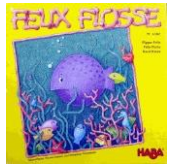
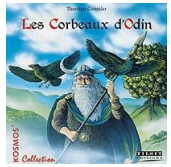
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1000	Willi le Lutin	1997	Haba	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	
1002	Othello	1971	Mattel	2	8 +	20 mn	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.	Goro Hasegawa		
1017	Toutous Chapardeurs	1996	Ravensburger	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	
1035	Eurêka!	0	Ravensburger	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			
1070	Le Verger	1986	Haba	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 fugue des animaux		Haba	2 - 4							
1077	La Ronde du fermier	0	Haba	2 - 4	3 - 8	15 mn	Coopération	Le soleil a rendez-vous avec la lune, et il faut vite nourrir tous les animaux de la ferme, avant qu'il ne disparaisse.	Swentje Brünger	Marek Mann	

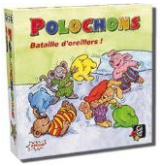
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1080	Willi le lutin		Haba	2 - 4	5	15 mn	Plateau	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.			
1081	Quak le ranocchie frettolose		Haba	2 - 4	4 +	20 mn	Stratégie	**Chaque soir en été, les grenouilles** se rassemblent sur l'étang pour donner leur concert. Après avoir coassé de toutes leurs forces, elles tirent leur révérence puis disparaissent sous l'eau. Qui sera le premier à faire disparaître toutes les grenouilles ?			
1082	Fromage à trous	1996	Haba	2 - 4	5 +	10 - 15 mn	Observation	Dans ce grand fromage suisse se sont cachées les souris colorées, Qui sera le permier 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	Felix Flotte	0	Haba	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	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünewald	Jutta Neundorfer	
1088	Singeries	1996	Haba	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		
1099	Rolit		Goliath	2 - 4	7 +	20 mn	Stratégie	Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules et ainsi à les capturer. Pour cela, rouler leurs boules de manière a faire apparaître sa propre couleur. La victoire revient à celui qui possède de plus de boules de sa propre couleur.			
1104	Mon Premier Scrabble	0	Mattel	2 - 4	7 +	NC	Lettres	Le scrabble pour les tout-petits.			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1106	Cluedo junior		Hasbro Parker	2 - 6	3 - 7	30 mn	Stratégie	Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutarde a mangé la part de gâteau ?			
1108	Boggle	1973	Parker	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.			
1109	Nain Jaune			3 - 8	7 +	20 mn	Cartes				
1126	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégo 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			
1129	Les corbeaux d'Odin		Kosmos	2	10 +	20 mn	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.			
1131	Dice Town		Matagot	2 - 5	8 +	30 - 45 mn	Plateau	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 !			
1132	Les colons de catane		Filosofia	2	12 +	<= 90 mn	Cartes	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			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1133	Gosu			2 - 4	10 +	45 mn	Cartes	Ce sont cent gobelins répartis en cinq clans (si vous voyez un rapprochement possible avec les cinq couleurs de Magic, vous ne vous trompez pas, l'auteur et l'éditeur étant ou ayant été de sérieux pratiquants du célèbre jeu de cartes) et en trois niveaux. En les recrutant, vous allez chercher à créer la meilleure armée possible, celle qui va pouvoir aller poutrer tranquillement ses			
1135	Phares à babord !	0	Haba	2 - 4	4 +	15 mn	Coopération	Profiitant d'une panne de lumière du phare, de jeunes moussaillons embarquent pour rejoindre l'ile ou vit Maurice Morse pour lui dérober son trésor. Maurice a alors une idée géniale : vite installer le nouveau phare sur les iles 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	Carmen et Thorsten Löpman	Charlotte Wagner	
1136	Trésor de la momie	2009	Haba	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	
1137	Au tableau!			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 boite).	Antoine Riot	Loïc Méhée	
1138	Polochon		Gigamic	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	Liesbeth BOS	Barbara STACHULETZ	
1139	T'as de d'beaux draps, tu sais		Auditextyl	3 - 5	8 +	NC	Parcours	Le gagnnt est celui qui arrive le premier à l'arrivée en répondant aux questions indiquées et en suivant les instructions de déplacement. Le joueur doit faire un chiffre qui lui permettra de s'arreter sur la case "arrivée". Si le joueur sort sur son dé un chiffre qui dépasse la case "arrivée", il retourne en arrière.			
1140	I will survive		KiniGame	2 - 6	8 +	15 - 20 mn	Affrontement	Poursuivis par les cannibales, il ne reste qu'une place pour s'enfuir : l'hydravion ! Survie, avidité, folie vous poussent à vous débarrasser de vos co-équipiers : il est préférable de mourir de manière civilisée (et rapidement) plutôt que d'attendre les Moumbas cannibales… Saisissez votre arme et mimez le combat : 3 gestes différents (attaque, défense, recharge). Le dernier debout	Antoine Riot, Damien Challas	Antoine Riot	

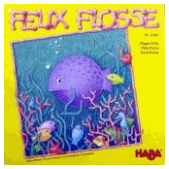
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1141	Surakarta		Géoludie	2	8 +	15 - 30 mn	Stratégie	Ce jeu originaire de l'ile de Java tire son nom de l'ancienne ville de Surakarta. Chaque joueur dispose en début de partie de 12 pions positionnés sur le plateau. Les pions se déplacent d'une case dans toutes les directions sur n'importe quel noeuf adjacent libre. Le but est d'élimiter tous les pions de son adversaire			
1142	Playmobil pompiers										
1144	Labyrinthe junior		Ravensburger	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.			
1145	Bernard et Bianca au pays des kangourous										
1156	Destinations secrètes	0	Nathan	2 - 6	10 +	90 mn	Déduction	C' est un jeu éducatif qui propose aux joueurs de devenir des globe-trotters, en parcourant le monde à la recherche de sites à découvrir. Il leur faudra pour cela traverser le monde en bateau, train, avion ou même à pied à la recherche d'indices, et être le premier à identifier cinq destinations. "Description Tric Trac"			
1174	Maillon Faible										
1176	Eurêka!	0	Ravensburger	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			

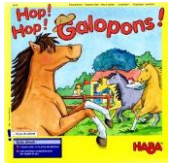
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1185	Trampoline	0		1	4 +		Plein-air				
1186	Trampoline	0		1	4 +		Plein-air				
1187	Trampoline	0		1	4 +		Plein-air				
1199	Téléphone		Fischer Price	1							
1213	Toboggan à billes										
1214	Play and learn										
1222	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratego 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1230	Optimos										
1238	Felix Flotte	0	Haba	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	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünewald	Jutta Neundorfer	
1250	Autobridge										
1293	Les chats gourmands "NaschKatze"	2000	Haba	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	
1294	La chenille de course de Rosalie		Haba	2 - 4							
1296	Les canards plongeurs (Alle meine Entchen)	0	Haba	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	
1297	Mimi le mouton	2006	Haba	2 - 4	5		Plateau		Manfred Ludwig	Gesa Hilldemann	

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1298	Petit moineau		Haba	2 - 4							
1299	Monza	0	Haba	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.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinius	
1301	Hop ! Hop ! Galopons !	2011	Haba	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 Klaßen	
1303	Saute grenouilles "Froghoppers"	2010	Viking Toys	2 - 4	4 +	10 - 45 mn	Adresse	Qui sera le premier à faire sauter toutes ses grenouilles dans le pot ? Facile : une simple pression du doigt sur le dos de la grenouille et hop ! Elle saute. Encore faut-il bien viser!			
1305	Quarto magnétic		Gigamic	2	8						
1318	Dix de chute	1981	Mb	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 actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.			
1320	Crazibloc			2	6						

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1325	Trampoline			1	4 +		Plein-air				
1326	Chair de poule										
1329	Cluedo	0	Hasbro	2 - 6	8 +	45 - 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. Matériel : • Le plan de la villa du crime • 6 pions "personnages" • 6 "armes" • 21 cartes (suspects, armes, lieux) • 2 dés • Un carnet de notes • Un étui pour cacher les 3 cartes de l'énigme.	Anthony Pratt		
1337	Gravitrax	2018	Ravensburger	1 - 3	8 +	NC	Construction	Avec le système de circuit à billes GraviTrax®, combine les éléments de construction, crée tes propres parcours et imagine une suite d'actions spectaculaires. Les billes fileront à toute allure jusqu'à l'arrivée en utilisant la gravité et le magnétisme.			
1338	Sos Ouistiti	1999	Mattel	2 - 4	5 - 8	15 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 mélant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.			
1348	Piqu' Puces										
1354	Girls (secrets de vacances)		Habourdin	2 - 4	11						

Liste des jeux

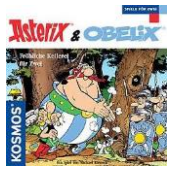
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1357	Risk	0	Parker	2 - 6	10 +	90 - 120 mn	Plateau, Affrontement	Le classique des jeux de guerre.	Albert Lamorisse		
1361	Trotteur			1							
1367	Puzzle 4x16										
1374	Tortues Ninja										
1387	Découvrez l'Europe par le jeu		Euromind	1 - 4							
1388	Domino des petits européens		Euromind	2 - 6	3						
1389	Mémomind des petis européens		Euromind	2 - 6	3						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1390	Loto des petits européens		Euromind	2 - 5	3						
1395	Ousk										
1396	Willi le lutin	0	Haba	2 - 4	5	15 mn	Plateau	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.			
1397	Fris-Canard				12						
1398	Valise ABC										
1399	Valise ABC										
1400	Chutes à gogo										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1401	Mon Premier Scrabble	0	Mattel	2 - 4	7 +	NC	Lettres	Le scrabble pour les tout-petits.			
1402	Défi des Schtroumpfs										
1403	Dragster										
1404	Sos Ouistiti	1999	Mattel	2 - 4	5 - 8	15 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 mélant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.			
1405	Jeu de football										
1406	Choco										
1407	Play and learn										

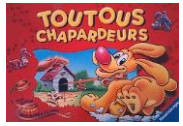
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1408	Magnus et la pièce d'or		Nathan	2 - 4	6 +	20 mn	Plateau	Partant du centre du plateau de jeu, Mag'nus le magicien va essayer de sortir du labyrinthe invisible. Chaque joueur dirige à son tour la figurine de Mag'nus pour essayer de lui faire amener sa pièce dans son propre camp situé dans un coin du plateau.			
1409	Labyrinthe junior		Ravensburger	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.			
1410	Dix de chute	1981	Mb	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 actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.			
1411	A vos carottes										
1413	Cache cache Winnie										
1414	Allez les escargots		Ravensburger	2 - 6	3 - 7	15 mn	Plateau		Alex Randolph	Horst Laupheimer	
1415	Basketball										

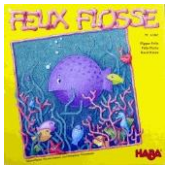
Liste des jeux

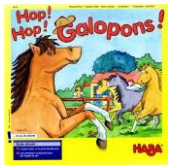
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1416	Astérix		Kosmos	2	8 +	20 mn	Plateau		Michael Rieneck		
1417	Pièges										
1418	Fantôme de Mac Grégor										
1419	Les enfants du monde										
1420	Puzzle magnétique poissons										
1421	Monza	0	Haba	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.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinius	
1422	Trottinette verte			1	3 - 5		Plein-air	Trotinete enfant			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1423	Toboggan à billes										
1424	Piano Smoby		Smoby								
1426	Loto Calcul										
1427	Je découvre les arbres										
1428	Mon Premier Scrabble	0	Mattel	2 - 4	7 +	NC	Lettres	Le scrabble pour les tout-petits.			
1429	Chiffres et nombres										
1430	Suis-je une banane ?										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1431	Les Mystères de Pékin										
1432	Cluedo junior		Hasbro Parker	2 - 6	3 - 7	30 mn	Stratégie	Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutarde a mangé la part de gâteau ?			
1433	Twister Moves										
1435	Toutous Chapardeurs	1996	Ravensburger	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	
1436	Tortues Ninja										
1437	Poussette+bébé										
1438	Playmobil cirque										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1439	Playmobil pompiers										
1440	Felix Flotte	0	Haba	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	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünewald	Jutta Neundorfer	
1441	Singeries	1996	Haba	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		
1442	Les chats gourmands "NaschKatze"	2000	Haba	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	
1443	La chenille de course de Rosalie		Haba	2 - 4							
1444	Les canards plongeurs (Alle meine Entchen)	0	Haba	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	
1445	Mimi le mouton	2006	Haba	2 - 4	5		Plateau		Manfred Ludwig	Gesa Hilldemann	

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1446	Petit moineau		Haba	2 - 4							
1447	Hop ! Hop ! Galopons !	2011	Haba	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 Klaßen	
1448	Saute grenouilles "Froghoppers"	2010	Viking Toys	2 - 4	4 +	10 - 45 mn	Adresse	Qui sera le premier à faire sauter toutes ses grenouilles dans le pot ? Facile : une simple pression du doigt sur le dos de la grenouille et hop ! Elle saute. Encore faut-il bien viser!			
1449	J'écris sans faute		Habourdin		5						
1450	Bzzz, Bzzz jeu des abeilles habiles		Habourdin	2 - 4	5						
1452	Scrabble		Habourdin	2	12						
1453	Atmosfear		Habourdin	3 - 6	12	45 - 60 mn	Stratégie	Les joueurs doivent collecter des clés durant le compte à rebours de 60 minutes.			

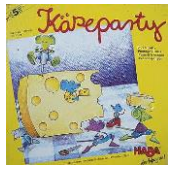
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1454	La guerre des sexes		Habourdin	4	16						
1455	Othello	1971	Mattel	2	8 +	20 mn	Stratégie	**Othello** est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Goro Hasegawa		
1456	Girls (secrets de vacances)		Habourdin	2 - 4	11						
1457	Spirograph		Hasbro	1	6						
1458	Le juste prix		Ideal	3 - 5	12						
1459	Fort Boyard		Ideal	2 - 6							
1460	Euromind junior		Euro Perspective	2 - 6	3						

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1461	Découvrez l'Europe par le jeu		Euromind	1 - 4							
1462	Domino des petits européens		Euromind	2 - 6	3						
1463	Mémomind des petis européens		Euromind	2 - 6	3						
1464	Loto des petits européens		Euromind	2 - 5	3						
1465	Téléphone		Fischer Price	1							
1466	Téléphone		Fischer Price	1							
1467	Tactique et puces		Fischer Price	1 - 2	3						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1468	Pêche aux requins		Funplay	1 - 4							
1469	Pêche aux requins		Funplay	1 - 4							
1470	Tricky fingers		Games	1 - 2							
1471	Allo docteur		Gay Play	2 - 4	9						
1472	Pyraos		Gigamic	2	8						
1473	La poule Berta		Haba	2 - 4							
1474	Le Verger	1986	Haba	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	

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1475	Le Verger	1986	Haba	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	
1476	Le Verger	1986	Haba	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	
1477	A la pêche aux cerises		Haba	2 - 4							
1479	La fugue des animaux		Haba	2 - 4							
1480	La Ronde du fermier	0	Haba	2 - 4	3 - 8	15 mn	Coopération	Le soleil a rendez-vous avec la lune, et il faut vite nourrir tous les animaux de la ferme, avant qu'il ne disparaisse.	Swentje Brünger	Marek Mann	
1481	Tartes folles "Tolle Torte"	0	Haba	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	
1482	Willi le lutin		Haba	2 - 4	5	15 mn	Plateau	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.			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1483	Quak le ranocchie frettolose		Haba	2 - 4	4 +	20 mn	Stratégie	**Chaque soir en été, les grenouilles** se rassemblent sur l'étang pour donner leur concert. Après avoir coassé de toutes leurs forces, elles tirent leur révérence puis disparaissent sous l'eau. Qui sera le premier à faire disparaître toutes les grenouilles ?			
1484	Fromage à trous	1996	Haba	2 - 4	5 +	10 - 15 mn	Observation	Dans ce grand fromage suisse se sont cachées les souris colorées, Qui sera le permier 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	
1485	Brainstorm junior		Parker	2 équipes	6						
1486	Quarto magnétic		Gigamic	2	8						
1487	Puzzles: j'apprends l'heure			1	5						
1488	Tabeau de bord à ventouses		Brevi	1							
1489	Yatzee Disney		Mb	2 - 4	6						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1490	J'apprends avec Mickey		Mb	1							
1491	Qui veut gagner des millions		Power Games								
1492	Ludobar			2 +	7						
1493	Maillon Faible										
1494	Destinations secrètes	0	Nathan	2 - 6	10 +	90 mn	Déduction	C' est un jeu éducatif qui propose aux joueurs de devenir des globe-trotters, en parcourant le monde à la recherche de sites à découvrir. Il leur faudra pour cela traverser le monde en bateau, train, avion ou même à pied à la recherche d'indices, et être le premier à identifier cinq destinations. "Description Tric Trac"			
1495	Boggle	1973	Parker	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	Eureka	2001	Ravensburger	2 - 4	9 +	30 mn	Connaissances	Jeu électronique 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.			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1497	Circus train set										
1498	Seigneur de guerre										
1499	Ensemble chevaliers										
1500	La Bonne Paye										
1501	Scrabble Junior										
1502	Nain Jaune										
1503	Croc le Crocodile										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1504	Formes, couleurs, taille										
1505	Tableau d'éveil										
1506	Trotteur			1							
1507	Monopoly Euros										
1508	Ousk										
1509	Bernard et Bianca au pays des kangourous										
1510	L' arbre à miel										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1512	La Joyeuse Ferme										
1514	Piqu' Puces										
1516	Playmobil Pony Ranch										
1517	Nimbali										
1518	Nain Jaune			3 - 8	7 +	20 mn	Cartes				
1519	Domino ABC		Ravensburger	1	4 +		Association	Apprendre toutes les lettres de l'alphabet, tel est le but principal de ce jeu éducatif Ravenburger. C'est un jeu d'association qui permet à l'enfant de découvrir toutes les lettres, majuscules comme minuscules.			
1520	Dix de chute	1981	Mb	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 actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1521	Table à langer										
1522	Monopoly Junior										
1523	Sphynx		Ravensburger	2 - 4	8 +	30 mn	Plateau	C'est une drôle de pyramide que notre pharaon a fait construire pour sépulture : de longs couloirs jalonnés de portes secrètes conduisent à la salle du trésor, gardée par trois sphinx imposants. Sans les bonnes cartes-sphinx, impossible de parvenir au trésor et de s'en emparer. Suivez les conseils des momies, collectionnez les cartes-sphinx			
1524	Tricky Billes										
1525	Grand loto Disney										
1526	Puzzle 4x16										
1527	Set ferme grange										

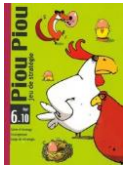
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1528	Premier domino										
1529	Mémory junior										
1530	Tomy Tricky										
1531	Le Piano du petit Guy										
1532	Château fort			1							
1533	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratego 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			
1534	Rolit		Goliath	2 - 4	7 +	20 mn	Stratégie	Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules et ainsi à les capturer. Pour cela, rouler leurs boules de manière a faire apparaître sa propre couleur. La victoire revient à celui qui possède de plus de boules de sa propre couleur.			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1535	Optimos										
1536	Autobridge										
1537	Gravitrax	2018	Ravensburger	1 - 3	8 +	NC	Construction	Avec le système de circuit à billes GraviTrax®, combine les éléments de construction, crée tes propres parcours et imagine une suite d'actions spectaculaires. Les billes fileront à toute allure jusqu'à l'arrivée en utilisant la gravité et le magnétisme.			
1538	Cluedo	0	Hasbro	2 - 6	8 +	45 - 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. Matériel : • Le plan de la villa du crime • 6 pions "personnages" • 6 "armes" • 21 cartes (suspects, armes, lieux) • 2 dés • Un carnet de notes • Un étui pour cacher les 3 cartes de l'énigme.	Anthony Pratt		
1539	Chair de poule										
1540	Code de Vinci										
1541	Attaque de la tour										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1542	Eurêka!	0	Ravensburger	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			
1543	Playmobil Cabane du pêcheur			1							
1544	Engins de chantier			1	4 - 8		Imitation				
1545	Lettres en ribambelle			1							
1546	Risk	0	Parker	2 - 6	10 +	90 - 120 mn	Plateau, Affrontement	Le classique des jeux de guerre.	Albert Lamorisse		
1547	Quarto			2	8 +		Stratégie				
1548	Sphinx										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1549	Crazibloc			2	6						
1550	Salut les Pingouins						Adresse				
1551	Trampoline			1	4 +		Plein-air				
1552	Tableau d'éveil			1	6 - 18 mois		Eveil				
1553	Linq		Days of Wonder	4 - 8	10 +	20 - 40 mn	Rôle	Au début d'une manche, vous recevez une carte pour savoir si vous êes 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.			
1554	Table à langer										
1555	Quarto		Gigamix	2			Plateau	Dans la règle de base, le but du jeu est de constituer une ligne de 4 pions présentant une caractéristique commune, et de l'annoncer. Cependant, si l'on joue systématiquement de manière défensive, les			

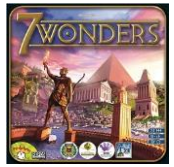
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1556	Scrabble Junior										
1557	Seigneur de guerre										
1558	Agricola		Ystari	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Construction	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 !		Asmodée	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.			
1560	Gang de castors		Gigamic	2 - 6	6 +	20 mn	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		
1561	Chevaliers de la tour		Haba	2 - 4	5 +	15 mn	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 !			
1562	Piou Piou		Djeco	2 - 4	5 +	10 - 20 mn	Stratégie	Panique dans le poulailler : le renard rôde et les oeufs n'ont pas encore éclos... Cot Cot codek!	Thierry Chapeau	Frédéric Pillot	

Liste des jeux

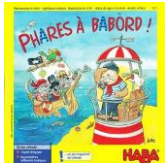
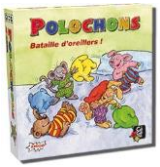
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1563	Octo verso		Envie de jouer	2	13 +	30 mn	Lettres	Adeptes des jeux de lettres voici voilà Octoverso. Pourquoi verso ? Parce que les tuiles du jeux qui ont des lettres d'un 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			
1564	Réveille pas Donald !										
1565	Réveille pas Donald !										
1566	Bernard et Bianca au pays des kangourous										
1567	Bernard et Bianca au pays des kangourous										
1568	Le Verger	1986	Haba	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	
1569	Willi le lutin	0	Haba	2 - 4	5	15 mn	Plateau	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.			

Liste des jeux

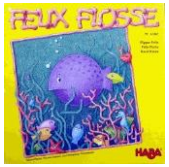
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1570	Othello	1971	Mattel	2	8 +	20 mn	Stratégie	**Othello** est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.	Goro Hasegawa		
1571	Sambesi		Haba	2 - 6	7	15 mn	Observation	Vingt-huit cartes de reflets d'animaux sont étalées au hasard en deux cercles concentriques sur la table. Les vingt-huit autres cartes, correspondant aux animaux qui se reflètent dans l'eau, sont battues. Une à une, les cartes sont retournées au centre de la table. Il faut alors être le premier à trouver la carte de son reflet dans l'eau, et poser la main dessus pour la gagner.			
1573	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégo 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			
1574	Willi le lutin		Haba	2 - 4	5	15 mn	Plateau	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.			
1575	Willi le Lutin	1997	Haba	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	
1576	7 Wonders	2010	Repos Production	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	
1577	Chevaliers de la tour		Haba	2 - 4	5 +	15 mn	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 !			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1578	Singeries	1996	Haba	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		
1579	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégo 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			
1581	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégo 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			
1582	Trampoline	0		1	4 +		Plein-air				
1583	Trampoline	0		1	4 +		Plein-air				
1584	Trampoline	0		1	4 +		Plein-air				
1586	Les corbeaux d'Odin		Kosmos	2	10 +	20 mn	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.			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1588	Dice Town		Matagot	2 - 5	8 +	30 - 45 mn	Plateau	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 !			
1589	Les colons de catane		Filosofia	2	12 +	<= 90 mn	Cartes	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			
1590	Gosu			2 - 4	10 +	45 mn	Cartes	Ce sont cent gobelins répartis en cinq clans (si vous voyez un rapprochement possible avec les cinq couleurs de Magic, vous ne vous trompez pas, l'auteur et l'éditeur étant ou ayant été de sérieux pratiquants du célèbre jeu de cartes) et en trois niveaux. En les recrutant, vous allez chercher à créer la meilleure armée possible, celle qui va pouvoir aller poutrer tranquillement ses			
1592	Phares à babord !	0	Haba	2 - 4	4 +	15 mn	Coopération	Profiitant d'une panne de lumière du phare, de jeunes moussaillons embarquent pour rejoindre l'ile ou vit Maurice Morse pour lui dérober son trésor. Maurice a alors une idée géniale : vite installer le nouveau phare sur les iles 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	Carmen et Thorsten Löpman	Charlotte Wagner	
1593	Trésor de la momie	2009	Haba	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	
1594	Au tableau!			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 boite).	Antoine Riot	Loïc Méhée	
1595	Polochon		Gigamic	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	Liesbeth BOS	Barbara STACHULETZ	

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1596	T'as de d'beaux draps, tu sais		Auditextyl	3 - 5	8 +	NC	Parcours	Le gagnnt est celui qui arrive le premier à l'arrivée en répondant aux questions indiquées et en suivant les instructions de déplacement. Le joueur doit faire un chiffre qui lui permettra de s'arreter sur la case "arrivée". Si le joueur sort sur son dé un chiffre qui dépasse la case "arrivée", il retourne en arrière.			
1597	I will survive		KiniGame	2 - 6	8 +	15 - 20 mn	Affrontement	Poursuivis par les cannibales, il ne reste qu'une place pour s'enfuir : l'hydravion ! Survie, avidité, folie vous poussent à vous débarrasser de vos co-équipiers : il est préférable de mourir de manière civilisée (et rapidement) plutôt que d'attendre les Moumbas cannibales… Saisissez votre arme et mimez le combat : 3 gestes différents (attaque, défense, recharge). Le dernier debout	Antoine Riot, Damien Challas	Antoine Riot	
1598	Surakarta		Géoludie	2	8 +	15 - 30 mn	Stratégie	Ce jeu originaire de l'ile de Java tire son nom de l'ancienne ville de Surakarta. Chaque joueur dispose en début de partie de 12 pions positionnés sur le plateau. Les pions se déplacent d'une case dans toutes les directions sur n'importe quel noeuf adjacent libre. Le but est d'élimiter tous les pions de son adversaire			
1599	Felix Flotte	0	Haba	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	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünewald	Jutta Neundorfer	
1600	Willi le Lutin	1997	Haba	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	
1601	Fris-Canard				12						
1602	Valise ABC										

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1603	Valise ABC										
1604	Chutes à gogo										
1605	Mon Premier Scrabble	0	Mattel	2 - 4	7 +	NC	Lettres	Le scrabble pour les tout-petits.			
1606	Défi des Schtroumpfs										
1607	Dragster										
1608	Sos Ouistiti	1999	Mattel	2 - 4	5 - 8	15 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 mélant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.			
1609	Jeu de football										

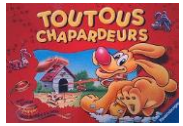
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1610	Choco										
1611	Play and learn										
1612	Magnus et la pièce d'or		Nathan	2 - 4	6 +	20 mn	Plateau	Partant du centre du plateau de jeu, Mag'nus le magicien va essayer de sortir du labyrinthe invisible. Chaque joueur dirige à son tour la figurine de Mag'nus pour essayer de lui faire amener sa pièce dans son propre camp situé dans un coin du plateau.			
1613	Labyrinthe junior		Ravensburger	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.			
1614	Dix de chute	1981	Mb	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 actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.			
1616	Baby colorado										
1617	Cache cache Winnie										

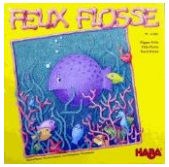
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1618	Allez les escargots		Ravensburger	2 - 6	3 - 7	15 mn	Plateau		Alex Randolph	Horst Laupheimer	
1619	Basketball										
1621	Pièges										
1622	Fantôme de Mac Grégor										
1623	Les enfants du monde										
1624	Puzzle magnétique poissons										
1625	Monza	0	Haba	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.	Jürgen P.K. Grunau	Haralds Klavinius	

Liste des jeux

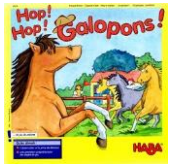
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1626	Trottinette verte			1	3 - 5		Plein-air	Trotinette enfant			
1627	Toboggan à billes										
1628	Piano Smoby		Smoby								
1629	Baby Cubus										
1630	Loto Calcul										
1631	Je découvre les arbres										
1632	Mon Premier Scrabble	0	Mattel	2 - 4	7 +	NC	Lettres	Le scrabble pour les tout-petits.			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1633	Chiffres et nombres										
1634	Suis-je une banane ?										
1635	Les Mystères de Pékin										
1636	Cluedo junior		Hasbro Parker	2 - 6	3 - 7	30 mn	Stratégie	Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutarde a mangé la part de gâteau ?			
1637	Twister Moves										
1639	Toutous Chapardeurs	1996	Ravensburger	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	
1640	Tortues Ninja										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1641	Poussette+bébé										
16415	A vos carottes										
1642	Playmobil cirque										
1643	Playmobil pompiers										
1644	Felix Flotte	0	Haba	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	T. Bauer, N. Greiner, S. Grünewald	Jutta Neundorfer	
1645	Saute grenouilles "Froghoppers"	2010	Viking Toys	2 - 4	4 +	10 - 45 mn	Adresse	Qui sera le premier à faire sauter toutes ses grenouilles dans le pot ? Facile : une simple pression du doigt sur le dos de la grenouille et hop ! Elle saute. Encore faut-il bien viser!			
1646	Les chats gourmands "NaschKatze"	2000	Haba	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	

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1647	La chenille de course de Rosalie		Haba	2 - 4							
1648	Les canards plongeurs (Alle meine Entchen)	0	Haba	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	
1649	Mimi le mouton	2006	Haba	2 - 4	5		Plateau		Manfred Ludwig	Gesa Hilldemann	
1650	Petit moineau		Haba	2 - 4							
1651	Hop ! Hop ! Galopons !	2011	Haba	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 Klaßen	
1652	Saute grenouilles "Froghoppers"	2010	Viking Toys	2 - 4	4 +		Adresse	Qui sera le premier à faire sauter toutes ses grenouilles dans le pot ? Facile : une simple pression du doigt sur le dos de la grenouille et hop ! Elle saute. Encore faut-il bien viser!			
1653	J'écris sans faute		Habourdin		5						

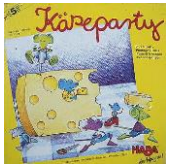
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1654	Bzzz, Bzzz jeu des abeilles habiles		Habourdin	2 - 4	5						
1655	Atmosfear		Habourdin	3 - 6	12	45 - 60 mn	Stratégie	Les joueurs doivent collecter des clés durant le compte à rebours de 60 minutes.			
1656	Scrabble		Habourdin	2	12						
1657	Atmosfear		Habourdin	3 - 6	12	45 - 60 mn	Stratégie	Les joueurs doivent collecter des clés durant le compte à rebours de 60 minutes.			
1658	La guerre des sexes		Habourdin	4	16						
1659	Othello	1971	Mattel	2	8 +	20 mn	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.	Goro Hasegawa		
1660	Girls (secrets de vacances)		Habourdin	2 - 4	11						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1661	Spirograph		Hasbro	1	6						
1662	Le juste prix		Ideal	3 - 5	12						
1663	Fort Boyard		Ideal	2 - 6							
1664	Euromind junior		Euro Perspective	2 - 6	3						
1665	Découvrez l'Europe par le jeu		Euromind	1 - 4							
1666	Domino des petits européens		Euromind	2 - 6	3						
1667	Mémomind des petis européens		Euromind	2 - 6	3						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1668	Loto des petits européens		Euromind	2 - 5	3						
1669	Téléphone		Fischer Price	1							
1670	Téléphone		Fischer Price	1							
1671	Tactique et puces		Fischer Price	1 - 2	3						
1672	Pêche aux requins		Funplay	1 - 4							
1673	Pêche aux requins		Funplay	1 - 4							
1674	Tricky fingers		Games	1 - 2							

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1675	Allo docteur		Gay Play	2 - 4	9						
1676	Pyraos		Gigamic	2	8						
1677	La poule Berta		Haba	2 - 4							
1678	Le Verger	1986	Haba	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	
1679	Le Verger	1986	Haba	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	
1680	Le Verger	1986	Haba	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	
1681	A la pêche aux cerises		Haba	2 - 4							

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1683	La fugue des animaux		Haba	2 - 4							
1684	La Ronde du fermier	0	Haba	2 - 4	3 - 8	15 mn	Coopération	Le soleil a rendez-vous avec la lune, et il faut vite nourrir tous les animaux de la ferme, avant qu'il ne disparaisse.	Swentje Brünger	Marek Mann	
1685	Tartes folles "Tolle Torte"	0	Haba	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	
1686	Willi le Lutin	1997	Haba	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	
1687	Quak le ranocchie frettolose		Haba	2 - 4	4 +	20 mn	Stratégie	**Chaque soir en été, les grenouilles** se rassemblent sur l'étang pour donner leur concert. Après avoir coassé de toutes leurs forces, elles tirent leur révérence puis disparaissent sous l'eau. Qui sera le premier à faire disparaître toutes les grenouilles ?			
1688	Fromage à trous	1996	Haba	2 - 4	5 +	10 - 15 mn	Observation	Dans ce grand fromage suisse se sont cachées les souris colorées, Qui sera le permier 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	
1690	Quarto magnétic		Gigamic	2	8						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1691	Puzzles: j'apprends l'heure			1	5						
1692	Tabeau de bord à ventouses		Brevi	1							
1693	Yatzee Disney		Mb	2 - 4	6						
1694	J'apprends avec Mickey		Mb	1							
1695	Qui veut gagner des millions		Power Games								
1696	Ludobar			2 +	7						
1697	Maillon Faible										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
1698	Destinations secrètes	0	Nathan	2 - 6	10 +	90 mn	Déduction	C' est un jeu éducatif qui propose aux joueurs de devenir des globe-trotters, en parcourant le monde à la recherche de sites à découvrir. Il leur faudra pour cela traverser le monde en bateau, train, avion ou même à pied à la recherche d'indices, et être le premier à identifier cinq destinations. "Description Tric Trac"			
1699	Brainstorm junior		Parker	2 équipes	6						
1700	Boggle	1973	Parker	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.			
1701	Eurêka!	0	Ravensburger	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			
1703	Sumoku		Asmodée	2 - 4	8 +	15 mn	Cartes	1.piochez 8 jetons numorétés, 2.lancez le dé. Le résultat indique le chiffre clé. 3.Additionez 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			
1704	Skull & Roses			3 - 6	10 +	30 mn	Cartes	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			
1705	Kingsburg			2 - 5	10 +	90 mn	Plateau	Après cinq ans le joueur qui aura le plus développé son territoire et la plus rendu heureux le roi par le Conseil sera vainqueur.			

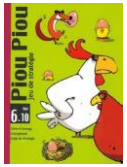
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
179	Circus train set										
181	Astro Zingo		Mb	2 - 4							
188	J'écris sans faute		Habourdin		5						
204	Pêche aux requins		Funplay	1 - 4							
210	La poule Berta		Haba	2 - 4							
216	Monopoly Euros										
219	Allo docteur		Gay Play	2 - 4	9						

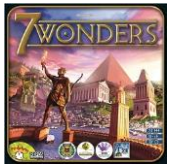
Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
22	Spirograph		Hasbro	1	6						
233	La Bonne Paye										
241	L' arbre à miel										
244	Défi des Schtroumpfs										
246	Loto Calcul										
265	Scrabble Junior										
277	Les Mystères de Pékin										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
282	Château fort			1							
288	Scrabble Junior										
289	Playmobil cirque										
291	Playmobil Pony Ranch										
292	Agricola		Ystari	1 - 5	12 +	90 - 120 mn	Construction	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										
295	Chiffres et nombres										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
299	Bang !		Asmodée	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.			
300	Gang de castors		Gigamic	2 - 6	6 +	20 mn	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		
301	Chevaliers de la tour		Haba	2 - 4	5 +	15 mn	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 !			
302	Piou Piou		Djeco	2 - 4	5 +	10 - 20 mn	Stratégie	Panique dans le poulailler : le renard rôde et les oeufs n'ont pas encore éclos... Cot Cot codek!	Thierry Chapeau	Frédéric Pillot	
303	Octo verso		Envie de jouer	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			
316	Sambesi		Haba	2 - 6	7	15 mn	Observation	Vingt-huit cartes de reflets d'animaux sont étalées au hasard en deux cercles concentriques sur la table. Les vingt-huit autres cartes, correspondant aux animaux qui se reflètent dans l'eau, sont battues. Une à une, les cartes sont retournées au centre de la table. Il faut alors être le premier à trouver la carte de son reflet dans l'eau, et poser la main dessus pour la gagner.			
317	Battlestar galactica		Edge	3 - 6	10 +	180 - 240 mn	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)			

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
318	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégo 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			
319	Willi le Lutin	1997	Haba	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	
320	Willi le Lutin	1997	Haba	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	
321	7 Wonders	2010	Repos Production	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	
322	Chevaliers de la tour		Haba	2 - 4	5 +	15 mn	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 !			
323	Singeries	1996	Haba	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		
324	Stratégo	1947	Mb	2	12 +	60 mn	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégo 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. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
333	Code de Vinci										
334	Le Piano du petit Guy										
347	Bzzz, Bzzz jeu des abeilles habiles		Habourdin	2 - 4	5						
356	Pièges										
359	Le Verger	1986	Haba	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	
36	Tableau d'éveil			1	6 - 18 mois		Eveil				
367	Valise ABC										

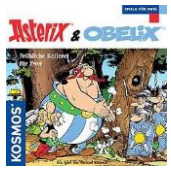
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
373	Scrabble		Habourdin	2	12						
38	Quarto			2	8 +		Stratégie				
401	Mémory junior										
406	Mon Premier Scrabble	0	Mattel	2 - 4	7 +	NC	Lettres	Le scrabble pour les tout-petits.			
415	Ensemble chevaliers										
425	Dix de chute	1981	Mb	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 actionne des roues dont les encoches communiquent entre-elles.			
445	Sphinx										

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
448	Tableau d'éveil										
450	Tomy Tricky										
454	Basketball										
455	Trottinette verte			1	3 - 5		Plein-air	Trotinette enfant			
463	Téléphone		Fischer Price	1							
490	Pêche aux requins		Funplay	1 - 4							
51	Cache cache Winnie										

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
523	Dragster										
526	Pyraos		Gigamic	2	8						
528	Le juste prix		Ideal	3 - 5	12						
532	Valise ABC										
550	Tabeau de bord à ventouses		Brevi	1							
632	Baby colorado										
637	Euromind junior		Euro Perspective	2 - 6	3						

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
643	Set ferme grange										
650	Brainstorm junior		Parker	2 équipes	6						
651	Playmobil Cabane du pêcheur			1							
652	Astérix		Kosmos	2	8 +	20 mn	Plateau		Michael Rieneck		
653	Ludobar			2 +	7						
656	Le Verger	1986	Haba	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	
658	Quarto		Gigamix	2			Plateau	Dans la règle de base, le but du jeu est de constituer une ligne de 4 pions présentant une caractéristique commune, et de l'annoncer. Cependant, si l'on joue systématiquement de manière défensive, les			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
659	Suis-je une banane ?										
671	Tricky Billes										
692	Nimbali										
716	Monopoly Junior										
723	Sphynx		Ravensburger	2 - 4	8 +	30 mn	Plateau	C'est une drôle de pyramide que notre pharaon a fait construire pour sépulture : de longs couloirs jalonnés de portes secrètes conduisent à la salle du trésor, gardée par trois sphinx imposants. Sans les bonnes cartes-sphinx, impossible de parvenir au trésor et de s'en emparer. Suivez les conseils des momies, collectionnez les cartes-sphinx			
732	Fantôme de Mac Grégor										
741	Magnus et la pièce d'or		Nathan	2 - 4	6 +	20 mn	Plateau	Partant du centre du plateau de jeu, Mag'nus le magicien va essayer de sortir du labyrinthe invisible. Chaque joueur dirige à son tour la figurine de Mag'nus pour essayer de lui faire amener sa pièce dans son propre camp situé dans un coin du plateau.			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
744	Attaque de la tour										
746	Croc le Crocodile										
763	Formes, couleurs, taille										
767	Twister Moves										
770	Puzzles: j'apprends l'heure			1	5						
771	Fris-Canard				12						
800	Poussette+bébé										

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
806	Salut les Pingouins						Adresse				
833	Choco										
836	Nain Jaune										
839	Jeu de football										
860	Baby Cubus										
864	Tactique et puces		Fischer Price	1 - 2	3						
865	Fort Boyard		Ideal	2 - 6							

Liste des jeux

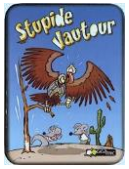
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
869	Allez les escargots		Ravensburger	2 - 6	3 - 7	15 mn	Plateau		Alex Randolph	Horst Laupheimer	
875	J'apprends avec Mickey		Mb	1							
882	Les enfants du monde										
883	Engins de chantier			1	4 - 8		Imitation				
888	La Joyeuse Ferme										
894	Seigneur de guerre										
895	Atmosfear		Habourdin	3 - 6	12	45 - 60 mn	Stratégie	Les joueurs doivent collecter des clés durant le compte à rebours de 60 minutes.			

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
896	Chutes à gogo										
897	Je découvre les arbres										
900	Yatzee Disney		Mb	2 - 4	6						
902	Qui veut gagner des millions		Power Games								
911	Piano Smoby		Smoby								
926	Premier domino										
942	Puzzle magnétique poissons										

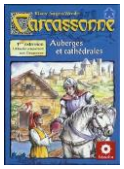
Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
961	Lettres en ribambelle			1							
975	La guerre des sexes		Habourdin	4	16						
986	Table à langer										
990	Tricky fingers		Games	1 - 2							
992	Seigneur de guerre										
993	Table à langer										
995	Réveille pas Donald !										

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
996	Réveille pas Donald !										
997	Bernard et Bianca au pays des kangourous										
998	Bernard et Bianca au pays des kangourous										
999	Le Verger	1986	Haba	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	
A2577	Le Jeu du Loup		Nathan	1 +	3 - 5	10 mn	Coopération	Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !			
A2578	Sumoku		Asmodée	1 - 8	8 +	15 mn	Jetons	1.piochez 8 jetons numorétés, 2.lancez le dé. Le résultat indique le chiffre clé. 3.Additionez 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			
A2579	Octo verso		Envie de jouer	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	Laurence Alsac		

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
A856	Le secret de Monte Cristo		Filosofia	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		
A857	Identik		Asmodée	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		
A858	La fanfare de la jungle		Oxybul	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	
A859	Diamant		Schmidt	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	
A900	Diamant		Schmidt	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	
A901	Ethnos	2017	Edge Entertainment	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	Paolo Mori	John Howe	
A902	Stupide Vautour	2015	Gigamic	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	

Liste des jeux

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs	Image
A903	The Resistance "Avalon"	2012	Indie Boards and Cards	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	Don Eskridge	Luis Francisco, George Patsouras	
A904	Carcassonne "Extension: Auberges et cathédrales"	2002	Filosofia	2 - 6	8 +	30 - 45 mn	Tuiles, Stratégie	Dans "Auberges et Cathédrales", quatre nouveaux éléments. Le premier est un gros meeple, le partisan, qui compte comme deux pions normaux, question points de victoire. Vient ensuite la possibilité de jouer avec un sixième joueur. Enfin, c'est du côté des tuiles qu'il faut aller chercher les deux autres apports. Parmi les 18 que contient la boîte, apparaissent six tuiles de routes, bordées	Klaus-Jürgen Wrede	Doris Matthäus	
A905	Ceylan	2019	Funnyfox	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	Suzanne Zinsli, Chris Zinsli	Laura Bevon	

Il y a 493 jeux référencés