 - 4	10 +	45 - 60 mn	Plateau, Stratégie	Dans ce jeu vous allez devoir gérer une armée de Poux en pondant le plus de Lentes et en récoltant le plus grand nombre de barils de sang (ressource indispensable des Poux), et tout ça en exterminant les adversaires pour gagner le plus de points de victoire...	Régis Moranzoni , Thomas Hubert	Alexandre Dainche
	1447	Hop ! Hop ! Galopons !	1	2 - 4	3 - 12	10 - 15 mn	Plateau, Parcours	Quelle belle journée les chevaux viennent de passer dans le pré ! Il est temps de les ramener à la ferme. Sur le chemin du retour, ils vont devoir récupérer différentes choses (carottes, seau, fers, etc) avant d'atteindre leur box.	Susanne Gawlik	Stefanie Klaben
	1446	Petite Danseuse Etoile	1	2 - 6	4 - 8	10 mn	Coopération	Vous avez toujours rêvé de devenir danseuse étoile et de faire de la danse classique ? Votre rêve se réalise ! Vous vous entraînez aux différentes positions et aux mouvements avant que le rideau ne se lève sur les petites danseuses étoiles que vous serez devenues !	Charly Von Feyerabend	Jacqueline Urban
	1435	Toutous Chapardeurs	1	2 - 4	3 - 7	30 mn	Plateau	La bande de chiens part à la chasse aux os. Le premier qui a récupéré 3 os a gagné la partie.	Red Racer Studios	W. Pepperle, Z. Design
	1444	Les canards plongeurs (Alle meine Entchen)	1	2 - 4	4 +	10 mn	Plateau, Parcours	Les petits canards vont et viennent sur l'étang. Celui qui va avoir un peu de chance en lançant ses dés pourra faire barboter le canard et sera récompensé en prenant une plante aquatique.	Stefanie Rohne, Christian Wolf	Doris Rübel
	1436	Tortuga	1	2 - 4	8 +	35 - 60 mn	Plateau, Stratégie	Les joueurs incarnent des flibustiers qui transportent des trésors vers le paradis de la piraterie : l'île de Tortuga. Lancez les dés tous en même temps derrière vos écrans et choisissez judicieusement les ressources que vous souhaitez placer sur votre plateau de jeu : trésors, membres d'équipage, navires, sabres ou canons. N'oubliez pas de surveiller les flottes ennemies car vos adversaires pourraient bien vous voler vos	Jay Cormier, Sen-Foong Lim	Claus Stephan

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1442	Les Chevaliers de la Noisette	1	3 - 4	8 +	20 - 30 mn	Plateau, Mémoire	Nos valeureux Chevaliers Ecureuils doivent constituer leurs réserves pour l'hiver qui approche. Leur mission: réunir autant de noisettes que possible en un minimum de temps. Mais attention! La forêt n'est pas sans danger. S'ils croisent la route de Max la Belette, de Léo le Lynx ou de Bernard le Renard, tous leurs effort seront ruinés. Ils devront donc rester sur leurs gardes et pourront peut-être espérer une récompense s'ils avertissent	Klaus Teuber	
	1441	Singeries	1	2 - 8	5 +	15 mn	Imitation	Un jeu plein de singeries et de bananes où la loi est dictée par une tribu de singes. Frappe la banane ou fais les pires singeries quand 2 cartes identiques apparaissent. Toutes ces mimiques te rendront complètement "Banane".	Stéfanie Rohner, Christian Wolf	
	1440	Fiesta de los Muertos	1	4 - 8	12 +	15 - 20 mn	Coopération	En ce jour sacré du 2 Novembre les morts sont de retour et n'ont peur que d'une seule chose : que les vivants ne se souviennent plus d'eux. Un mort n'est vraiment mort que s'il est oublié. Il erre alors pour l'éternité ! Dans Fiesta de los Muertos, plongez sans retenue dans la culture mexicaine. Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ? "Nominé As d'Or 2020 'Enfants)'"	Antonin Boccara	Margo Renard, Michel Verdu
	1439	Playmobil "Salle de radiologie"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Une jambe cassée ? Vite, on file en Salle de radiologie Playmobil. Heureusement, cette salle est bien équipée. Le petit blessé sera vite sur pied ! De quoi mettre en scène plein d'histoires. Référence : 6659		
	1438	Playmobil "Hélicoptère avec policier"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Hélicoptère de police , 1 policier des forces spéciales Référence : 5916		
	1418	Le Fantôme des MacGregor	1	2 - 4	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Course	L'ancêtre des MacGregorfut condamné à hanter le chateau familial jusqu'à la nuit des temps... À moins que de jeunes imprudents... Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours. Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé joué, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur. Pour	Dominique Ehrhard	
	1445	Mille Sabords	1	2 - 5	8 - 88	30 - 60 mn	Dés	Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le	Haim Shafir	Jose Pedro

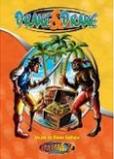
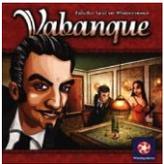
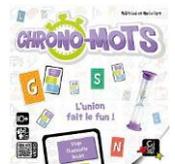
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1403	Drake	1	2	12 +	30 - 45 mn	Plateau, Stratégie	Chaque joueur part à la recherche d'un trésor oublié avec son équipe de pirates. Une lutte sans merci s'engage : pour gagner, il faudra être le premier à débarquer, à avoir le plus grand territoire et celui qui jettera à la mer les pirates adverses.	Bruno Cathala	Cyril Saint Blancat
	1361	TrioMonsters	1	2 - 4	6 +	15 mn	Cartes, Stratégie	Un jeu de carte de stratégie monstrueuse où vous allez devoir regrouper par couleur des monstres pour les attraper.	Jean-Jacques Derghazarian	Régis Lejonc
	1367	Puzzle "Animaux d'Asie 2 niveaux"	1	1	6 +	NC	Puzzle	Un puzzle artistique sur deux niveaux sur le thème des animaux d'Asie.	Georges Luck	
	1374	Touché, Trouvé "Chiffres et quantités"	1	1 - 4	5 - 8	10 - 15 mn	Chiffres	Monsieur Deschiffres, le malicieux professeur de maths des monstres Zéro et Nul leur a donné comme devoir de tâter des chiffres. Avec leurs grandes griffes, ils ont bien du mal à les tâter et ils ont donc vite besoin d'aide : les joueurs devinent combien de dés il y a dans chacun des petits sacs. Qui réussira à dérober huit bons chiffres ou plus aux monstres Zéro et Nul ? Le jeu contient 4 idées de jeu variées : memory, jeu coopératif,	Oliver Hoyer, Heinz Meister	Mirco Brüchler
	1387	Decrypto	1	3 - 8	12 +	30 mn	Lettres, Déduction	Decrypto est un jeu de communication brouillée et de déduction où deux équipes s'affrontent. ENCRYPTEZ ! Formulez des indices afin de transmettre des codes secrets à vos coéquipiers. INTERCEPTEZ ! Soyez malins, décryptez les indices adverses et interceptez leurs codes. Jusqu'où pouvez-vous aller pour tromper vos adversaires tout en vous faisant comprendre de vos coéquipiers ?	Thomas Dagenais-Lespérance	Eàbien Fulchiron, Manuel Sanchez
	1388	Domino "enfants du monde"	1	1 - 3	3 - 5	10 - 20 mn	Observation	Avec Li, la petite chinoise, entre dans la ronde des enfants du monde! Le domino Nathan : des images de qualité pour un jeu d'observation et d'association.		Anette Hardy
	1389	Memo Family	1	2 - 4	4 - 7	10 - 15 mn	Cartes, Mémoire	Mémo family est un jeu de mémo adapté aux plus jeunes. Grâce aux indications de couleurs, les enfants retrouvent facilement leur famille d'animaux classés du plus petit au plus grand.	Clémentine Collinet	

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1390	Loto "Les bébés animaux"	1	1 - 5	3 - 6	NC	Association	Un grand classique avec de belles illustrations de bébés animaux. L'enfant complète sa planche de loto en identifiant les images identiques, et développe ainsi sa capacité d'observation et d'association.		
	1395	Où sont les Poussins "Kuken Suchen"	1	2 - 6	4 - 10	10 mn	Mémoire	18 poules couvent 18 poussins ! En déplaçant les poules, essayez de récupérer le plus de poussins possibles. Au début, cela semble vraiment trop simple, mais quand il ne reste qu'un ou deux nids à découvrir, on se dit qu'on aurait dû être plus attentif.	Oded Berman	Stefan Lucas
	1396	Warrior Knights	1	2 - 6	12 +	240 - 350 mn	Plateau, Stratégie	Dans Warrior Knights, chaque joueur incarne un baron ange au moment où doit se décider la succession de leur roi, assassiné par un félon. Ils vont devoir faire alors preuve de sens guerrier et de diplomatie pour parvenir à convaincre leurs rivaux qu'ils méritent de s'assoier sur le trône.	Bruno Faidutti, Corey Konieczka, Pierre Cléquin	Tomasz Jedruszek, Francis Tsai
	1397	Fuji Flush	1	3 - 8	8 +	15 - 30 mn	Cartes	Dans Fuji Flush, vous essayez d'être le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes. Jouez des cartes de plus fortes valeurs que vos compagnons de jeu ou unissez vos forces. Si vous jouez les mêmes valeurs, vous êtes plus difficiles à battre ! Chaque fois que vous surpassez les cartes de vos compagnons de jeu, vous les "nettoyez" !	Friedemann Friese	Harald Lieske
	1398	Vabanque	1	3 - 6	12 +	30 - 45 mn	Plateau, Bluff	En plaçant au mieux leurs cartes personnage, et en déplaçant au mieux leurs pions, les joueurs s'efforcent de gagner le plus d'argent possible. Le plus riche après quatre tours de jeu est vainqueur	Bruno Faidutti, Leo Colovini	Marcel-André Casasola-Merkle
	1399	Uno Extreme	1	2 - 10	7 +	10 mn	Cartes, Stratégie	Cette version du Uno propose des parties de jeux encore plus enflammées grâce à son nouveau distributeur automatique. Appuie sur le bouton de lancement du distributeur et si tu as de la chance, il ne se passera rien. Si tu n'en as pas, le distributeur te projettera un flot de cartes Uno Extrême à ajouter à ta main !	Merle Robbins	
	1400	Chrono-Mots	1	2 - 10	10 +	15 - 30 mn	Cartes, Coopération	Faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Utilisez intelligemment les cartes Lettres qui vous donnent la première lettre du mot à utiliser comme indice. Moins vous utiliserez de carte Indice plus vous améliorerez votre score. Arriverez-vous à battre le record ?	Marie Fort, Wilfried Fort	

Liste des jeux à la location au 18/06/22

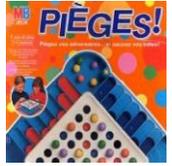
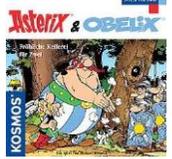
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1420	Puzzle "Les animaux en folie"	1	1	4 +	NC	Puzzle	Puzzle en bois découpé à la main par un artisan avec 24 pièces en forme d'animaux.	Michèle Wilson	
	1409	Labyrinthe junior	1	1 - 4	5 +	15 mn	Plateau	L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Chaque joueur doit se frayer un chemin afin d'accéder aux trésors. Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.		
	1417	Pièges !	1	2 - 4	7 +	15 mn	Pions, Affrontement	"Piégez vos adversaires... et sauvez vos billes !" Pièges se compose d'un plateau (en plastique et à monter) plein de trous et de tirettes, et de billes de couleurs. Le principe est simple, chaque joueur, de deux à quatre, va poser ses cinq billes sur la grille puis essayer, en déplaçant les tirettes, de faire disparaître celles de ses adversaires tout en essayant de conserver les siennes.	Marvin Glass	
	1416	Astérix	1	2	8 +	20 mn	Plateau		Michael Rieneck	
	1415	Bata-Waf	1	2 - 4	3 - 7	10 - 20 mn	Cartes	C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !		Eric Héliot
	1414	Allez les Escargots	1	2 - 6	3 - 7	10 - 15 mn	Plateau, Parcours	Que le chemin semble long aux escargots pour atteindre leur salade ! Installés sur la ligne de départ, 6 beaux escargots en bois et de couleurs différentes, avancent au rythme des lancers de dés où sont représentées les couleurs. Les dés indiquent " bleu " et " rose " ? Les escargots bleu et rose avancent donc d'une case. Qui croquera sa salade en premier ? Un jeu de société simple et amusant qui initie les enfants aux couleurs et	Alex Randolph	Han-Günther Döring
	1413	Cache-cache Dino	1	2 - 6	4 - 10	20 - 30 mn	Dés, Mémoire	Cache-cache Dino est un jeu amusant pour toute la famille qui existe depuis l'ère des dinosaures! Il y a deux variantes: un mémo (Nestor) ou un jeu de rapidité pour reconnaître les couleurs tout en s'amusant (Daniela)	Federico Dumas	Guido Favaro

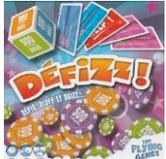
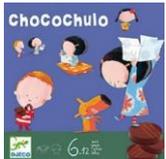
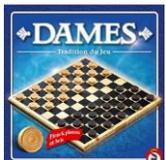
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1401	Mon Premier Scrabble	1	2 - 4	7 +	15 mn	Lettres	Idéal pour faire ses premiers pas dans l'apprentissage des mots et de l'alphabet (4 niveaux progressifs), les enfants peuvent se repérer à l'aide des illustrations et d'un code de couleur. Ils doivent retrouver les mots désignés par les dessins des cartes-jeu avec des jetons-lettres (qui se clipsent, pour assurer un bon maintien sur le support).		
	1410	Dino-Panique	1	2 - 6	5 +	10 mn	Cartes, Mémoire	Les dinosaures sont en effervescence ! Le stégosaure a aperçu le dangereux tyrannosaure rex ! Personne ne veut croiser ce puissant colosse et la devise est : « Se cache qui peut ! ». Même en se bousculant pour atteindre les meilleures cachettes, ils n'en trouveront pas tous. C'est alors que le t-rex pistera un autre dinosaure pour le faire déguerpir en mugissant bruyamment.	Maureen Hiron	Thies Schwarz
	1402	Défizz !	1	3 - 12	10 +	30 mn	Cartes, Enchères	Remporter l'ensemble des jetons ! Jetez les deux dés pour déterminer le type de défi et la mise minimale. En fonction de l'indice et du mode de jeu, choisissez vos adversaires et décidez de surenchérir ou non. Si vos adversaires vous suivent, il va falloir être meilleur qu'eux !	Stefan Dubosq, David Perez	Igor Polouchine
	1408	Mag'nus et la pièce d'or	1	2 - 4	6 +	15 - 30 mn	Plateau, Mémoire	Partant du centre du plateau de jeu, Mag'nus le magicien va essayer de sortir du labyrinthe invisible. Lors de son tour, chaque joueur dirige la figurine de Mag'nus. Pour se déplacer, Mag'nus passe entre des buissons. Mais des barrières invisibles peuvent lui bloquer le passage. Pour indiquer une barrière invisible, la figurine lève le bras. On place une barrière pour visualiser le mauvais passage. Le joueur malchanceux doit alors revenir à		
	1407	Planet der Sinne "Planète des Sens"	1	2 - 4	4 +	30 mn	Plateau, Observation	Mettez vos 5 sens à l'épreuve à travers une série d'épreuves. Un jeu qui plaira aux petits et aux grands! (boîte allemande mais règles françaises incluses	Haba	Doris Rübel
	1406	ChocoChulo	1	2 - 4	6 +	15 - 30 mn	Plateau, Observation	Rassembler 4 Chocolats identiques ou 4 Chocolats différents. (Mais attention, pas de chocolats aux champignons !) A son tour de jeu, chaque joueur peut : - Prendre un chocolat sur un des plateaux - ou prendre un chocolat à un autre joueur. Lorsqu'un joueur prend un chocolat sur le plateau il doit annoncer le parfum, mais il a le droit de mentir pour tromper les autres joueurs. Lorsqu'un joueur choisit de	Roberto Fraga	
	1405	Jeu de Dames	1	2	6 +	30 mn	Pions, Stratégie	Sautez par-dessus les pièces de votre adversaire et retirez les du jeu.		

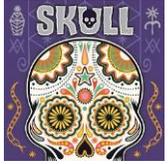
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1404	Skull 'Silver'	1	3 - 6	10 +	30 - 60 mn	Cartes, Bluff	Skull (Silver) est un petit jeu de bluff au thème original. Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes Roses parmi les cartes retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ? Skull est un jeu de bluff rapide et tendu qui mélange subtilement prise de risque et tactique. Faites preuve d'audace ! Essayez de "passer" votre skull parmi les roses sans vous faire prendre par vos adversaires. Avec ses règles simples,	Hervé Marly	Rose Kipik
	1579	Stratego Junior	1	2	4 - 8	15 mn	Plateau, Mémoire	Dans Stratego junior, tu dois essayer de prendre le drapeau de l'autre joueur. Mais ici, tu peux y parvenir avec l'aide d'un chevalier, d'une princesse, d'un magicien ou de leurs amis. Fais cependant attention au dragon et au chevalier brigand. Il te faudra faire preuve de mémoire et te souvenir où se trouvent toutes les pièces de ton adversaire pour pouvoir lancer tes attaques. Ce descriptif provient du site de l'éditeur Tilsit.		
	1411	A vos carottes!	1	2 - 4	4 +	15 - 20 mn	Plateau	Les lapins aiment les carottes, c'est bien connu. Dans À vos carottes chaque joueur va essayer d'en ramasser un maximum et si possible les plus belles. "À vos carottes" est un jeu de parcours très simple dans lequel les joueurs vont parfois pouvoir se piquer leurs carottes. Le lapin qui possède les plus belles carottes à la fin du jeu est le grand vainqueur.	Jürgen Elias	
	490	Paul et la lune	1	1 - 6	3 - 8	5 - 10 mn	Coopération, Mémoire	La lune a perdu sa baguette magique lumineuse. Avec l'aide des fées des étoiles, Paul veut l'aider à la retrouver. Les joueurs lancent le dé pour faire avancer Paul. Recherchez le symbole sur lequel Paul s'arrête parmi les plaquettes étoile faces cachées. Trouvez le bon symbole, accrochez la fée des correspondante à la prochaine étoile sur le chemin étoilé, sinon le nuage continuera de recouvrir la lune. Suspendez des fées à toutes les	Marie Chaplet, Steffanie Yeakle	Lucile Thibaudier
	233	La bonne paye	1	2 - 6	8 +	90 mn	Plateau	Gérez votre budget afin d'être le plus riche.	Paul J. Gruen	
	36	Euro Family	1	2 - 6	7 +	30 mn	Cartes, Défausse	Etre le premier à offrir un cadeau à chaque membre de sa famille sans avoir de dette.	Denis Bulot, Jérôme Dutel	
	367	Upstream	1	2 - 5	8	20 mn	Tuiles, Stratégie	A tous les printemps, la fonte des neiges remplit les lits des rivières, permettant le retour des saumons après une vie dans les océans ... Chaque joueur contrôle un banc de saumons qui nagent en amont pour pondre leurs œufs là où ils sont nés. Au cours de leur voyage, ils affronteront des ours affamés, des oiseaux de proie féroces, ainsi que des pêcheurs patients, qu'ils doivent éviter pour survivre.	Victor Samitier	Sergi Marcet

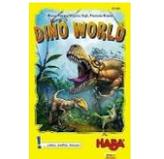
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	373	Saute Lapin	1	2 - 4	4 +	10 mn	Course	Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. Une carotte géante en or rayonne à l'horizon ! L'heure de la récolte des carottes a sonné, mais les lapins ne savent malheureusement pas nager. C'est pourquoi ils plongent de grosses pierres dans l'eau et posent des planches par dessus pour former des ponts. Mais attention : celui qui n'estime pas correctement la longueur des planches reste bloqué et voit les concurrents le dépasser	Sylvain Ménager	Daniel Döbner
	38	QueenDomino	1	2 - 4	8 +	25 - 30 mn	Plateau, Placement	La Reine est informée de vos talents de construction du royaume de Kingdomino et projette de venir le visiter. En son honneur, vous allez maintenant bâtir des villes. Utilisez vos travailleurs et votre or pour construire le royaume le plus prestigieux de Queendomino! Queendomino n'est pas une extension de Kingdomino mais un jeu à part entière. Toutefois, vous pouvez le combiner à Kingdomino pour jouer dans un	Bruno Cathala	Cyril Bouquet
	401	Mémo Pirates	1	2 - 4	4 +	20 mn	Mémoire	Memory version pirates.		Jutta Neundorfer
	406	Mit List und Tücke	1	3 - 4	12 +	30 - 60 mn	Cartes, Capture	Un pli remporté est un pli partagé. Chaque joueur essaie de réunir autant de cartes que possible dans 2 couleurs et d'éviter les cartes des deux autres couleurs. Seules les cartes de deux couleurs vont compter pour le score. Le joueur qui a joué la plus haute carte dans la couleur d'atout (qui peut changer à chaque pli) effectue le premier choix parmi les cartes jouées lors du pli. Le joueur qui a joué la plus petite carte dans	Michael Rieneck	Franz Vohwinkel
	415	Enten Marsch "La ronde des canetons"	1	3 - 6	3 - 6	10 - 15 mn	Mémoire	Maman cane fait le tour de la mare en regardant ses canetons qui sont en train de s'exercer à leurs premiers plongeon ! Quand l'heure est venue de rentrer à la maison, Maman cane appelle ses petits. Mais comment les reconnaître ? On ne voit que le bout de leurs queues qui sort de l'eau ! Maman cane doit y regarder à deux fois ...	Heinze Meister	Michael Schober
	425	Dino World	1	2 - 4	6	15 mn	Adresse	Dans le jeu Dino World, vous devez projeter vos cartes de dinos depuis le bord de la boîte de jeu, celui qui réussit à les placer sur des dinos plus petits remportera ses proies. Les joueurs doivent ainsi savoir bien viser et faire preuve d'adresse en projetant les cartes	Pranzo, Gigli	Jann Kerntke
	445	Sphinx	1	2 - 4	8 +	40 mn	Plateau, Parcours	Pour arriver au trésor, on passe à travers les murs. Le but du jeu est de réussir à vaincre les sphinx et parvenir à la salle du trésor.	Gunter Baars	

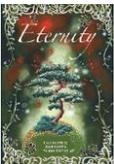
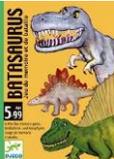
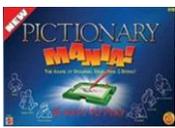
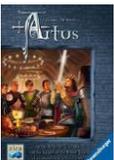
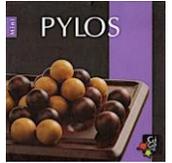
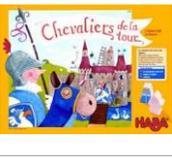
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	448	Eternity	1	3 - 5	10 +	30 mn	Cartes, Stratégie	De toute éternité, les arbres de la vie ont enraciné l'harmonie entre ciel, terre et mer, mais les arbres se meurent. Le moment est venu : ils doivent être plantés au sommet des presqu'îles sacrées. Vous avez les cartes en main ! Réussirez-vous à sauver l'harmonie en respectant vos engagements ?	Cyril Blondel, Jim Dratwa	Virginie Rapiat
	450	Toc Toc Toc!	1	3 - 5	7 +	15 mn	Cartes, Bluff	Chaque joueur organise une fête d'Halloween et cherche à y faire participer les meilleurs invités. Malheureusement, en cette période, on ne sait jamais qui frappe à la porte et quand il faut ouvrir.	Bruno Faidutti, Gwenael Bouquin	Sandro Masin, Greg Cervall
	454	Batasaurus	1	2 - 4	5 +	10 mn	Cartes, Mémoire	Dans ce jeu de mémoire sous forme de bataille, chaque joueur reçoit les mêmes cartes : des dinosaures de forces croissantes numérotés de 1 à 12. Les cartes sont mélangées puis disposées devant chaque joueur. Chacun pourra prendre le temps de retenir et de mémoriser la place de ses cartes pour par après essayer de gagner le plus de batailles!	Alex Sanders, Grégory Kirszbaum	Alex Sanders
	356	Pictionary Mania	1	3 - 16	12 +	50 mn	Plateau, Question-Réponses	Pour cette édition le plateau ne comporte pas une piste mais deux et un rond central destiné aux vainqueurs, et en plus du dessin d'autre aptitudes vous seront demandées (dessiner les yeux bandés, exécuter le dessin avec le doigt dans le dos d'un coéquipier qui doit le retransmettre sur l'ardoise, se servir de la main d'un coéquipier pour réaliser le dessin,...). Des tuiles sont posées face cachée sur le parcours et sur le	Brian Yu, Janice Ritter	
	550	Tajuto	1	2 - 4	10 +	30 - 60 mn	Gestion	Tajuto possède une mécanique originale de prise de risques, de pari, de reconnaissance tactile et de gestion. Dans Tajuto, les joueurs endossent le rôle de moines bouddhistes tenant d'atteindre l'illumination. A leur tour, ils peuvent activer leurs tuiles d'action pour construire des pagodes, faire des offrandes pour gagner des points de méditation, et acquérir des tuiles qui les aideront à progresser plus rapidement ou à gagner des	Reiner Knizia	Damien Colboc, Maxence Burgel
	653	Loup, y es-tu?	1	1 - 4	3 - 6	15 - 30 mn	Plateau, Coopération	Il faut cueillir les fruits, les fleurs, les champignons et attraper les escargots et les papillons avant que le loup ne soit entièrement habillé. Le jeu se joue soit tous ensemble contre le loup, les uns contre les autres contre le loup, ou tout seul contre le loup.		Béatrice Garel
	652	Artus et la Table Ronde	1	2 - 4	9 +	60 - 75 mn	Plateau, Stratégie	Les joueurs conduisent un groupe de Chevaliers à la cour du Roi Arthur. Ils essaient en permanence d'augmenter le rang et le prestige de leur groupe en le plaçant le plus près que possible du Roi ainsi qu'en complétant diverses quêtes. Mais attention! Ceux qui ne réagissent pas assez vite verront leur chance tourner et leurs Chevaliers se retrouver sur des chaises indésirables à la table ronde!	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	Claus Stephan, Martin Hoffmann

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	651	Playmobil "Chambre d'enfant avec médecin"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Un médecin et un enfant, un lit d'enfant et de nombreux accessoires (béquille, plâtre, jouet, poche pour perfusion...). Le lit est mobile. La perfusion se maintient au bras de l'enfant. Référence : 6661		
	650	Brainstorm	1	2 - 10	12 +	60 mn	Question-Réponses	Deux équipes s'affrontent. Le but du jeu est de dire en une minute, tous les mots ou expressions qui vous passent par la tête, sur un thème défini. Une fiche contient les 10 mots à découvrir, qu'il faut prononcer pour marquer de points.	Brian Hersch	
	643	Set et Match	1	2 - 4	7 +	15 - 30 mn	Plateau, Adresse	Tous les ingrédients du tennis sont présents dans un jeu où adresse et tactique se mêlent comme sur le court. Pichenette après pichenette, les joueurs s'affrontent en confrontant styles de jeu, précision et intensité.	Philippe Latarse	Vincent Chatel
	455	Trivial Pursuit "Nos années 1990"	2	2 +	25 +	15 - 90 mn	Question-Réponses	Version du Trivial Pursuit dont le thème Spécial est axé sur les années 90.	Chris Haney, Scott Abbot	
	632	Babayaga	1	4 - 6	6 +	10 mn	Cartes, Stratégie	Les joueurs sont en équipes de deux (on peut donc jouer à 2, 4 ou 6 joueurs) et commencent avec 4 cartes en main et 1 jeton. Chaque carte, qui symbolise un ingrédient de potion maléfique, est présente 3 fois dans le jeu. Un autre ensemble de 4 cartes est présenté sur la table et chaque joueur peut procéder à des échanges entre sa main et la table, à raison d'une carte à la fois. Le but de ces échanges est de rassembler la même		Rebecca Dautremer
	463	Tea for 2	1	2	10 +	20 - 30 mn	Cartes, Deck Building	C'est l'heure du thé ! Rejoignez Alice et la Dame de Cœur dans ce jeu de cartes, qui mêle les règles de la Bataille à des mécanismes tactiques de deckbuilding ! Les joueurs doivent figoler la construction de leurs decks, activer leurs pouvoirs au bon moment et accumuler des points de victoire en atteignant des objectifs qui changent à chaque partie.	Cédric Chaboussit	Amandine Dugon
	532	Unlock! "Star Wars"	1	1 - 6	10 +	60 - 120 mn	Cartes, Coopération	Plongez dans des aventures intergalactiques, grâce au Star Wars Escape Game ! Que vous y incarniez des rebelles, des agents impériaux ou des contrebandiers, ce jeu UNLOCK! contient trois scénarios inédits dans l'univers mythique de Star Wars. Echappez-vous grâce à UNLOCK!, les sensations d'une Escape Room dans votre salon !		

Liste des jeux à la location au 18/06/22

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	528	Le Jeu Fou du Chien	1	NC	6 +	NC	Casse-tête	Poser les 9 carte de manière que la tête d'un chien touche la partie postérieure de la même couleur. Les 9 cartes forment un carré.		Sven Hartmann
	526	Pylos	1	2	8 +	15 mn	Plateau, Stratégie	Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour Celui qui pose la dernière bille gagne la manche.	David G. Royffe	
	523	Dragons	1	3 - 6	8 +	30 mn	Cartes, Bluff	Qui vous a dit que les Dragons étaient tous cupides et passaient le plus clair de leur temps assis sur leur trésor ? La vérité n'est pas si loin, à ceci près qu'il faut manger ! Chaque joueur incarne un dragon dont le but est d'amasser le plus beau, le plus grand, le plus gros, le plus brillant des trésors. Mais attention, si vous n'arrivez pas à nourrir correctement votre Dragon la partie est perdue !	Bruno Faidutti	David Cochard
	51	Cacao	1	2 - 4	8 +	30 - 60 mn	Plateau, Stratégie	En tant que chef de votre tribu, vous devez conduire votre peuple à la prospérité à travers la culture et le commerce du cacao. Pour ce faire, vous aurez besoin de les mettre au travail de la meilleure façon possible.	Phil Walker-Harding	Claus Stephan
	347	Buzz It!	1	3 - 15	7 +	15 - 30 mn	Connaissances	Piochez quelques cartes au hasard (trois par joueur présent pour commencer). Un joueur s'empare ensuite du buzzer et énonce un premier thème. Chaque participant a alors 5 secondes pour trouver une phrase, un nom propre ou un mot relatif au sujet proposé. Celui qui échoue récupère la carte. La partie se poursuit en changeant de responsable du buzzer à chaque tour, jusqu'à épuisement des cartes. Le	Reiner Knizia, P. Scharnitzky	
	637	Ex Libris	1	1 - 4	12 +	60 mn	Plateau, Stratégie	Dans Ex Libris, vous êtes un collectionneur de livres rares et précieux dans un prospère village gnome. Récemment, le maire et le conseil du village ont annoncé un poste de Grand Bibliothécaire: un poste prestigieux (et lucratif) qu'ils ont l'intention d'offrir aux villageois les plus qualifiés ! Malheureusement, plusieurs de vos collègues collectionneurs sont aussi candidats. Pour surpasser vos concurrents, vous devez	Adam P. McIver	Jacqui Davis
	301	Chevaliers de la tour	1	2 - 4	5 +	15 mn	Plateau, Coopération	Ce jeu propose aux enfants de construire trois tours, qui accueilleront la fanfare en l'honneur du seigneur Sans Peur. Il s'agit d'un jeu d'entraide et d'adresse, puisque pour monter les différents éléments des tours, il faut utiliser un monte-charge un peu particulier, mais pas les mains !	Christian Tiggemann	Ulrike Fischer

Liste des jeux à la location au 18/06/22

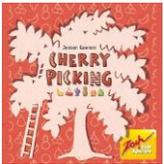
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	241	L'Arbre des 4 Saisons	1	1 - 4	3 - 8	20 - 30 mn	Observation	Mémoire et retrouve les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer ! Le jeu d'éveil, L'arbre des 4 saisons, permet à l'enfant de renforcer ses capacités d'observation, de mémorisation et de représentation dans l'espace.		
	244	Défis de chevalier	1	2 - 4	5 +	10 - 15 mn	Tuiles	Qui veut être aussi fort, aussi courageux et aussi célèbre que le chevalier Richard? Tous les écuyers doivent d'abord relever des défis et faire preuve d'une bonne dose de débrouillardise. Vous devrez affronter des monstres, des sorcières, des dragons et autres dangers!!!	Johannes Zirm	Michael Menzel
	1586	Les Corbeaux d'Odin	1	2	10 +	20 - 40 mn	Cartes, Stratégie	La légende nordique dit que tous les matins, Odin envoie ses deux corbeaux Hugin et Munin parcourir le monde pour lui rapporter les dernières nouvelles. Les joueurs vont devoir diriger les corbeaux et leur permettre de parcourir de grandes distances, grâce à la combinaison de plusieurs cartes.	Thorsten Gimmler	
	265	Sea Emperor	1	2 - 12	7 +	20 mn	Cartes, Stratégie	Il vous faudra diplomatie, stratégie, chance et mémoire pour régner sur les mers. Deviendrez-vous le prochain empereur des mers, moussaillon ? Pour le savoir embarquez dans Sea Emperor !	Julien Rezler	Eric Tranchefeu
	1577	Cherry Picking	1	2 - 6	8 +	20 - 40 mn	Cartes, Collection	Venez cueillir une multitude de fruits ! Si vous avez une carte échelle, vous pourrez choisir le premier et être mieux servi. Mais pas d'inquiétude, il y aura des fruits pour tout le monde. Faites le plein de vitamines en récupérant tranquillement les bons fruits et à vous la victoire!	Jeroen Geenen	Lena Hesse
	277	Les Mystères de Pékin	1	2 - 6	8 +	60 - 120 mn	Plateau, Stratégie	Vous êtes un célèbre détective chinois. Saurez-vous dénouer les intrigues des mystères de Pékin ? Le plateau de jeu représente différents lieux de la ville chinoise. Différents parcours peuvent vous mener en ces lieux précis suivant le montant d'un dé. "Description JedIsjeu"	Mary Danby	
	282	Château Aventure	1	2 - 10	10 +	30 mn	Rôle, Aventure	Château Aventure s'inspire directement des jeux textuels PC datant des années 80. Souvenez-vous ! Ces petits jeux à énigmes sans image, vous aviez juste du texte pour seule description. Dans cette version "IRL" (dans la vraie vie), un joueur remplace l'ordinateur tandis qu'un plan et un descriptif de l'aventure proposée remplacent le logiciel. 12 aventures à vivre !	Ludovic Papais, Jared A. Sorensen	Miguel Coimbra, Paul Mafayon

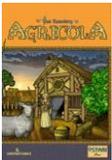
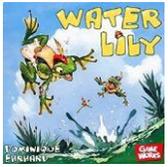
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	288	Scrabble Junior	1	2 - 4	5 - 10	30 - 60 mn	Plateau, Lettres	Comporte 2 niveaux de jeu, qui vont permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe ainsi qu'à les croiser comme dans les mots croisés.		
	289	Playmobil "Château chevaliers du Lion Impérial"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Les chevaliers du Lion Impérial montent la garde devant le château pour protéger le roi et la reine de toute attaque. Il n'y a aucune crainte à avoir, le trésor est bien caché ! Château avec quatre personnages, des tours, des animaux (cheval, souris), des armes (épées, canon, ...) et de nombreux accessoires (trône, coffre, squelette, escaliers, fanions ...). Le canon tire des projectiles, le mur est cassable, la tour comporte une		
	291	Playmobil "Voiture de police avec lumières"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Voiture de police avec 2 personnages, un gyrophare clignotant, un panneau de danger et plusieurs accessoires (menottes, appareil photo, pistolets...). Référence : 5184		
	292	Agricola	1	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Stratégie	Dans Agricola, vous prenez le rôle d'une petite famille paysanne devant développer sa ferme au cours de 6 ans. Vous devez gérer vos enclos, vos animaux, vos récoltes, votre maison et votre famille. A la fin des 14 tours du jeu, la ferme la plus diversifiée gagne la partie.	Uwe Rosenberg	Klemens Franz
	293	A vos carottes!	1	2 - 4	4 +	15 - 20 mn	Plateau	Les lapins aiment les carottes, c'est bien connu. Dans À vos carottes chaque joueur va essayer d'en ramasser un maximum et si possible les plus belles. "À vos carottes" est un jeu de parcours très simple dans lequel les joueurs vont parfois pouvoir se piquer leurs carottes. Le lapin qui possède les plus belles carottes à la fin du jeu est le grand vainqueur.	Jürgen Elias	
	295	Chipe-Couverture "Kissen-Klau"	1	2 - 4	3 - 6	15 - 20 mn	Tuiles, Association	Pour que les petits lutins puissent dormir en paix, il faut que chacun ait la couverture qui lui convient. Mais Chipe-couverture ne les laisse pas tranquille et chipe sans arrêt les couvertures de ses amis. Pourtant avec un peu de chance au dé, on peut récupérer sa couverture auprès du trouble fête.	Barbara Kinzebach	Barbara Kinzebach
	359	Le Trésor Des Lutins	1	2 - 4	4 +	20 mn	Plateau	En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins...et de garder son précieux butin! Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures.	Gina Manola	Doris Matthäus

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	319	Water Lily	1	2 - 4	7 +	20 mn	Plateau, Course	La Princesse Water Lily et ses trois sœurs sont à marier! Les grenouilles de tout le royaume ont entendu la nouvelles et de nombreuses équipes veulent de participer à la Course Royale, car les vainqueurs gagneront leur main et seront élevés au rang de Princes. Mais c'est une course plus subtile que prévu: arriver trop tôt ne procure pas beaucoup de points, et arriver trop tard n'en procure aucun ! Une course pour toute la famille! ...	Dominique Ehrhard	Vincent Dutrait
	334	Le Piano du petit Guy	1							
	333	Code de Vinci	1	2 - 4	7 +	15 mn	Déduction	Vous devez déchiffrer le code secret de vos adversaires avant que le votre ne soit entièrement découvert. Tous les joueurs ont pioché des pièces et constitué des codes secrets. Lorsque vos hypothèses sont justes, vous devez rajouter une pièce à votre code, mais si vous vous trompez, il faut dévoiler une de vos pièces!	Eiji Wakasugi	
	324	Streams	1	1 - 8	8 +	10 - 15 mn	Tuiles, Chiffres	Les nombres ont de la suite dans les idées ! Jouer avec des nombres sans avoir à effectuer de calcul, ça vous tente ? C'est ce que propose Streams. Pour l'emporter, réalisez la plus longue suite de nombres possible.	Yoshihisa Itsubaki	Ian Parovel
	323	Singeries	1	2 - 8	5 +	15 mn	Imitation	Un jeu plein de singeries et de bananes où la loi est dictée par une tribu de singes. Frappe la banane ou fais les pires singeries quand 2 cartes identiques apparaissent. Toutes ces mimiques te rendront complètement "Banane".	Stéphanie Rohner, Christian Wolf	
	322	Chevaliers de la tour	1	2 - 4	5 +	15 mn	Plateau, Coopération	Ce jeu propose aux enfants de construire trois tours, qui accueilleront la fanfare en l'honneur du seigneur Sans Peur. Il s'agit d'un jeu d'entraide et d'adresse, puisque pour monter les différents éléments des tours, il faut utiliser un monte-charge un peu particulier, mais pas les mains !	Christian Tiggemann	Ulrike Fischer
	299	Bang !	1	3 - 7	12 +	20 - 60 mn	Rôle	Le shérif doit faire régner l'ordre dans sa ville. Accompagné de ses adjoints, il doit vaincre les hors la loi et le renégat. Chaque joueur endosse l'un de ces rôles (cachés). Puis, chaque tour, les joueurs s'arment, se cachent et surtout se tirent dessus.	Emiliano Sciarra	

Liste des jeux à la location au 18/06/22

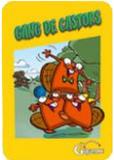
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	320	Wild Space	1	1 - 5	10 +	15 - 30 mn	Cartes, Gestion	Aux confins de l'Empire, une nouvelle galaxie vient d'être découverte ! Explorez ce nouvel Eldorado rempli de trésors et de mystères. Naviguez de planète en planète, constituez votre équipage avec sagesse pour déclencher de puissants effets et gagner les crédits indispensables à la victoire finale.	Joachim Thôme	Amélie Guinet
	300	Gang de Castors	1	2 - 6	6 +	20 mn	Cartes, Mémoire	Une bande de joyeux castors entreprend la construction d'un barrage, mais de vilains rats ont décidé de saboter leur travail : il faut s'en débarrasser au plus vite !	Monty Stambler, Ann Stambler	Björn Pertoft, Markus Wagner
	318	Styx 666	1	2	10 +	15 - 30 mn	Cartes	Devenez le Maître du STYX en ayant sous votre contrôle tous les coléreux y vivant (ou la majorité des survivants).	Ludovic Barbe	Pierre Verschaere
	317	Battlestar Galactica	1	3 - 6	10 +	180 - 240 mn	Plateau, Coopération	Dans ce jeu coopératif, vous êtes les survivants de la race humaine réfugiés sur le vaisseau du même nom, après l'attaque de la Terre par les Cylons (créatures créées par l'homme)	Corey Konieczka	
	316	Salamanca	1	2 - 5	10 +	45 - 60 mn	Plateau, Enchères	Châteaux, monastères et exploitations agricoles sont édifiés dans des paysages appropriés. Les joueurs tentent d'en retirer les meilleurs revenus en déjouant les adversaires. Tactique, négociations et choix judicieux de placement permettront au meilleur de déjouer les coups bas!	Stefan Dorra	Andreas Mack
	303	OctoVerso	1	2	13 +	30 mn	Lettres	Adeptes des jeux de lettres voici voilà Octoverso. Pourquoi verso ? Parce que les tuiles du jeu qui ont des lettres d'un côté ont... aussi des lettres de l'autre côté. Ce qui fait qu'une fois posées sur le support, celui-ci peut pivoter afin de jouer avec le verso. Ici point de plateau, tout se joue sur le fameux support où l'objectif est bien sur de créer des mots. Pour ce faire, vous pouvez ajouter des lettres de votre main à l'une des	Laurence Alsac	
	302	Pique Plume	1	2 - 4	4 +	15 - 20 mn	Plateau	Le poulailler est déchaîné, car le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline: le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne.	Klaus Zoch	Doris Matthäus

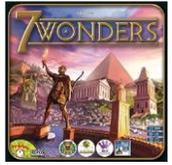
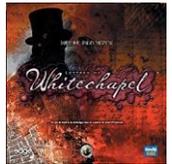
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	671	Tricky bille	1	1	5 +	NC	Adresse	Une course époustouflante parmi les obstacles, qui demande de l'adresse, de la coordination et des réflexes rapides.		
	321	7 Wonders	1	2 - 7	10 +	30 mn	Cartes, Stratégie	Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.	Antoine Bauza	Miguel Coimbra
	A2579	OctoVerso	1	2	13 +	30 mn	Lettres	Adeptes des jeux de lettres voici voilà Octoverso. Pourquoi verso ? Parce que les tuiles du jeux qui ont des lettres d'un côté ont... aussi des lettres de l'autre côté. Ce qui fait qu'une fois posées sur le support, celui-ci peut pivoter afin de jouer avec le verso. Ici point de plateau, tout se joue sur le fameux support où l'objectif est bien sur de créer des mots. Pour ce faire, vous pouvez ajouter des lettres de votre main à l'une des	Laurence Alsac	
	926	Premier Contact	1	2 - 7	12 +	30 - 45 mn	Association	À l'ombre des pyramides d'Égypte, un vaisseau spatial vient de se poser. Les extraterrestres qui en sortent semblent pacifiques et simplement désireux d'échanger avec les humains. Seulement, comment se comprendre quand des années-lumière séparent vos civilisations ? Vous allez devoir apprendre une langue inconnue aussi rapidement que possible, et sans avoir la certitude que votre interlocuteur comprenne ce	Damir Khusnatdinov	Alexandra Sharyapova
	942	Puzzle Speedy Fish	1	1	2 - 3	NC	Puzzle	Grâce à sa super canne à pêche magnétique, votre enfant pourra s'amuser à attraper les poissons et à les remettre à leur place. Tout en jouant, votre enfant développera sa motricité et son imagination		
	961	Lettres de Whitechapel	1	2 - 6	14 +	90 mn	Plateau, Bluff	Préparez-vous à pénétrer dans le quartier pauvre de Londres, WhiteChapel. Ses rues abimées et malodorantes, ses colporteurs, ses marchands criant, ses gosses en haillons quémandant quelques pièces, ses nombreuses prostituées et... Jack. C'est dans cet endroit que vous entrainera ce jeu : Un des joueurs tiendra le rôle de Jack l'Eventreur et son but sera de commettre 5 crimes avant d'être capturé. Les autres	Gabriele Mari	Gianluca Santopietro
	975	La Grande Évasion	1	3 - 6	8 +	20 mn	Cartes, Stratégie	Les prisonniers cherchent à s'échapper, les gardiens à les en empêcher ! Que vous soyez dans la peau des premiers ou des seconds, faites de votre mieux ! Vous seul savez si vous êtes un Prisonnier ou un Gardien. À tour de rôle, jouez vos cartes sur les Échappatoires possibles : une carte visible sur une carte cachée et vice-versa. Quand tout le monde a joué, choisissez votre position, vérifiez si les Prisonniers peuvent s'échapper (la	Antoine Bauza	Antoine Bauza

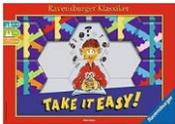
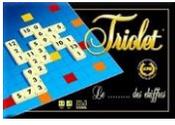
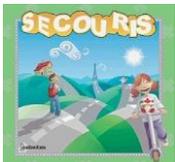
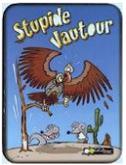
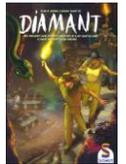
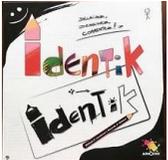
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	986	Take It Easy	1	1 - 4	10 +	30 mn	Casse-tête	Take it easy est un jeu-casse-tête, qui allie à la fois les bénéfices du puzzle et du loto.	Peter Burley	Franz Vohwinkel
	990	Triolet	1	2 - 4	8 +	25 - 60 mn	Plateau, Chiffres	Triolet est l'inverse du Scrabble, tout en reprenant sa mécanique... C'est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles composés de trois jetons placés côte à côte, et entrecroisés sur une grille.	André Perriolat, José Mellina	
	992	Secouris	1	2 - 6	7 +	30 - 60 mn	Plateau, Education	Sans prétendre remplacer une formation, le jeu Secouris essaye d'enseigner aux jeunes et aux adultes les gestes qui sauvent, et les attitudes qui évitent d'aggraver une situation difficile.	G.Juteau, J-H. Juteau, P. Sabin	Vincent Legrand
	993	Take 5	1	2 - 6	10 +	30 - 45 mn	Cartes, Plis	Les vachettes jouent le rôle le plus important. Le but du jeu est de rassembler des rangées de cartes avec vachettes vertes.	Wolfgang Kramer	Franz Vohwinkel
	995	Regatta	1	2 - 4	5 +	20 mn	Plateau	A la barre de votre voilier en bois, soyez le premier à faire le tour du parcours balisé par les bouées. Vous avez 5 cartes en main. Pour avancer, il faut choisir puis poser une carte qui indique direction et distance à suivre par votre bateau. Si les vents vous sont favorables, vous pourrez rejouer. Mais si vous préférez, vous pouvez choisir de contrarier le parcours des autres navigateurs... Vents...	Martine Moisand, Emmanuel Fille	
	996	Reef	1	2 - 4	8	30 - 45 mn	Plateau, Placement	Plongez dans les profondeurs des océans et découvrez de magnifiques récifs de corail. Dans Reef, faites croître astucieusement votre récif en 3 dimensions. Qui parviendra à réaliser la structure la plus belle ? Peu importe l'issue de la partie, le résultat en sera grandiose.	Emerson Matsuuchi	Chris Quilliams
	997	Bellz!	1	2 - 4	6 +	10 - 15 mn	Adresse	Le but du jeu est d'être le premier joueur à capturer les 10 grelots de sa couleur. Pour cela, lors de son tour, le joueur choisit quel côté du stick aimanté il souhaite utiliser (côté fin et précis, ou côté gros et puissant), puis doit tenter d'attraper un maximum de grelots au centre de la table. Mais attention, si l'un des grelots tombe en dehors de la zone de jeu, ou qu'une autre couleur est capturée, alors le tour du joueur s'arrête et sa	Don Reid	Connor Reid

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	998	Beowulf "Le jeu de plateau"	1	2 - 4	10 +	45 - 60 mn	Plateau, Stratégie	Le jeu de plateau raconte l'histoire légendaire du héros Beowulf, de sa valeur et des tentations qu'il a du affronter face aux ennemis du Royaume d'Heorot. Dans chacun des trois actes, les joueurs vont guider Beowulf et ses fidèles Thanes dans la bataille contre le monstre Grendel, contre la perfide mère de Grendel, puis contre le dragon d'or sauvage qui menace de détruire tout ce qui est cher à Beowulf.	Reiner Knizia, Jeff Tidball	Kevin Childress
	999	Le Trésor des Incas	1	2 - 6	8 +	60 mn	Dés, Course	Pour trouver le Trésor des Incas, chaque participantsdevra trouver le sentier le plus court, évaluer les risques à prendre, et ne pas trop compter sur le hasard et les dieux du soleil. Il ne suffit pas de trouver le trésor encore faut-il ramener, ce lourd bagage au camp de base, en évitant de se le faire voler par une autre expédition.	Edith Grein-Böttcher	Matthias Wittig
	658	Quarto	1	2	8 +	10 - 20 mn	Stratégie	Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu! C'est surprenant, et offre des stratégies amusantes. Au cours des premières parties, c'est	Blaise Müller	
	A901	Ethnos	1	2 - 6	14 +	60 mn	Stratégie	Dans Ethnos, les joueurs s'affrontent pour déterminer qui deviendra le prochain Roi. Conquérez davantage de Royaumes et recrutez plus d'Alliés que vos adversaires pour accumuler les points de Gloire et vous installer sur le trône d'Ethnos. Pour devenir Roi d'Ethnos, rassemblez les membres éparpillés des 12 Tribus afin de former des Groupes d'Alliés pour partir à la conquête des Royaumes. Choisissez judicieusement le	Paolo Mori	John Howe
	11401	Le Petit Bourriquet	1	2 - 4	5 +	5 - 10 mn	Adresse	Attention à ne pas trop charger le bourriquet sinon il ne pourrait pas le supporter et tout envoyer à terre. Alors soyez attentif et plus malin qu vos adversaires. Facile à ranger et facile à transporter dans son coffret métallique Quand le petit âne de bois n'en peut plus de porter toutes ces bûchettes de couleur, il se cabre et les jette par terre. Celui qui doit toutes les prendre n'a vraiment pas de veine.	Kätrin Abfalter	
	11338	Polochons	1	2 - 4	4 +	15 - 25 mn	Cartes, Affrontement	Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer!	Liesbeth Bos	Barbara Stachuletz
	11400	Boggle	1	6 +	5 +	30 mn	Eveil	Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.	Alan Turoff	

Liste des jeux à la location au 18/06/22

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	11339	Boggle	1	6 +	5 +	30 mn	Eveil	Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.	Alan Turoff	
	16219	Batavia	1	3 - 5	10 +	60 mn	Plateau, Enchères	Batavia reprend les mécanismes de Moderne Zeiten en les transplantant dans l'Océan indien. Du coup, on n'a plus les jolis petits dirigeables qui faisaient une grande part du charme de la première version.	Grzegorz Rejchtman, Dan Glimne	
	~5010	Le jeu du Loup	1	1 +	3 - 5	10 mn	Plateau, Coopération	Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !		
	A902	Stupide Vautour	1	2 - 5	8 +	20 mn +	Cartes, Ambiance	La souris a deux prédateurs, vous et les vautours. Attrapez un maximum de ces petits rongeurs en essayant d'éviter les vautours, animal stupide s'il en est. "Description TricTrac"	Alex Randolph	Frantz Rey
	A2578	Sunken City	1	2 - 4	8 +	60 mn	Plateau, Parcours	Il y a des milliers d'années, la ville fut touchée par un gigantesque raz-de-marée. Mais le destin fut clément avec elle : alors qu'ailleurs l'eau aurait tout détruit sur son passage, ici, la ville sombra sans dégât au fond d'un lac. Aujourd'hui encore la ville repose au fond de l'eau avec ses trésors protégés par le vieux spectre marin. Petit à petit, les joueurs, à l'aide de forces magiques, font remonter la ville à la surface. De maison	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	Franz Vohwinkel
	A900	Diamant	1	3 - 8	8 +	30 - 45 mn	Ambiance	"Un jeu d'aventure et de risque"... Explorez des grottes pour en ramener rubis et autres diamants et évitez les dangers qui vous y guettent !	Alan R. Moon, Bruno Faidutti	Claus Stephan, Christof Tisch, Jö
	A859	Diamant	1	3 - 8	8 +	30 - 45 mn	Ambiance	"Un jeu d'aventure et de risque"... Explorez des grottes pour en ramener rubis et autres diamants et évitez les dangers qui vous y guettent !	Alan R. Moon, Bruno Faidutti	Claus Stephan, Christof Tisch, Jö

Liste des jeux à la location au 18/06/22

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	A858	La fanfare de la jungle	1	2 - 5	4 - 7	10 - 20 mn	Observation	Dans ce jeu d'observation et de rapidité, il faut être le premier à retrouver la carte dont les éléments (animaux, tam-tams et maracas) sont identiques à ceux du lancer de dés. Sois attentif et rapide car les cartes se ressemblent mais sont toutes différentes ! Alors ouvre bien les yeux et méfie-toi des pièges !	Jean-Luc Renaud	Panka Pásztohy
	A857	Identik	1	3 - 6	8 +	45 mn	Observation, Dessin	Identik est un jeu de dessin pour lequel on n'a pas besoin de savoir dessiner ! Il faut surtout avoir un très bon sens de l'observation et savoir expliquer et faire dessiner ce que l'on voit aux autres joueurs.	William P. Jacobson	
	A856	Le Secret de Monte Cristo	1	2 - 4	8 +	45 - 60 mn	Plateau	Le Secret de Monte Cristo introduit un mécanisme novateur qui bouleverse l'ordre de jeu habituel: L'ACTION SLIDE. C'est ce mécanisme qui va définir le premier joueur de chaque phase. L'objectif est de remporter des diamants et de les transformer en points de victoire.	Charles Chevallier, Arnaud Urbon	
	900	Yak	1	3 - 5	8 +	15 - 25 mn	Cartes, Bluff	Yeti en vue ! A moins que... non ! Personne ne te croit quand tu dis avoir vu d'abominables hommes des neiges au pied de l'Himalaya ? Encore moins quand tu prétends qu'il y avait en plus des marmottes, des vautours, des bouquetins et des yaks ? Celui qui a des doutes peut toujours vérifier... au risque de passer tout le reste de l'hiver sur des pics verglacés, en compagnie de tous ces yaks et yetis...	Bono licht	Gabriela Silveira
	A903	The Resistance "Avalon"	1	5 - 10	14 +	30 mn	Cartes, Bluff	Avalon est un jeu de loyauté à identité caché. Les joueurs sont soit des serviteurs Loyaux d'Arthur qui se battent pour le Bien et l'honneur, soit des laquais de Mordred œuvrant pour le Mal. Le Bien gagne au bout de 3 quêtes réussies Le Mal gagne au bout de 3 quêtes échouées Le Mal peut aussi gagner si Merlin est assassiné en fin de partie ou au bout de 5 refus de départ en quête consécutifs. Discussion, Accusation, Subterfuge,	Don Eskridge	Luis Francisco, George Patsouras
	744	Attention ! Monstres gloutons !	1	2 - 4	5 +	15 mn	Mémoire	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	Heinz Meister	Maximilian Meinzold
	911	Phrasadingues	1	2 - 6	7 +	20 - 30 mn	Plateau, Lettres	Êtes vous capable de mémoriser les phrases loufoques que vous avez contruites ?	Hervé Ribas	Denis Merzette

Liste des jeux à la location au 18/06/22

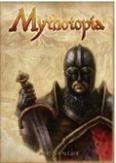
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	800	Poules, Renards, Vipères	1	2 - 5	6 +	15 - 30 mn	Cartes, Stratégie	Manger et être mangé... telle est la dure loi de la basse-cour. À vous de sauver le plus possible d'animaux de leurs prédateurs: les poules bectent les vipères, les vipères tuent les renards, les renards croquent les poules et il y a seulement trois abris à utiliser à bon escient.	François Koch	Amandine Piu
	771	Frog Rush	1	2 - 4	7 +	20 mn	Plateau	La petite mare a un gros problème. Toutes les grenouilles veulent la traverser en même temps.		
	770	Puzzle Ponies	1	1	5 +	NC	Puzzle	Puzzle 3x49 pièces n° 09428 8		
	767	Trivial Pursuit "Junior"	1	2 - 8	7 +	60 mn	Question-Réponses	Cette édition du Trivial Pursuit contient des questions plus simples, pour être accessible aux "junior".	Scott Abbot, Chris Haney	
	833	Chocologie	1	1	8 +	5 mn	Plateau, Placement	À partir d'indices visuels, placez correctement vos chocolats sur le plateau. 40 défis de difficulté progressive sont proposés.		
	746	Croc'chenille	1	2 - 4	3 - 7	15 - 30 mn	Parcours	Une course amusante à travers le potager : les joueurs essaient d'être les premiers à arriver à destination avec leur chenille, grâce au lancer de dés de couleur.	Meike Massholder, Marco Gutmayer	Wolfgang Scheit, Gabriela Silveira
	836	Mythotopia	1	2 - 4	13 +	60 - 150 mn	Plateau, Deck Bulding	Vous avez hérité de provinces éparpillées aux quatre coins du monde. Afin d'atteindre le rang envié de Maître de Mythotopia, vous allez devoir étendre votre empire : construire des Routes pour relier vos provinces, transformer vos Villes en Cités prospères, explorer les territoires inconnus et affronter les armées de ceux qui oseront se dresser contre vous.	Martin Wallace	Sanjana Baijinh

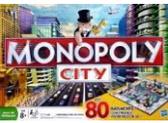
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	741	Mafiozoo	1	2 - 4	12 +	60 mn	Plateau, Stratégie	Dans Mafiozoo, chaque joueur cherche à devenir le nouvel affranchi du gang de Momo les dents longues en prenant le contrôle des Quartiers et des Lieux d'Influence de la ville. Mais attention, tout est dans la manière... Pour gagner votre place dans « La Famille », vous devrez soudoyer les proches du parrain, gagner ou acheter leur soutien et bénéficier de leurs faveurs. Hélas vous n'êtes pas seul sur le coup. Le	Rüdiger Dorn	Damien Colboc
	732	Le Fantôme des MacGregor	1	2 - 4	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Course	L'ancêtre des MacGregor fut condamné à hanter le chateau familial jusqu'à la nuit des temps... À moins que de jeunes imprudents... Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours. Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé jouée, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur. Pour	Dominique Ehrhard	
	723	Spies et Lies "Stratego Story"	1	2	12 +	30 mn	Plateau, Stratégie	Des manigances et des manoeuvres afin de détruire la ville ennemie. Bluffez, déduisez, triomphez	Don Eskridge	Roland Mac Donald
	716	Monopoly City	1	2 - 6	8 +	60 mn	Plateau	Dans cette nouvelle version de Monopoly, vous construisez votre ville en 3 dimensions. Il faut être le plus riche à la fin de la partie en achetant des quartiers et en construisant des bâtiments pour percevoir les plus gros loyers possibles.		
	692	Ninja Taisen	1	2	8 +	15 - 30 mn	Stratégie	Chacun d'entre vous contrôle 10 Ninjas de force (de 1 à 3) et de type (pierre, feuille ou ciseau) différents pour défendre votre village et assouvir votre vengeance. Lancez les dés et déplacez judicieusement vos Ninjas sur le chemin menant au Village ennemi. Si vous rencontrez un/des ninjas du joueurs adverses, un combat démarre sur le principe de pierre-feuille-ciseau. Vous pourrez compter sur votre Shogun, le boss du	Katsuma Tomioka	Shigeto Murata, Florent Maudoux
	246	Loto "Les bébés animaux"	1	1 - 5	3 - 6	NC	Association	Un grand classique avec de belles illustrations de bébés animaux. L'enfant complète sa planche de loto en identifiant les images identiques, et développe ainsi sa capacité d'observation et d'association.		
	763	Formes et couleurs Winnie	1	1 - 4	3 +	10 mn	Eveil	A travers ce jeu, les enfants apprennent à reconnaître et à distinguer les différentes formes et couleurs		

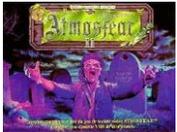
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	882	Les écureuils jardiniers	1	2 - 4	4 - 8	10 - 20 mn	Plateau, Parcours	Qui arrivera à faire pousser toutes ses fleurs et revenir en premier dans sa cabane ?	Thomas Daum	Antje Flad
	659	Suis-je une banane ?	1	2 - 4	7 +	30 mn	Question-Réponses	Il faut deviner le plus vite possible ce que représente la carte qui se trouve sur sa tête en posant des questions astucieuses. Le vainqueur est celui qui a trouvé le contenu de 5 cartes.		
	897	Jeu de Cochons	1	2 - 10	6 - 70	15 - 20 mn	Dés	Le Jeu de Cochons est un jeu traditionnel où les joueurs tentent leur chance en se servant des cochons comme d'un dé ! Faites rouler les deux amusants petits cochons autant de fois que vous l'osez pour ramasser des points lorsque c'est votre tour. Mais si vous forcez la chance et que vous réalisez un "cochon nul" ou un "bon jambon", vous les perdrez tous; Le premier joueur à réaliser un score de 100 points remporte la partie !	David Moffat	
	896	Chut ! (Mucks Mäuschen Still)	1	2 - 4	5 +	10 - 30 mn	Adresse	Avec adresse, vous essayez d'enfoncer vos bâtonnets dans les trous du château-fromage sans toucher le château. Pendant cela, les autres joueurs doivent garder le plus grand silence, car si un joueur n'est pas prudent, les clochettes d'alarme retentissent et le tour est fini. Un jeu d'adresse joué en silence.	Reinhard Staupe	Andreas von Frajer
	895	Atmosfear II	1	3 - 6	12 +	60 mn	Plateau	Affrontez maintenant un horrible zombie, le Baron Samedi.		
	894	Second Chance	1	1 - 6	8 +	10 - 15 mn	Cartes, Casse-tête	Placez au mieux la pièce que vous voulez, mais gardez à l'esprit que la place va venir à manquer. Et si c'est le cas, saisissez votre seconde chance ! Aurez-vous la possibilité d'en faire bon usage ? Plus votre grille est remplie, meilleures sont vos chances de remporter la partie. Sur base d'un deck commun, chaque joueur va devoir optimiser le placement de ses formes afin de remplir au mieux sa grille. À chaque tour, choisissez la	Uwe Rosenberg	Max Prentis
	806	Salut les Pingouins	1	1 - 6	5 +	10 mn	Adresse	Etre le premier à avoir placé tous ses pingouins sur l'iceberg mobile.		IDL

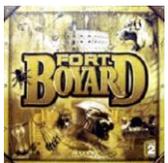
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	883	Vocadingo "CP à CM1"	1	2 - 6	6 +	15 mn	Cartes, Lettres	Jeu de vocabulaire et de langage amusant et évolutif. Chaque joueur à son tour tire une carte personnage qui indique s'il faut faire deviner le mot (en lisant la définition ou sans utiliser les mots de la définition), inventer une phrase avec les deux mots de la carte ou trouver l'anagramme. Selon le niveau des enfants on utilise les cartes CP, CE1, CE2 ou CM1. Ce jeu peut aussi bien s'utiliser avec un enfant qu'en	François Guély	Muriel Abichaker
	902	Qui veut gagner des millions ?	1	2 - 10	12 +	60 mn	Connaissances	Dans cette adaptation du jeu télévisé, chaque joueur incarne le maître de jeu tour à tour. Les autres joueurs jouent simultanément en tentant tous de répondre aux mêmes questions, de plus en plus difficiles, pour remporter un gain (fictif, bien entendu...) de plus en plus élevé ! Pour chaque question, 4 réponses sont proposées.		
	875	J'apprends à compter	1	2 - 5	4 - 8	20 - 30 mn	Eveil	Ce matériel propose de nombreux jeux permettant d'aborder, sous divers aspects et tout en s'amusant, les premières notions de quantités, chiffres et opérations simples.		
	869	Allez les Escargots!	1	2 - 6	3 - 7	15 mn	Plateau, Parcours	Six escargots participent à une drôle de course... Et comme ils se déplacent lentement, ils ont décidé d'une règle du jeu assez particulière. En effet, le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne, mais le dernier peut gagner aussi ! « Allez les escargots ! » est un jeu pour les tout-petits qui ne peuvent pas encore lire les dés traditionnels. Les points sont ici des couleurs. Les enfants n'ont pas de choix réel à effectuer, ils	Alex Randolph	Horst Laupheimer
	865	Fort Boyard	1	2 - 6	8 +	45 mn	Plateau, Coopération	Les joueurs incarnent des aventuriers de Fort Boyard et doivent réussir des épreuves pour obtenir des clés, des indices et du temps pour dépouiller le père Fourras de son trésor. Inspiré du jeu télévisé dans sa version de 2005.		
	864	Evo	1	3 - 5	12 +	90 mn	Plateau, Stratégie	Seconde Edition du jeu Evo. Il y a des millions d'années, l'île de Krâh abritait de grandes tribus nomades accompagnées d'étranges créatures appartenant à une espèce aujourd'hui éteinte. Confrontés à un climat d'une instabilité sans pareille, les insulaires survivaient tant bien que mal en établissant des campements de fortune dans des régions peu ou prou inhospitalières. Tous vivaient dans la crainte que leur vie et celle de leurs	Philippe Keyaerts	Stéphane Gantiez, Stéphane Poinot
	860	Baby train ferme story	1	1	2 - 3	NC	Eveil	Baby train ferme en bois. Un jouet en bois à composer et à animer en le faisant rouler. Un cadeau pour les enfants de 18 mois à 3 ans.		

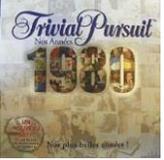
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	839	Jet Lag	1	3 - 8	12 +	30 - 45 mn	Cartes	Pour gagner, répondez à côté ! Vous connaissez les réponses de ce drôle de quiz, mais saurez-vous les donner en répondant à la question précédente ? À la deuxième question, répondez à la première, et ainsi de suite. Rapidement, bien sûr ! Plus d'un millier de questions, de pièges, de mimes, de cris, d'imitations contestables... et toujours de l'humour ! Osez relever les défis du quiz de l'anti-culture ! Le fabuleux destin d'Amélie ?	Eric Flumian	Stivo
	888	La Joyeuse Ferme	1	2 - 4	4 +	20 mn	Mémoire	Les joueurs doivent collecter trois animaux en retrouvant des objets identiques qui se sont égarés dans la cour de la ferme.		
	1639	Toutous Chapardeurs	1	2 - 4	3 - 7	30 mn	Plateau	La bande de chiens part à la chasse aux os. Le premier qui a récupéré 3 os a gagné la partie.	Red Racer Studios	W. Pepperle, Z. Design
	1623	Les Enigmes de la Préhistoire	1	2 - 6	7 +	15 - 30 mn	Cartes, Question-Réponses	De la découverte du feu aux premiers outils... Embarque pour un véritable voyage dans le temps sur les traces des premiers hommes ! Avec ce jeu d'énigmes, teste tes connaissances d'énigmes, teste tes connaissances et sois le plus rapide à deviner ce qui se cache derrière les 5 indices !		
	1624	Puzzle duo "Articulo véhicules"	1	1	2 - 5	NC	Puzzle	6 puzzles mobiles pour s'amuser avec des véhicules articulés.		
	1625	Monza	1	2 - 6	5 +	15 mn	Plateau, Course	Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinus
	1626	Trivial Pursuit "Nos années 1980"	2	2 +	25 +	15 - 90 mn	Question-Réponses	Cette édition du plus célèbre jeu de connaissances concerne exclusivement l'avant-dernière décennie du XXe siècle. Il y est question(s) d'Actualités, de Divertissement, de la Vie des Années 80, de Célébrités, de Musique et de Sport.	Chris Haney, Scott Abbot	

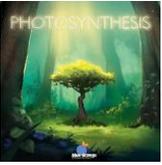
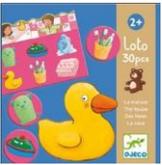
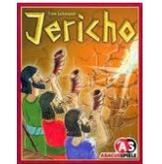
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1627	Tchin Tchin	1	4 - 6	12 +	10 - 15 mn	Cartes, Ambiance	Jeu d'apéro. Dès qu'une carte apparaît, il faut être le plus rapide à faire l'action exigée, sauf que... 1) l'action consiste à faire le geste dicté par le verre et à dire le mot dicté par le personnage, donc, plus compliqué qu'un mot et un geste qui seraient systématiquement associés ; 2) Seuls quelques joueurs ont le droit de jouer à chaque carte : celui qui possède le personnage, celui qui possède le verre et celui qui possède le lieu, ainsi	Guillaume Blossier	Olivier Fagnère
	1628	Photosynthesis	1	2 - 4	10 +	60 mn	Plateau, Stratégie	Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée. Chaque arbre grandit s'il reçoit assez de soleil et projette une ombre proportionnelle à sa taille. Quand un arbre arrive au terme de son cycle de vie, les joueurs gagnent un nombre de points relatif à la qualité du terrain où il a poussé. Obtenez le plus de points en menant les arbres au terme de leur cycle de croissance dans les	Hjalmar Hach	Sabrina Miramon
	1629	Baby Loto des Animaux	1	1 - 4	2 - 8	5 - 15 mn	Observation	Un grand loto pour découvrir les animaux à travers les planches du jeu.		
	1630	Loto de la maison	1	1 - 5	2 - 6	10 - 15 mn	Mémoire	Ce jeu se présente dans son cube transportable, où l'enfant y trouvera 5 planches illustrées en carton de scènes de la vie de la maison et 30 pièces à replacer. L'enfant s'amusera à replacer les objets dans leur contexte: le coffre à jouet dans la chambre, le shampoing dans la salle de bain, le gâteau pour le goûter, la balançoire pour le parc ...		Christel Desmoineaux
	1631	Jericho	1	3 - 5	8 +	15 - 20 mn	Cartes	Les joueurs disposent de cartes représentant des portions de murs colorés qu'ils posent devant eux pour former des remparts les plus longs possible. Toute l'astuce du jeu tient dans les cartes « trompette », qui permettent tout à la fois de lancer une attaque sur les murs de tout le monde, et en même temps de renforcer son propre mur. Lorsqu'on joue une carte trompette, on annonce une couleur. On regarde alors quel est	Thomas Lehmann	Christof Tisch
	1632	Mistigriff	1	2 - 5	5 - 8	15 mn	Cartes	Rassemblez des monstres, sauvez le Roi et la Reine, dominez le dragon et vous serez un valeureux chevalier. Un jeu de paires plutôt tactique !	Jérémie Caplanne	Bob Kolar
	1633	Chifoumi	1	2	4 +	15 mn	Plateau, Bluff	Chifoumi est une adaptation du classique Pierre-Feuille-Ciseaux dans sa variante à quatre éléments : pierre, ciseaux, caillou, puits. Au lieu de simuler avec sa main, on sort l'élément choisi d'un sac. Deux niveaux de jeu sont proposés, chacun utilisant une des faces du plan de jeu.	Denis Peltier	

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1634	Sultaniya	1	2 - 4	8 +	40 mn	Plateau, Stratégie	Sous les traits d'un personnage des contes des mille et une nuits, faites jaillir du désert de gigantesques coupoles d'or, des jardins luxuriants et des portes monumentales. Ainsi, étage par étage, votre édifice s'élèvera jusqu'à toucher l'azur de Sultaniya. Pour accomplir cet exploit et en échange de précieux saphirs, vous pourrez faire appel aux incroyables pouvoir des Djinns !	Charles Chevallier	Xavier Collette
	1635	Les Mystères de Pékin	1	2 - 6	8 +	60 - 120 mn	Plateau, Stratégie	Vous êtes un célèbre détective chinois. Saurez-vous dénouer les intrigues des mystères de Pékin ? Le plateau de jeu représente différents lieux de la ville chinoise. Différents parcours peuvent vous mener en ces lieux précis suivant le montant d'un dé. "Description JedIsjeu"	Mary Danby	
	1653	J'aide mon enfant à.. "Faire bon usage des écrans"	1	1 - 6	3 +	10 mn	Eveil	Envie d'accompagner son enfant dans l'exploration des écrans, de lui faire prendre conscience du temps qu'il y consacre, de combiner partage, découverte et nouvelles technologies. Préparer une soirée cinéma en famille, devenir scénariste d'un jour, se servir d'Internet pour développer sa créativité... sont autant d'activités et de moments complices à partager pour apprendre en famille à faire bon usage des écrans.		
	1644	Fertility	1	2 - 4	10	45 mn	Plateau, Stratégie	Vous êtes un Nomarque. Le Pharaon vous a nommé à la tête d'une Métropole pour en faire la plus prospère de l'Egypte antique. Le Nil termine sa crue et les terres de la Vallée sont prêtes à livrer leurs richesses. Organisez la collecte des ressources, construisez les quartiers avec les boutiques les plus lucratives, approvisionnez-les en marchandises et gagnez le plus de Debens pour la gloire du Pharaon. Le	Cyrille Leroy	Jérémie Fleury
	1652	Sauve Moutons	1	1 - 5	5 +	20 - 30 mn	Coopération	Dans le jeu Sauve moutons, vous devez aider le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres paturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements. Ce jeu véhicule des valeurs d'entraide et de partage, essentielles pour bien grandir.	Michaël Rambeau	Gaëlle Maisonneuve
	1651	Hop ! Hop ! Lapin	1	2 - 4	4 +	15 mn	Réflexion	Chaque joueur est un jardinier qui défend ses carottes contre les lapins trop gourmands. Le vainqueur est le premier à capturer 4 lapins de couleur différente. Pour capturer un lapin, on appuie sur le lapin choisi puis sur celle de son jardinier. Grâce à un mécanisme sur le plateau et sur les pions lapin, 3 lapins par couleur sautent et 2 non. Si le lapin saute, il est capturé, sinon, rien ne se passe. C'est ensuite au tour du		
	22	Splash!	1	2 - 6	6 +	15 mn	Adresse	Formez un tas au milieu de la table avec les pièces en bois. Placez les jetons Goutte d'eau à côté. Répartissez les pièces entre les joueurs comme suit : à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'unemontre, chaque joueur prélève une pièce dans le tas jusqu'à ce qu'il n'en reste plus (tous les joueurs doivent posséder lemême nombre de pièces). La partie peut désormais commencer !	Marie Fort, Wilfried Fort	Natalia Zelenina

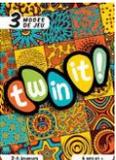
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1649	Mille Sabords	1	2 - 5	8 - 88	30 - 60 mn	Dés	Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le	Haim Shafir	Jose Pedro
	1647	La chenille qui fait des trous	1	2 - 4	4 +	15 mn	Parcours	Si tu réussis en premier à rassembler tous les aliments et à transformer la chenille en un superbe papillon tu seras le gagnant !		Eric Carle
	1636	Cluedo Junior	1	2 - 6	5 - 8	30 mn	Plateau, Déduction	L'Énigme du gâteau au chocolat. Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutarde a mangé la part de gâteau ?		
	1645	Sherlock "Mort un 4 Juillet"	1	1 - 8	8 +	60 mn	Cartes, Déduction	Q System est une série de jeux coopératifs basés sur des enquêtes policières à résoudre, seul ou en groupe. Chaque jeu "Q System" se compose de 32 cartes, chaque carte étant un indice. Chaque indice peut répondre aux besoins de l'enquête... ou pas. Seuls le bon sens, l'esprit de déduction et le recoupement d'informations vous permettront de trouver les réponses : qui est le coupable ? Quel est le mobile? Comment a-t-il	Josep Izquierdo, Marti Lucas	Alba Aragon
	1637	Twin It!	1	1 +	6 +	15 - 20 mn	Cartes, Observation	Dans le jeu Twin It !, Ouvrez grand vos yeux ! Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! Retrouvez 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.	Thomas Vuarchex, N. et R. Saunier	Thomas Vuarchex
	1643	Playmobil "Villa moderne"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	A meubler. Avec 4 personnages, fenêtres de toit inclinables, terrasse avec meubles de jardin et barbecue. Comporte une cachette dans le toit Référence de l'article : 4279-A		
	1642	Playmobil "Hélicoptère médical"	1	NC	4 - 10	NC	Rôle	Hélicoptère médical avec trois personnages, une civière et des accessoires (mallette, plâtre...), Les hélices tournent, La civière permet de transporter le blessé, Le cockpit, la trappe arrière et les deux portes latérales de l'hélicoptère s'ouvrent, Les pales du rotor sont mobiles, Poids : 0,66 kg Référence : 6686		

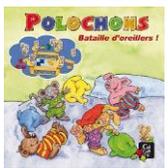
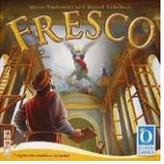
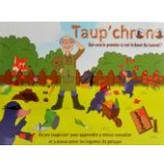
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	16415	A vos carottes!	1	2 - 4	4 +	15 - 20 mn	Plateau	Les lapins aiment les carottes, c'est bien connu. Dans À vos carottes chaque joueur va essayer d'en ramasser un maximum et si possible les plus belles. "À vos carottes" est un jeu de parcours très simple dans lequel les joueurs vont parfois pouvoir se piquer leurs carottes. Le lapin qui possède les plus belles carottes à la fin du jeu est le grand vainqueur.	Jürgen Elias	
	1641	Pouet! Pouet!	1	2 - 4	5 - 9	10 - 15 mn	Cartes, Mimes	Jeu de bruits et de mimes où il faut être le premier à gagner 10 cartes. 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 besoin de savoir lire.		Catherine Nicolas
	1640	Touché Poulet	1	2 - 4	10 +	45 mn	Plateau, Affrontement	A la ferme Tonbec, tous les jours le matin, les animaux convoitent les œufs des poulaillers avant que les éleveurs ne fassent main basse dessus. Chaque joueur commande l'une des quatre armées animales et remporte des Epis quand il participe à la destruction d'une unité ennemie. Ces Epis pourront être échangés au marché noir contre les œufs tant convoités ! Lapins, cochons, taupes et coqs : choisissez votre clan et	ToT	Xavier Houssin
	1619	Bang "Le jeu de dés"	1	3 - 8	8 +	30 - 45 mn	Dés	Un jeu complet inspiré du célèbre jeu de cartes Bang!. Dans Bang! le jeu de dés, la lutte est acharnée entre le shérif, les hors-la-loi et le renégat.	Michael Palm, Lukas Zach	Ricardo Pieruccini
	1646	Les chats gourmands "Naschkatze"	1	2 - 4	4 +	15 mn	Plateau, Mémoire	Quel bébé chat va pouvoir éviter de tomber dans les pattes de maman-chat pendant qu'il attrape des bonbons et avoir ainsi la plus petite moustache de gourmand?	Quattro Silvestri	Gesa Sander
	1595	Polochons	1	2 - 4	4 +	15 - 25 mn	Cartes, Affrontement	Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer!	Liesbeth Bos	Barbara Stachuletz
	1622	Le Fantôme des MacGregor	1	2 - 4	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Course	L'ancêtre des MacGregorfut condamné à hanter le chateau familial jusqu'à la nuit des temps... À moins que de jeunes imprudents... Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours. Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé joué, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur. Pour	Dominique Ehrhard	

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1601	Fresco	1	2 - 4	10 +	45 - 90 mn	Plateau, Gestion	Laissez vous entraîner en plein cœur de la Renaissance. La très vieille fresque du plafond de la cathédrale doit absolument être restaurée car l'évêque attend une importante visite et souhaite montrer son église sous son meilleur jour. Dans ce jeu familial haut en couleurs, les joueurs se glissent dans le rôle des peintres de fresques et doivent prouver leur savoir-faire. Mais seul celui qui planifiera intelligemment pourra gagner!	Marco Ruskowski, Marcel Süsselbeck	Oliver Schlemmer
	1600	Willi le Lutin	1	2 - 4	5	15 mn	Plateau, Mémoire	Les joueurs lancent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que Willi ait distribué tous les champignons de la forêt. Il faut essayer de retenir l'endroit où se trouvent les différents champignons.	Rik Van Even	Petra Probst
	1599	Felix Flotte	1	2 - 6	4 - 8	10 mn	Plateau	But du jeu: Réunir les 20 petits harengs sur le poisson arc-en-ciel. Déroulement du jeu Les petits harengs sont disposés sur le plateau dans les plantes aquatiques. Bloup le glouton est placé sur l'une des cases poisson qui entourent le poisson arc-en-ciel : il nagera toujours dans le sens horaire autour du poisson arc-en-ciel. A son tour, on lance le dé "Poisson" : Si c'est Félix le petit hareng qui apparaît, on prend un des	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünwald	Jutta Neundorfer
	1598	Suricat'Cache	1	2 - 4	5 +	10 mn	Parcours	C'est le jour de la grande course pour élire le roi des suricates ! Les équipes prennent le départ de la piste pour gravir la colline. Le premier joueur qui amène l'un de ses suricates sur le dernier trou central de la colline est sacré roi de la savane ! Mais un grand danger les attend au sommet de la colline : l'aigle est tapi dans son buisson. Quand il surgit, il faut vite se cacher dans un trou, mais le dernier caché se fait toujours	Virginie Jacquot	
	1603	Unlock "Squeek and Sausage"	1	1 - 6	10 +	30 - 60 mn	Cartes, Enigme	Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock ! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Près avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains	Alice Caroll	Legruth
	1596	Taup'chrono	1	2 - 6	4 +	20 mn	Parcours	A travers une course effrénée et pleine de rebondissements dans le jardin de M. Topinambour, vous allez apprendre plein de choses surprenantes et étonnantes sur les légumes. Nos intrépides petites taupes vous proposent de déterrer l'histoire de nos légumes du jardin et d'éplucher tous leurs petits secrets. Partez à la découverte des richesses et des curiosités de la nature, et apprenez à mieux connaître ces plantes qui	Émilie Thomas	Cécile Jouenne, Jérémie Thomas
	1604	Chut Coco ! "Mes premiers jeux"	1	1 - 4	2 +	10 - 30 mn	Coopération	Toutes les mamans et tous les papas des animaux de la ferme font une grande fête ! Coco le coq a été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un « cocorico ! » et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à endormir tous les bébés animaux ?	Anna Lena Räckers	Anna Lena Räckers

Liste des jeux à la location au 18/06/22

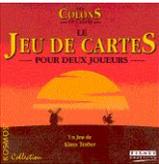
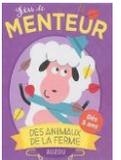
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1594	Au tableau!	1	2 - 5	6 +	20 - 30 mn	Adresse	Une classe de 10 élèves à faire passer dans la classe supérieure. A ton tour, joue une épreuve parmi Barbichette, Gymnastique, travaux manuels, Pierre-feuille-ciseaux, Calcul, Récré, Sciences Nat', Rédac, Chacun son pot, Ni oui ni non. Quand tu gagnes une épreuve, un élève passe et part en vacances (il est rangé dans la boîte).	Antoine Riot	Loïc Méhée
	1593	Trésor de la momie	1	2 - 4	5 +	15 mn	Observation	Avec de la chance aux dés et un peu de tactique, qui remplira en premier son site de fouilles des trésors de la momie ? Un jeu de dés et d'observation.	Marco Teubner	Ulrike Fischer
	1592	Phares à babord !	1	2 - 4	4 +	10 - 20 mn	Coopération	Profitant d'une panne de lumière du phare, de jeunes moussaillons embarquent pour rejoindre l'île ou vit Maurice Morse pour lui dérober son trésor. Maurice a alors une idée géniale : vite installer le nouveau phare sur les îles avoisinantes. Il faut alors obtenir les bonnes couleurs avec les dés pour construire les phares pierre après pierre. Réussirez-vous à assembler tous les phares avant que les moussaillons n'atteignent l'île.	Carmen Löpman, Thorsten Löpman	Charlotte Wagner
	1590	Gosu 2 "Tactic"	1	2 - 4	10 +	45 mn	Cartes, Affrontement	Ce sont cent gobelins répartis en cinq clans et en trois niveaux. En les recrutant, vous allez chercher à créer la meilleure armée possible. Le but du jeu va être de remporter trois batailles, afin de devenir le super seigneur de guerre.	Kim Satô	B. Benoit, R. Gaschet, I. Parovel
	1589	Les Colons de Catan "Jeu de cartes"	1	2	10 +	30 - 60 mn	Cartes, Stratégie	Bienvenue à Catan, petite colonie composée de deux petits villages. Vous allez devoir développer cette colonie à l'aide des ressources qui l'entourent. Petit à petit, vous construirez des routes, de nouveaux villages puis des villes, et constituerez une puissance militaire et commerciale. Au fur et à mesure de ces développements, vous gagnez des points de victoire, et le premier joueur à douze points gagne la	Klaus Teuber	Franz Vohwinkel
	1588	Dice Town	1	2 - 5	8 +	30 - 45 mn	Plateau, Hazard	Dice Town est une petite ville pleine de ressources qu'un cow-boy avisé pourra prendre sous son contrôle, mais la concurrence s'annonce rude : les plus fines gâchettes de l'ouest sont dans la ville et il n'y aura pas de place pour les pieds-tendres... Attention, Dice Town est aussi et surtout un jeu de dés !	Bruno Cathala, Ludovic Maublanc	Piérô La lune
	1597	I will Survive	1	2 - 6	8 +	15 - 20 mn	Cartes, Affrontement	Les joueurs incarnent un explorateur devant se battre contre ses compagnons pour ne pas finir capturé par les indigènes et réussir à atteindre l'avion, seul moyen de quitter la jungle. Chaque personnage dispose de capacités liées à son arme, avec laquelle ils peuvent charger, tirer et se protéger. "Description Tric Trac"	Antoine Riot, Damien Challas	Antoine Riot

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1611	Planet	1	2 - 4	8	30 - 45 mn	Tuiles, Placement	Un monde va prendre vie au creux de vos mains ! Dans Planet, déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts ; étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée et diversifiée des Planètes !	Urtis Sulinkas	Sabrina Miramon
	1650	Petit ou grand ?	1	2 - 5	6 - 10	10 - 15 mn	Cartes, Hazard	Chacun à son tour doit deviner si sa prochaine carte est un animal plus petit ou plus grand que le précédent en se référant à l'échelle de tailles des différents animaux. Si la prédiction est juste, on peut s'arrêter pour remporter la carte, ou continuer pour en gagner d'autres, mais au risque de se tromper et de tout perdre! Un brin de mémoire et une bonne dose de logique seront bien utiles pour remporter la victoire.	Bernhard Weber	Claudia Stöckl
	1618	Allez les Escargots	1	2 - 6	3 - 7	10 - 15 mn	Plateau, Parcours	Que le chemin semble long aux escargots pour atteindre leur salade ! Installés sur la ligne de départ, 6 beaux escargots en bois et de couleurs différentes, avancent au rythme des lancers de dés où sont représentées les couleurs. Les dés indiquent " bleu " et " rose " ? Les escargots bleu et rose avancent donc d'une case. Qui croquera sa salade en premier ? Un jeu de société simple et amusant qui initie les enfants aux couleurs et	Alex Randolph	Han-Günther Döring
	1617	Cache Tomate!	1	2 - 8	6 +	15 - 20 mn	Cartes, Mémoire	Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...	Reiner Knizia	Gabriela Silveira
	1616	Baby Coloredo	1	1	2 +	10 mn	Eveil	Version pour les tous petits du jeu de constructions multicolores Médaille d'or à la foire de Paris en 1946 !		
	1614	Dix de chute	1	2 - 4	7 +	15 mn	Stratégie	Il faut faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire. Pour cela les joueurs actionnent des roues dont les encoches communiquent entre-elles.		
	1602	Unlock ! "Secret Adventures"	1	2 - 6	10 +	60 mn	Cartes, Coopération	Le jeu de l'année 2017 revient avec trois nouvelles aventures ! A Noside Story : Un nouveau plan fumeux du Professeur Noside menace la région. Il est temps de l'arrêter ! Tombstone Express : Un train, une précieuse cargaison et une mystérieuse intrigue au Far West ! Les Aventuriers du Pays d'Oz : Parcourez le pays d'Oz, défiez la sorcière de l'Ouest et retournez au Kansas !	Cyril Demaegd, Thomas Cauet	Lagruith, Arnaud Demaegd

Liste des jeux à la location au 18/06/22

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1612	Mag'nus et la pièce d'or	1	2 - 4	6 +	15 - 30 mn	Plateau, Mémoire	Partant du centre du plateau de jeu, Mag'nus le magicien va essayer de sortir du labyrinthe invisible. Lors de son tour, chaque joueur dirige la figurine de Mag'nus. Pour se déplacer, Mag'nus passe entre des buissons. Mais des barrières invisibles peuvent lui bloquer le passage. Pour indiquer une barrière invisible, la figurine lève le bras. On place une barrière pour visualiser le mauvais passage. Le joueur malchanceux doit alors revenir à		
	1621	Pièges !	1	2 - 4	7 +	15 mn	Pions, Affrontement	"Piégez vos adversaires... et sauvez vos billes !" Pièges se compose d'un plateau (en plastique et à monter) plein de trous et de tirettes, et de billes de couleurs. Le principe est simple, chaque joueur, de deux à quatre, va poser ses cinq billes sur la grille puis essayer, en déplaçant les tirettes, de faire disparaître celles de ses adversaires tout en essayant de conserver les siennes.	Marvin Glass	
	1610	Choco	1	2 - 4	3 +	25 mn	Mémoire	"Choco", un jeu dynamique pour petits et grands. Cerise ou cacahuète? Que vas-tu découvrir dans le prochain Choco? Si tu retrouves ce que le dé t'indique, tu gagnes le Choco et peux rejouer, mais attention à la chenille gourmande, cachée dans le jeu. Elle te mangerait tous tes Chocos!! Concentre-toi et souviens-toi où se trouvent cerises ou cacahuètes? Retourne le bon Choco et.... c'est gagné! Et si à la fin, c'est		
	1609	Jeu de menteur "Des animaux de la ferme"	1	2 - 4	4 - 6	20 mn	Cartes, Bluff	Débarrasse-toi de tes cartes et démasque les menteurs...mais attention de ne pas te tromper!	Steve Mack	Steve Mack
	1608	Sos Ouistiti	1	2 - 4	5 - 8	10 - 20 mn	Adresse	Le Jeu d'adresse des petits singes en haut de leur palmier. Il faudra retirer toutes les branches plantées dans le palmier pour faire tomber tous les singes. Celui qui les fait tomber les garde. Celui qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins !Un jeu mêlant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.		
	1607	Dragster	1	2	5 - 14	10 mn	Adresse	Chaque joueur a 4 dragsters en haut d'une faible pente, chacun dans son couloir. En bas de la pente, une bille est envoyée selon le principe du lanceur de flipper. Les joueurs jouent chacun à leur tour. Le premier qui amène ses quatre dragsters en bas de la pente gagne la partie.		
	1606	Deffoo Jaune	1	2 - 6	7 +	20 mn	Ambiance	Déffoo Jaune est un peu la rencontre du Gang of Four, du Uno et du Chifoumi. Il s'agit d'un jeu de défausse: le but est donc de se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes en main.	Olivier Finet	Ysha

Liste des jeux à la location au 18/06/22

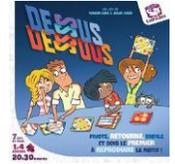
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1605	Mon Premier Scrabble DORA	1	1 - 4	3 +	30 mn	Eveil	Mon Premier Scrabble DORA est le jeu idéal pour faire ses premiers pas dans l'apprentissage des mots et de l'alphabet. Les enfants devront retrouver les mots désignés par les dessins du plateau avec des jetons-lettres..		
	1613	Labyrinthe junior	1	1 - 4	5 +	15 mn	Plateau	L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Chaque joueur doit se frayer un chemin afin d'accéder aux trésors. Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.		
	1698	Dessus Dessous	1	1 - 4	7 +	20 - 30 mn	Casse-tête	Tournez, Pivotez, Superposez. Reproduisez le motif en superposant les calques. Attention, les couleurs sont différentes dessus, dessous.	Yohan Goh	Agsty
	1654	Button Up !	1	2	8 +	15 mn	Boutons, Placement	Une nouvelle bataille entre Napoléon Buttonaparte et le Général Ludwig York Von Buttonburg est sur le point de commencer. Les armées sont déployées, n'attendant que les ordres pour faire mouvement. Dans les deux états-majors, un même discours : « Boutons, l'objectif est clair : être en première ligne ! »	Bruno Cathala	Cyril Bouquet
	1685	Tam Tam - Safari "CP niveau 1"	1	1 +	6 +	10 mn	Cartes, Lettres	Jeu de lecture et de rapidité amusant. Découvrez 5 façons de jouer en jonglant avec les mots!	Elédérique Costantini	
	1648	Les canards plongeurs (Alle meine Entchen)	1	2 - 4	4 +	10 mn	Plateau, Parcours	Les petits canards vont et viennent sur l'étang. Celui qui va avoir un peu de chance en lançant ses dés pourra faire barboter le canard et sera récompensé en prenant une plante aquatique.	Stefanie Rohne, Christian Wolf	Doris Rübel
	1686	Watson and Holmes	1	2 - 7	12 +	45 - 75 mn	Plateau, Enquête	Il s'agit d'un jeu d'enquête en compétition dans l'univers de Sherlock Holmes. Tous les moyens sont bons pour accéder aux lieux les plus intéressants avant les autres joueurs et progresser dans votre enquête. Vous pensez avoir résolu l'affaire ? Rendez-vous au 221B pour exposer votre solution et découvrir la vérité...	Dr. Jesus Torres Castro	Pascal Quidault, Arnaud Demaegd

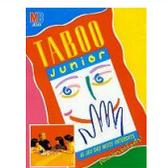
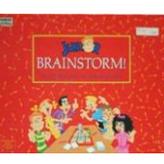
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1687	Quadri Color	1	4 - 6	6 - 12	10 - 15 mn	Adresse	Par équipe de 2, et munis de bracelets de couleur aux chevilles et aux poignets, les joueurs doivent reproduire les contacts de couleur imposés par la carte. Fous rires et contorsions garantis.	Agnès Largeaud	
	1688	Fruttirelli	1	2 - 4	4 - 8	15 - 30 mn	Plateau, Parcours	Les parents animaux besogneux sont à la recherche de nourriture. Qui peut aider le hérisson, le lièvre, l'écureuil et le blaireau à rapporter tous les délices à leur famille? Il y a assez de pommes, de champignons et de baies pour tout le monde mais la nourriture est éparpillée et il faut voyager pour tout rassembler. Le premier joueur qui est de retour dans sa famille avec toutes ses provisions a gagné. C'est parti!	Sylvia Schlösser	Sylvia Schlösser
	1690	Queenz	1	2 - 4	8 +	15 - 30 mn	Plateau	Des Orchidées aux couleurs chatoyantes, des Abeilles attirées par leur pollen et bourdonnant autour des ruches. Voici l'univers de QUEENZ dans lequel chaque joueur va tenter de produire le miel de le plus renommé de la région. To Bee or not To Bee.. Là est la question !	Bruno Cathala, Johannes Goupy	Vincent Dutrait
	1691	Puzzle gallery ""Poetic boat"	1	1	7 +	NC	Puzzle	Un format inédit et une façon ludique et originale de sensibiliser les enfants à la peinture. Vous tomberez sous le charme de son format et de ses couleurs !	Elodie Nouhen	
	1692	Taboo Junior	1	4 - 8	8 +	30 mn	Plateau, Question-Réponses	Tour à tour, chaque joueur d'une équipe va piocher une carte et tenter de faire deviner un mot, tout en évitant d'énoncer une liste de mots (5 au total) dit taboo.	Brian Hersh	
	1693	Yahtzee	1	2 +	8 +	20 - 30 mn	Dés	Jeu de dé où la chance intervient mais aussi l'astuce dans l'utilisation experte des coups de dés et dans la marque des points.		
	1694	J'apprends l'alphabet	1	1	3 +	10 mn	Eveil	Jeu en bois pour découvrir les lettres de l'alphabet.		

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1695	Qui veut gagner des millions ?	1	2 - 10	12 +	60 mn	Connaissances	Dans cette adaptation du jeu télévisé, chaque joueur incarne le maître de jeu tour à tour. Les autres joueurs jouent simultanément en tentant tous de répondre aux mêmes questions, de plus en plus difficiles, pour remporter un gain (fictif, bien entendu...) de plus en plus élevé ! Pour chaque question, 4 réponses sont proposées.		
	1683	La Fièvre de l'Or	1	3 - 5	10 +	45 - 60 mn	Cartes, Enchères	Succombez à la fièvre de l'or et exploitez le plus de filons avant les autres! Gold rush ! Au début du tour, des cartes vont être mises aux enchères. Ces cartes sont principalement des concessions, mais aussi des actions affectant le cours de la partie.	Bruno Faidutti, Bruno Cathala	Kara
	1697	Maitre Renard	1	2 - 4	7 +	20 mn	Mémoire	Maitre Renard, le célèbre goupil, souhaite prendre quelques vacances loin de son domaine de Grsibois. Mais avant de partir, il va choisir un remplaçant parmi les plus intrépides charardeurs de la forêt. Afin de lui prouver votre valeur vous allez devoir accomplir les missions que vous confiera l'illustre roublard et ramener le plus gros butin possible de la ferme voisine. Serez vous à la hauteur ? Que deviendra le nouveau	Frédéric Vuagnat	Charlène Le Scanff
	1684	La Ronde du fermier	1	2 - 4	3 - 8	10 - 15 mn	Coopération	Un jeu de coopération, car ici il n'y a pas 1 gagnant, mais des gagnants. Les enfants doivent s'entraider mutuellement pour nourrir les animaux de la Ferme. Chaque enfant a une brouette, et à l'aide d'un dé spécial, il doit amener la nourriture adéquate à l'animal avant la tombée de la nuit. Si le résultat de son dé ne lui permet pas d'apporter le bon aliment au bon animal, il peut en faire bénéficier un autre joueur pour le faire	Swentje Brünger	Marek Mann
	1699	Brainstorm! Junior	1	2 - 6	6 - 15	30 - 45 mn	Plateau, Question-Réponses	Deux équipes s'affrontent. Il faut être la première équipe à totaliser 50 points et à franchir la case Arrivée, en trouvant pour les différents thèmes du jeu, les 10 réponses figurant sur la carte		
	1700	Boggle Flash	1	1 +	8 +	15 - 30 mn	Lettres	Cinq « pico-ordinateurs » affichent des lettres avec lesquelles nous devons composer des mots de trois à cinq lettres. Lorsqu'on en trouve un, il suffit de bouger les cubes pour les aligner convenablement. C'est alors que la fée électricité agite sa baguette magique : si le mot est accepté, nous sommes récompensés par un « bip » et un clignotement des cubes.	Alan Turoff	
	1701	Escape Puzzle "L'observatoire astronomique"	1	1 +	12 +	NC	Puzzle	Découvrez la première offre de puzzles inspirée des jeux d'évasion ! Plongez au coeur de cette illustration inédite et de son histoire originale, et résolvez tous les mystères qui l'entourent. Commencez par assembler les 759 pièces de ce puzzle, puis résolvez les différentes énigmes cachées au coeur de l'illustration. Au fur et à mesure, vous récolterez des pièces qui vous permettront de reconstituer la solution finale, comme clef de	Johannes Schiller	Dreispur Gmbh

Liste des jeux à la location au 18/06/22

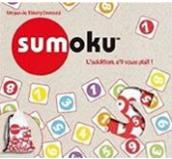
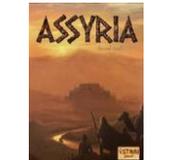
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1703	Sumoku	1	1 - 8	8 +	15 mn	Jetons	1. piochez 8 jetons numérotés 2. lancez le dé. Le résultat indique le chiffre clé. 3. Additionnez les chiffres de vos jetons et formez une combinaison égale à un multiple du chiffre clé. 4. Placez votre combinaison de jeton dans la grille commune 5. Comptez vos points	Thierry Denoual	
	1704	Skull 'Roses'	1	3 - 6	10 +	30 mn	Cartes, Bluff	Les joueurs prennent chacun un paquet de 4 cartes rondes d'une même famille ainsi que l'un des tapis, placé face Skull visible. chaque paquet de carte contient 3 roses et un crâne. Tous les joueurs vont poser "simultanément" une de leur 4 carte sur leur tapis devant eux, face cachée. Le premier joueur observe les visages de tous, et place ainsi sa première carte en dernier (ben oui, c'est le premier). Il va alors décider	Hervé Marly	Rose Kipik
	1705	Kingsburg	1	2 - 5	10 +	90 mn	Plateau, Stratégie	Après cinq ans le joueur qui aura le plus développé son territoire et se sera le plus fait remarquer par la famille royale sera vainqueur.	Andrea Chiarvesio, Luca Iennaco	Mad4Gamestyle
	179	Cir Kis	1	2 - 4	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Construction	A Cir Kis le but est de faire des points en replissant les cercles et les étoiles du plateau. Le premier à 4 points a gagné la partie.	Philip Orbanes	
	181	Assyria	1	2 - 4	12 - 70	60 - 90 mn	Plateau, Placement	2000 avant J-C. Un nouvel empire s'apprête à émerger au nord de la Mésopotamie... Les tribus nomades se rassemblent sous la tutelle d'Assur, cité-état dédiée au culte du puissant dieu de la montagne. Mais la vie dans ce désert est précaire, et avant de régner sur le monde, il faudra d'abord survivre... Les joueurs incarnent des chefs de tribus nomades. Ils se déplacent dans le désert en quête de nourriture et y	Emanuele Ornella	Arnaud Demaegd
	188	J'aide mon enfant à.. "Avoir confiance en lui"	1	1 - 6	3 - 10	10 mn	Eveil	Un coffret éducatif autour de 10 activités ludiques pour renforcer la confiance en votre enfant et dans celle des autres. Pas envie d'aller au tableau, hésitation à donner son avis, difficulté à prendre une décision... Nos enfants manquent parfois de confiance en eux au quotidien avec leurs amis, à l'école ou à la maison. Dessiner un papillon, modeler un sourire sur le visage ou les mimer... sont autant d'activités et de moments		
	204	Pecking Order	1	2	8 +	15 - 30 mn	Plateau, Bluff	Deux joueurs s'affrontent sur un plateau de 11 cases représentant un perchoir. Chaque perchoir ne peut-être occupé que par un seul joueur. Chaque joueur essaye de placer ses cartes sur les plus hauts perchoirs. Lorsque les 13 cartes de chaque joueur ont été jouées, celui qui possède les meilleures places remporte la manche.	Richard Garfield	Doug Kovacs

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	210	La princesse aux petits pois	1	2 - 4	3 - 10	10 mn	Plateau, Adresse	La princesse est elle une vraie princesse? Il faudra faire très attention et être très adroit car elle va dormir sur un lit bien bancal et en hauteur.	Liesbeth Bos	Ulla Häusler
	216	Monopoly Euros	1	2 - 8	8 +	120 mn	Plateau	Changer les francs pour des Euros et les noms de rues de France pour les capitales et pays d'Europe et vous aurez Monopoly à la sauce Europe. Pour un descriptif du jeu traditionnel voyez ici.		
	219	Allons faire les courses	1	2 - 4	3 - 8	10 mn	Mémoire	Dans les différents jeux proposés, les enfants devront essayer de reconnaître les aliments au toucher, les classer ou les retrouver avec une bonne mémoire.	Reiner Knizia	Clara Suetens
	1696	Lotus	1	2 - 4	8	30 mn	Cartes	Le premier joueur qui complète une fleur gagne autant de points que de pétales qui la composent, de plus le joueur dont les symboles sont majoritaires sur cette fleur gagne soit des points, soit un pouvoir pour amplifier l'effet de ses prochaines actions. Pour gagner, les joueurs devront optimiser leur main de cartes, anticiper et s'adapter aux évolutions du jardin pour remporter les majorités et être prêts à saisir	Jordan	Chris Ostrowski
	1665	Décrocher la lune	1	1 - 6	6 +	15 mn	Adresse	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 d'imagination. Décrocher la Lune est un jeu d'équilibre astucieux aux règles simples. Les échelles de bois entremêlées créent un bel effet visuel jusqu'à devenir un objet décoratif.	Fabien Riffaud, Juan Rodriguez	Emmanuel Malin
	1655	Atmosfear IV	1	3 - 6	12 +	60 mn	Plateau	Cette fois çà c'est un vampire que vous aurez à affronter !		
	1656	Scrabble "50 anniversaire"	1	2 - 4	10 +	60 mn	Lettres	Edition limitée. Les joueurs tirent au sort leurs lettres dans un sac, puis les posent chacun leur tour sur le plateau de jeu et récoltent un nombre de points égal à la somme des points inscrits sur les lettres posées et du ou des mots adjacents (plus certains bonus en fonction de l'emplacement du mot).		

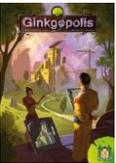
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1657	Atmosfear III	1	3 - 6	12 +	60 mn	Plateau	Affrontez à présent Anne De Chantraine la sorcière.		
	1658	La Granja	1	1 - 4	12 +	120 mn	Plateau, Gestion de main	Jeu sur le thème de la pratique de l'agriculture sur l'île de Majorque. L'élément de base de La Granja, ce sont des cartes à fonctions multiples. Selon l'endroit où vous les positionnerez, elle deviendront des champs, des porcheries, des charrettes ou des spécialisations.	Michael Kellern, Andreas Odendahl	Harald Lieske
	1659	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Lewis Waterman, John W. Mollett	
	1660	Ginkgopolis	1	1 - 5	10 +	45 - 60 mn	Tuiles, Stratégie	2212 - Le Ginkgo Biloba, l'arbre le plus vieux et le plus résistant de la planète, est devenu le symbole d'une nouvelle façon de construire les villes, en symbiose avec la nature. En effet, les hommes ont presque épuisé les ressources que la Terre leur offre. Ils doivent à présent développer des villes qui préservent le fragile équilibre entre les ressources produites et consommées. Cependant, l'espace habitable se	Xavier Georges	Gaël Lannurien
	1661	Spirit Island	1	1 - 4	14 +	90 - 120 mn	Cartes, Stratégie	Illustré par un collectif d'artistes, ce jeu coopératif vous emmène dans les régions les plus éloignées du monde, où la magie existe encore, incarnée par les esprits de la terre, du ciel et de toutes les choses naturelles. Les grandes puissances de l'Europe étendent leurs empires coloniaux de plus en plus loin, elles vont inévitablement arriver à un endroit où les esprits continuent d'avoir le pouvoir - et quand elles le feront, la terre elle-même	R. Eric Reuss	Jason Behnke, Cari Corene
	1662	Le jeu fou de la Sorcière	1	1	6 +	5 - 30 mn	Puzzle	Poser les 9 carte de manière que la tête d'une sorcière touche la partie postérieure de la même couleur. Les 9 cartes forment un carré.		
	1664	Eurêka	1	2 - 4	9 +	30 mn	Lettres	Eurêka est une présentation moderne et, il faut le dire, plus ludique et dynamique, du célèbre Jeu du baccalauréat. Le but consiste à trouver des mots qui commencent par une lettre.	Seven Towns	

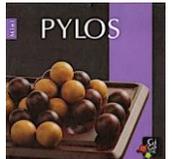
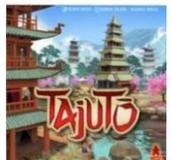
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1680	Le Verger	1	2 - 8	3	15 mn	Plateau, Coopération	Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange .	Anneliese Farkaschovsky	Walter
	1666	Domino des coccinelles	1	1 - 4	4 +	NC	Observation	Jeu d'association de nombres. Il faut compter les points sur le dos de la coccinelle. tout fonctionne comme dans un domino classique.		
	1667	Memo-Mime	1	2 - 4	4 +	20 mn	Cartes, Mimes	But du jeu Être le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute.		
	1668	Loto des Animaux Sauvages	1	2 - 4	2 +	NC	Observation	Jouez en famille avec vos enfants et faites leur découvrir les animaux et leur habitat tout en s'amusant grâce à ce loto animaux sauvages. Dès 2 ans, faites découvrir les animaux à votre enfant tout en l'amusant et en travaillant son sens de l'observation avec ce loto animaux sauvages. Un divertissement pour petits et grands. 7 plateaux de jeu et 28 jetons d'animaux : panda, ours, grenouille, baleine... Un jeu malin jusque dans		
	1669	Tchin Tchin "Vous allez trinquer !"	1	4 - 6	12 +	10 - 15 mn	Cartes, Ambiance	Trinquer c'est gagner ! Le jeu où il faut devenir le champion du monde de l'apéro ! Chaque joueur représente l'une des 6 nationalités du jeu qui ont chacune leurs traditions vocales et gestuelles pour trinquer. Qui sera le plus rapide à prononcer le bon mot et faire le bon geste ?	Guillaume Blossier	Stéphane Escapa
	1676	Pylos	1	2	8 +	15 mn	Plateau, Stratégie	Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour Celui qui pose la dernière bille gagne la manche.	David G. Royffe	
	1671	Tajuto	1	2 - 4	10 +	30 - 60 mn	Gestion	Tajuto possède une mécanique originale de prise de risques, de pari, de reconnaissance tactile et de gestion. Dans Tajuto, les joueurs endossent le rôle de moines bouddhistes tenant d'atteindre l'illumination. A leur tour, ils peuvent activer leurs tuiles d'action pour construire des pagodes, faire des offrandes pour gagner des points de méditation, et acquérir des tuiles qui les aideront à progresser plus rapidement ou à gagner des	Reiner Knizia	Damien Colboc, Maxence Burgel

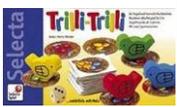
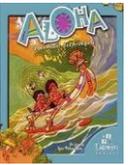
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1672	Pauv' Mery	1	2 - 6	7 +	30 - 45 mn	Plateau, Parcours	Une poignée d'aventuriers part à la découverte de l'île à la faune et à la flore luxuriante de Pauv'Mery. Ils réaliseront rapidement que ce périple nécessitera de jouer de stratégies, d'alliances et de défense pour parvenir à être le premier à avoir exploré cette lointaine contrée. « Pauv' Mery est un jeu de parcours mais, contrairement au jeu de l'oie, ce ne sont pas les cases du parcours qui décident de vos épreuves mais les autres joueurs	Sébastien Hardy, Meryem Erkan	Meryem Erkan
	1673	Pavlova Coco	1	3 - 10	18 +	30 - 60 mn	Observation	Pavlova Coco c'est Blanc-manger Coco avec des dessins: chaque joueur essaie de créer la bande dessinée la plus drôle possible avec 3 cartes. Dans Pavlova Coco, chaque joueur reçoit 11 cartes avec des dessins mettant en scène les bonhommes du jeu Blanc-manger Coco sur une plage. L'objectif est de faire rire les autres joueurs en formant une BD avec 3 cartes. Une partie se joue en 4 points. Chaque joueur reçoit 11	Louis Roudaut, Thibault Lorczy	Florence de Nazelle
	1674	Trilli-Trilli	1	2 - 4	3 +	25 mn	Cartes, Déplacement	C'est le printemps au pays des oiseaux ! 16 cartes montrent quel oiseau doit couvrir quel nid. Une carte est retournée à la fois, indiquant ainsi la cible pour les petits joueurs. Avec un peu de chance aux dés et un peu de stratégie, tu seras le premier à placer ton oiseau dans le nid. Garde la carte et essaie d'en collectionner d'autres ! Celui qui obtient le plus de cartes a gagné ! 'Description éditeur'	Heinz Meister	Pathat
	1675	Aloha	1	2 - 4	10 +	15 - 30 mn	Plateau, Tactique	A l'aide de vos pirogues et des pirogues adverses, amenez votre Tiki dans le camp opposé. Deux niveaux de jeu: familial et expert.	Igor Polouchine	Igor Polouchine, Christophe Swal
	1678	Le Verger "Edition anniversaire"	1	2 - 8	3 - 6	15 mn	Plateau, Coopération	Tu dois cueillir tous les fruits du verger avant que le puzzle du corbeau ne soit entièrement reconstitué.	Anneliese Farkaschovsky	Walter Matheis Reiner Stolte
	1663	Fort Boyard	1	2 - 6	8 +	45 mn	Plateau, Coopération	Les joueurs incarnent des aventuriers de Fort Boyard et doivent réussir des épreuves pour obtenir des clés, des indices et du temps pour dépouiller le père Fourras de son trésor. Inspiré du jeu télévisé dans sa version de 2005.		
	1679	Le Verger "Edition anniversaire"	1	2 - 8	3 - 6	15 mn	Plateau, Coopération	Tu dois cueillir tous les fruits du verger avant que le puzzle du corbeau ne soit entièrement reconstitué.	Anneliese Farkaschovsky	Walter Matheis Reiner Stolte

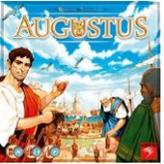
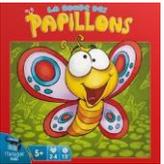
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1677	La potion des sorciers	1	2 - 4	5 +	15 - 30 mn	Plateau, Mémoire	Les apprentis sorciers sont réunis autour du chaudron magique pour préparer, suivant les symboles et couleurs, différents élixirs en retournant les bonnes tuiles « ingrédients ». Le premier à avoir obtenu le bon mélange de potions magiques remportera la partie.	Stefan Kloß Anna Oppolzer	Julia Bierkandt
	1670	Team Up!	1	1 - 4	7 +	20 mn	Coopération	Team UP!, le jeu coopératif et tactile qui va vous emballer. Vous devez empiler des cartons sur une palette de la manière la plus compacte possible. Pour prolonger le plaisir ludique, les cartes permettent de jouer une séquence de cartons plusieurs fois pour améliorer son score. Et la solution parfaite existe, encore faut-il la trouver ! À vos bleus de travail, à vos méninges. C'est parti !	Hadi Barkat, Sébastien Pauchon	Katie Burk, Lucas Florian Félix
	1072	Augustus	1	2 - 6	8 +	30 - 45 mn	Cartes, Conquêtes	L'Empire romain à la mort de Jules César. Les joueurs tentent de devenir consul. Pour ce faire, ils doivent conquérir des régions et recruter de puissants personnages. Sur les cartes Objectif sont indiqués le nombre et le type d'armées à lever pour s'en emparer, les points de Victoire alors accordés et le Pouvoir Spécial lié à chaque région ou personnage.	Paolo Mori	Vincent Dutrait
	1681	A l'abordage	1	2 - 4	5 - 10	15 - 20 mn	Plateau, Adresse	Sur un plateau représentant un archipel, les joueurs pilotent chacun un voilier qu'ils font avancer à l'aide d'une poire soufflante.	Guido Hoffmann	Guido Hoffmann
	1060	Dominos géants jungle	1	2 - 4	3 - 7	NC	Dominos, Observation	Un jeu éducatif en carton pour les enfants à partir de 3 ans où ils développeront leur observation et leur capacité d'association. Présenté dans une mallette, ces 28 pièces de dominos géants très colorés représentent au verso des animaux de la jungle et au recto des dominos classiques avec les constellations. Qui saura se débarrasser de ses dominos en premier?		
	1017	La Ronde des Papillons	1	2 - 4	5 - 8	10 - 15 mn	Cartes, Observation	Retournez la première carte papillon de la pioche. Tous les joueurs essayent en même temps de retrouver ce papillon avec leur plateau. Le 1er joueur à y arriver s'exclame "Papillon" à voix haute, le montre aux autres joueurs et s'empare de la carte papillon. Et ensuite on recommence avec une nouvelle carte!	Martin Nedergaard Andersen	Fiore GmbH
	1015	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Lewis Waterman, John W. Mollett	

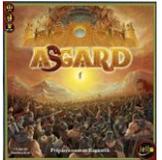
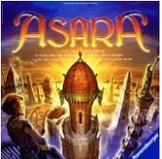
Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1584	Tous au Dodo	3	2 - 4	3 +	15 mn	Observation	Avant d'aller au dodo, les enfants doivent retrouver leur pyjama, leurs pantoufles et leur brosse à dent. Au cours de leur recherche, ils trouveront des objets variés, avec lesquels ils inventeront une jolie histoire à la fin de la partie.	Sylvie Barc, Yves Renou	Pi'Oui
	1515	Asgard	1	2 - 4	12 +	90 - 120 mn	Affrontement	La fin du monde a sonné et l'heure est aux règlements de comptes chez les vikings! Dans Asgard, vous devrez construire des temples aux dieux pour leur demander des faveurs, convaincre les braves guerriers et les puissants géants de combattre pour vous.	Pierluca Zizzi	Mariano Iannelli
	1620	Asara	1	2 - 4	9 +	60 mn	Plateau, Gestion	Rien ne nous empêche vraiment d'ériger des tours, si ce n'est quelques méchants concurrents qui nous piquent sous le nez un élément convoité. Mais il est rare qu'un adversaire puisse nous empêcher de construire. Tout au plus parviendra-t-il à restreindre un peu la hauteur ou la beauté de nos tours.	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling	Franz Vohwinkel
	1078	Tartes folles "Tolle Torte"	1	2 - 4	5 +	15 - 30 mn	Rapidité	Qui sera le premier à mettre les bons ingrédients dans le moule ?	Stephanie Rohner, Christian Wolf	Jutta Neudorfer
	1451	Atmosfear "VHS"	1	3 - 6	12 +	60 mn	Plateau, Parcours	Éteignez la lumière, branchez votre magnétoscope et ... affrontez le Seigneur des Clefs !		
	325	Linq	1	4 - 8	10 +	20 - 40 mn	Cartes, Rôle	Au début d'une manche, vous recevez une carte pour savoir si vous êtes espion ou contre-espion. Si vous êtes espion, vous devez retrouver votre collègue grâce à des associations d'idées autour des mots. En tant que contre-espion, vous devez les faire échouer, voir les démasquer.	Andrea Meyer, Erik Nielsen	Piérô La lune
	366	Atmosfear "VHS"	1	3 - 6	12 +	60 mn	Plateau, Parcours	Éteignez la lumière, branchez votre magnétoscope et ... affrontez le Seigneur des Clefs !		

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1572	Battlestar Galactica	1	3 - 6	10 +	180 - 240 mn	Plateau, Coopération	Dans ce jeu coopératif, vous êtes les survivants de la race humaine réfugiés sur le vaisseau du même nom, après l'attaque de la Terre par les Cylons (créatures créées par l'homme)	Corey Konieczka	
	1425	Baby Loto des Couleurs	1	1 - 4	2 - 8	5 - 15 mn	Observation	Un grand loto pour découvrir les couleurs à travers les planches du jeu : Le poisson est rouge, le poussin est jaune, la baleine est bleu...		
	1412	Baby Boom	1	2 - 4	7 +		Plateau, Stratégie	Faites exploser vos dés-bombes pour éliminer ceux de vos adversaires, tout en essayant de garder les vôtres sur le plateau. A chaque déplacement, le compte à rebours de votre dé-bombe se poursuit inexorablement : 5, 4, 3, 2, 1, boom ! Tous les dés sur ses lignes horizontale et verticale sont soufflés par l'explosion. Seul reste votre dé-bombe, jusqu'à son élimination par une autre explosion.	Max Valembois	Christian Arnould
	185	Grand Safari	1	2 - 6	10 +	45 mn	Plateau, Parcours	Dans Grand Safari, tous les joueurs participent à trois expéditions, qu'ils mènent sur une carte du monde. Le but d'aller découvrir, dans leurs habitats d'origine, les animaux les plus protégés de notre planète, dont il ne reste parfois que quelques exemplaires.	Ursula Krame, Wolfgang Kramer	Gerhard Schmid

Il y a 508 jeux référencés