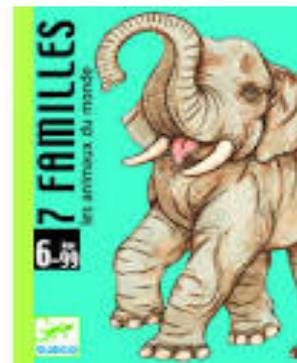
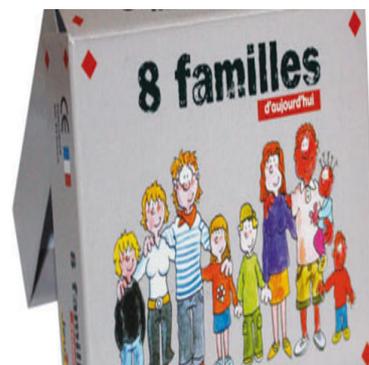


## R01-ASSOCIATION

		2908
<b>7 FAMILLES LES ANIMAUX DU MONDE</b>		
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION	
FABRICANT	DJECO	
AGE	06 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 4	
DUREE DU JEU	15-30 MIN	
RESUME	-	



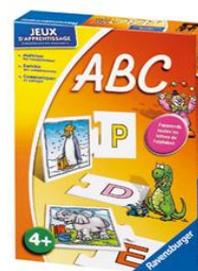
		1181
<b>8 FAMILLES</b>		
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION	
FABRICANT	-	
AGE	08 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 4	
DUREE DU JEU	00-15 MIN	
RESUME	JEU DE 7 FAMILLES TENANT COMPTE DES FAMILLES MONOPARENTALE, RECOMPOSEE....	



		593
<b>A NOUS LES ANNEAUX2239</b>		
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION	
FABRICANT	HABA	
AGE	08 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 4	
DUREE DU JEU	00-15 MIN	
RESUME	-	



		2085
<b>ABC PUZZLE</b>		
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION	
FABRICANT	RAVENSBURGER	
AGE	04 ANS +	
NB. JOUEURS	1 ET +	
DUREE DU JEU	00-15 MIN	
RESUME	-	



2829

**ABELLA L ABEILLE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3121

**ATTRAPE REVES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	SPACE COWBOYS
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Attrape-rêves est un jeu pour les enfants dès 4 ans, qui leur permet de développer le sens de l'observation et l'estimation des formes, tout en repoussant de méchants cauchemars ! Rien de tel qu'un doudou pour se réconforter et transformer les mauvais rêves en une jolie histoire ! Dans le jeu Attrape-Rêves, à leur tour, chaque joueur choisit une carte Doudou qui recouvre complètement la carte Cauchemar située au centre de la table. Si le cauchemar est totalement recouvert par le doudou choisi, les joueurs remportent de jolis jetons Rêve qu'ils installent autour de leur nuage doudouillet. Les enfants imaginent et racontent leurs rêves au fur et à mesure qu'ils gagnent des jetons Rêve. La première ou le premier à remporter 12 jetons Rêve gagne la partie. Vous trouverez dans cette boîte deux petites variantes dont une coopérative à partir de 3 ans.



2762

**ATTRAPE-CHIFFONS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3150

**AU CHANTIER**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



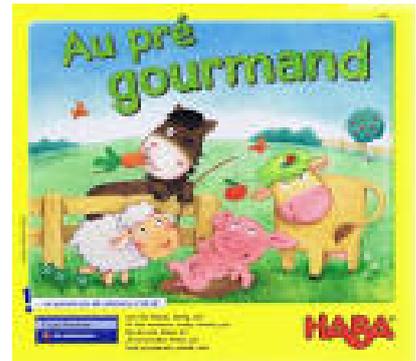
235



2260

**AU PRE GOURMAND**

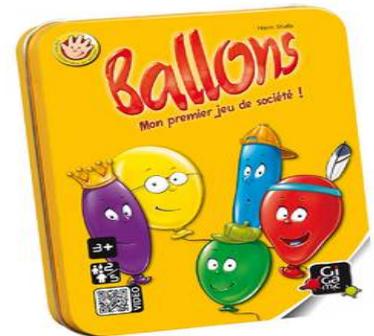
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3080

**BALLONS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	Ce jeu est fait pour vous si : vous cherchez un premier jeu pour les plus petits. Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif: en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !



2211

**BALLONS**

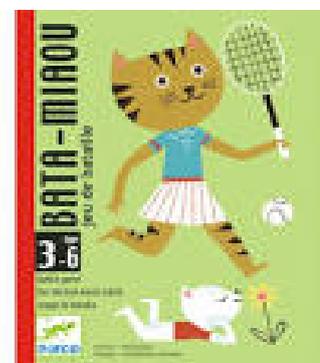
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



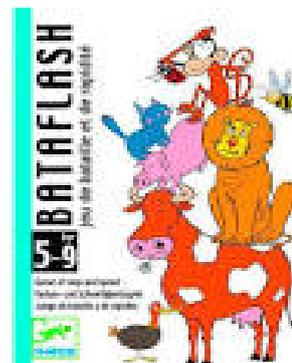
607

**BATA- MIAOU**

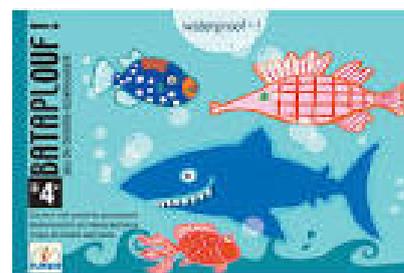
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1265	
<b>BATAFLASH</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	REMPORTER TOUTES LES CARTES : JEUX VISUEL D ATTENTION OU IL FAUT TROUVER L ANIMAL QUE L ON RETROUVE DANS TOUTES LES CARTES RETOURNEES



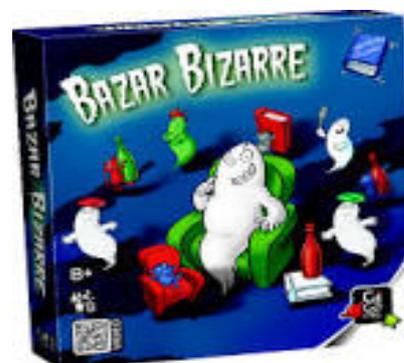
1171	
<b>BATAPLOUF</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	ECLABOUSSANT ! 5 POISSONS NAGENT DANS LE BAIN. EN CAS DE BATAILLE, LE PREMIER QUI ATTRAPE LE POISSON CONCERNE REMPORTE LE PLI.



853	
<b>BATTAMEUH</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	UNE BATAILLE DES CRIS DES ANIMAUX DE LA FERME ET DE LA JUNGLE



1911	
<b>BAZAR BIZARRE</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



3107

**BAZAR BIZARRE JUNIOR**

CATEGORIE R01-ASSOCIATION

FABRICANT GIGAMIC

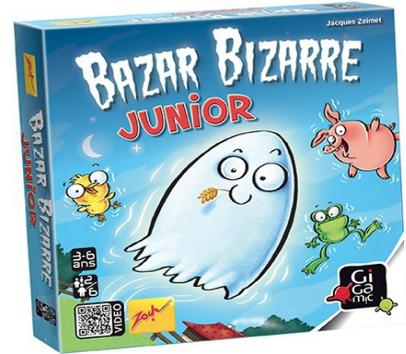
AGE 36 MOIS +

NB. JOUEURS 2 A 6

DUREE DU JEU 00-15 MIN

## RESUME

Le classique Bazar Bizarre est ici adapté aux plus petits pour aiguïser leur sens de l'observation. Dans le jeu Bazar Bizarre Junior, dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.



874

**BECAUSE POTATOES**

CATEGORIE R01-ASSOCIATION

FABRICANT WIDYKA

AGE 06 ANS +

NB. JOUEURS 2 A 8

DUREE DU JEU 15-30 MIN

## RESUME

Rempportez le maximum de patates Un Jeu d'Ambiance Amusant Chaque joueur a trois cartes en main et une carte est déposée sur la table pour débiter la partie. Chacun votre tour, posez une carte ayant un point commun avec la dernière carte posée sur la table. Gagnez le pli en posant la patate qui a un point commun avec la précédente mais aucun point commun avec la patate de départ.



1308

**BISOUS DODO**

CATEGORIE R01-ASSOCIATION

FABRICANT DJECO

AGE 36 MOIS +

NB. JOUEURS 2 A 4

DUREE DU JEU -

## RESUME

COLLECTER LE PLUS DE CARTES POSSIBLE AVANT D'AVOIR REUNI LES 3 CARTES " DRAP / OREILLER / DOUDOU.



160

**BOA BELLA**

CATEGORIE R01-ASSOCIATION

FABRICANT HABA

AGE 36 MOIS +

NB. JOUEURS -

DUREE DU JEU -

## RESUME

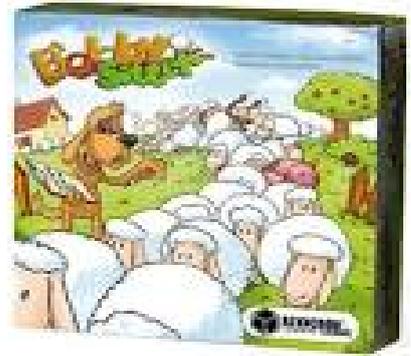
Le boa est toujours affamé et dévore tout ce qu'il peut trouver. Des perles de formes diverses sont enfilées et cachées dans son ventre. Au toucher, les enfants doivent reconnaître les formes et reclasser les plaquettes de bois.



1375

**BOBBY SITTER**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	BIEN REGARDEZ LES CARTES ET ATTENTION A PRENDRE LE BON PION (BOBBIE OU MOUTON) EN FONCTION DE CE QUE L ON VOIT SUR LA CARTE : il faut être rapide mais aussi très observateur



46

**BONJOUR SIMONE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	FK
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Dire bonjour de la bonne façon : on se touche le bout du nez pour saluer l esquimaude on dit hug à l indienne.....les cartes s enchainent il ne faut pas se tromper



2732

**BOOST**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	FERTI
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1988

**BUZZ IT**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	ASMODEE
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2070

**CACHE TOMATE !**

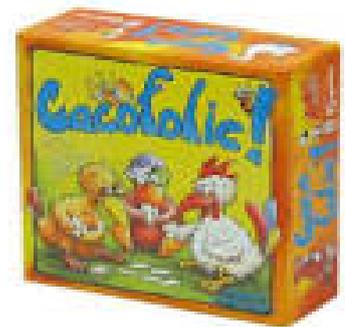
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ZOCH
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



178

**CACOFOLIE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ZOCH
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Chacun son tour les joueurs posent une carte et retournent l'une des cartes de la basse cour. Si les images correspondent, le joueur se débarrasse de sa carte. Mais si il tombe sur la carte "crotte de poule" il doit vite trouver une pelle pour l'enterré, sinon il doit piocher 2 cartes dans la main de ses adversaires.



1019

**CANDY**

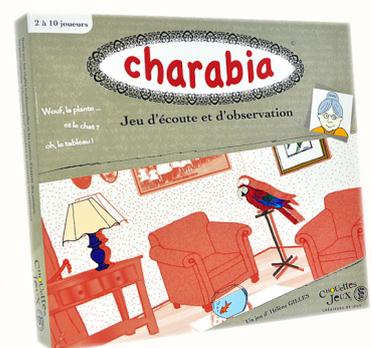
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	BELEDUC
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	RETROUVER LE SEUL BONBON DONT LA COMBINAISON DES DE COULEUR CORRESPOND



1975

**CHARABIA**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



21

**CHENILLES ARC EN CIEL**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	RECONSTITUER SA CHENILLE



1154

**CHROMINO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	DOMINO AVEC DES COULEURS : faire toujours en sorte que 2 couples de carré de même couleur se touchent



2349

**CLAC CLAC**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2206

**CLAC CLAC**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2610

**COCOTAKI**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	AMIGO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2101

**COLOR ADDICT**

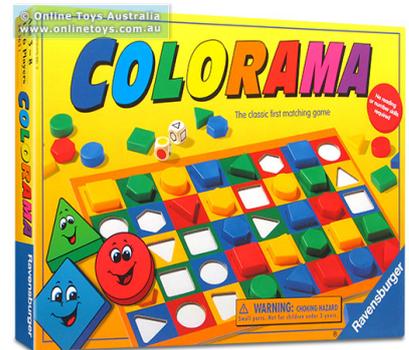
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	FRANCE CARTES
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2199

**COLORAMA**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1992

**COMPATIBILITY**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	COCKTAIL GAMES
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2201

**CRAZY CUPS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2343

**CRAZY CUPS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



3063

**DEFIS NATURE ANIMAUX EXTRAORDINAIRES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3062

**DEFIS NATURE DES PETITS (ANIMAUX FORET)**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1904

**DOBBLE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2508

**DOBBLE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3146

**DOBBLE HARRY POTTER**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 8
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2849

**DOBBLE KIDS**

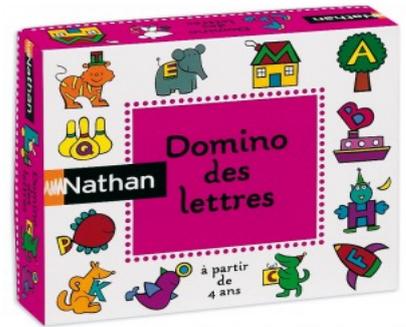
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2087

**DOMINO DES LETTRES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	NATHAN
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



322

**DOMINO GEANT FIGURE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	BOIKIDO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1508

**DOMINO TACTIL**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2566

**DOMINO/MEMO/LOTO/PUZZLE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



811

**DOMINOS BABAR REVERSIBLES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	VILAC
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2274

**DOMINOS CHARLOTTE AUX FRAISES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



52

**DOMINOS GEANTS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



3152

**DRAGOMINO**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	BLUE ORANGE
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2565

**ELECTRO PREMIERS JEUX**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	NATHAN
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



364

**FACE DE BOUC**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	COCKTAIL GAMES
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 8
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2187

**FAST FOOD**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GOLIATH
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



3205

**FÉE TOIBELLE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



990

**FEELINA**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	LES PAPILLONS S ENVOLENT A VOUS DE BIEN REGARDER CAR IL VA falloir LES RETROUVER TRES VITE AVANT LES AUTRES JOUEURS



2230

**FORMES ET COULEURS HABA**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3081

**FORT COMME UN LION**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	But du jeu : Faire parvenir son lion en premier au temple. Mise en place : Sur le plateau de jeu sont disposé les lions de chaque joueur sur la ligne de départ. Chaque joueur dispose de 3 cartes lion de sa couleur. Sur la table sont étalées les tuiles représentant 3 animaux de la savane. C est parti : Le premier joueur lance les deux dés. Les joueurs tentent de trouver les tuiles comprenant les deux animaux apparut sur le dé. Il faudra alors poser une carte lion sur ces tuiles. Il ne peut y avoir qu'une carte lion par tuile ! En avant les lions : Si la bonne tuile d animaux a été recouverte, le joueur fait avancer son lion d une case. Si une mauvaise tuile a été recouverte, le lion du joueur recule d une case. Les dés passent ensuite au joueur suivant. On joue ainsi jusqu'à ce qu'un ou plusieurs atteigne le temple des lions en bout de piste. Fin de partie : Celui qui arrive ou dépasse le temple des lions gagne la partie. En cas d égalité les joueurs se départagent aux dés.



964

**GARDIEN DE FERME**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	VILAC
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	RECONSTITUER LE PLUS RAPIDEMENT LES ANIMAUX DE LA FERME, AVANT QUE LE PUZZLE DU CHIEN NE SOIT ACHEVE.





730

**GEOPRIMO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	PREPARATION DU PLATEAU : faire le puzzle. ENSUITE ARRIVER A LOCALISER LE PLUS RAPIDEMENT LES ELEMENT VISUELS ASSOCIES AUX CONTINENTS DU MONDE



2571

**GLOOBZ**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1572

**GRIMACE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	retenir 5 grimaces et les reproduire l'équipe adverse ou son coéquipier doit les retrouver parmi les cartes et les replacer dans l'ordre pour gagner.



247

**HALLI GALLI EXTREME**

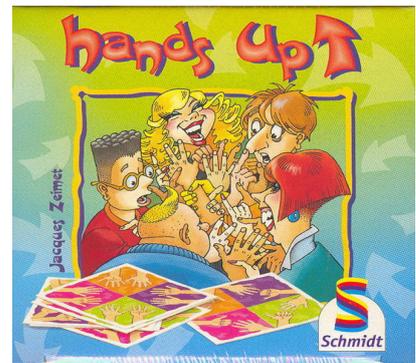
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	au cour du jeu dès que la crte retournée par un joueur se trouve être identique à une carte déjà visible devant un autre joueur c est la ruée: il faut être le premier à appuyer sur la sonnette. Egalement un éléphant sans fraise, un singe sans citron ou un cochon.



26

**HANDS UP**

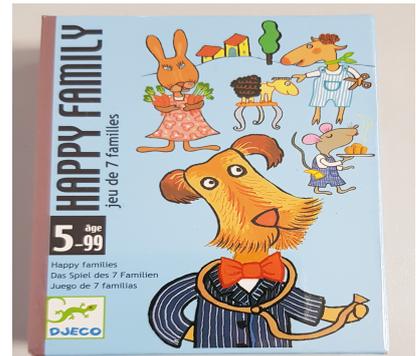
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SCHMIDT
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	MAIS EST CE QUE C EST LA BONNE POSITION MAINTENANT ? EST QUE LE POUCE GAUCHE EST A DROITE OU EST CE QUE LE PETIT DOIGT DOIT POINTER VERS LE BAS IL S AGIT ICI D IMITER LA POSITION DES MAINS REPRESENTEES SUR LA CARTE ET CE LE PLUS VITE POSSIBLE POUR GAGNER



3145

**HAPPY FAMILY**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



3227

**HOP HOP GRENOUILLE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HASBRO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



797

**HOPPEL POPPEL**

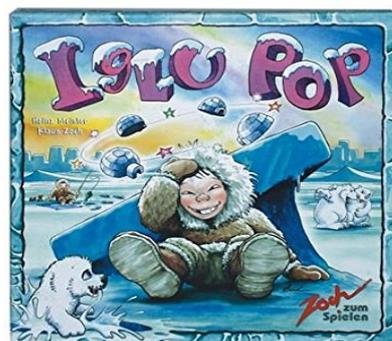
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	QUEL ENFANT SERA LE PREMIER A AVOIR COMPLETE SON SUPPORT DE JEU AVEC TOUS LES ANIMAUX MANQUANTS.



1311

**IGLOO POP**

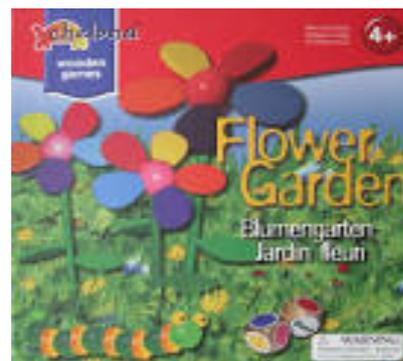
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	SECOUE LES IGLOOS ET PARI SUR LE NOMBRE DE BILLES A L INTERIEUR : ATTENTION SI TU TE TROMPES TU PEUX PERDRE TES PIECES D OR



869

**JARDIN FLEURI**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	CHELONA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	CHAQUE JOUEUR ESSAIE DE FAIRE S EPANOUIR DANS SON PRE AUTANT DE FLEUR QUE POSSIBLE SIX AU MAXIMUM ON DOIT FIXER AUTANT DE PETALES QUE POSSIBLE SUR CHAQUE FLEUR A L AIDE D AIMANTS SOIT LES SIX COULEURS DIFFERENTES SOIT TOUS LES PETALES D UNE MEME COULEUR A LA FIN DE LA PARTIE ON COMPTE TOUTES LES FLEURS COMPLETES



561

**JEU DE MEMORY**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	NATURE & DÉCOUVERTE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2240

**JOUONS AVEC LES ANIMAUX**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



96

**JUNGLE SPEED**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	SE DEBARASSER LE PLUS VITE POSSIBLE DE TOUTES CES CARTES MAIS ATTENTION A NE PAS JOUER TROP VITE CELA POURRAIT VOUS JOUER DES TOURS



2088

**JUNIOR PICTOLINO**

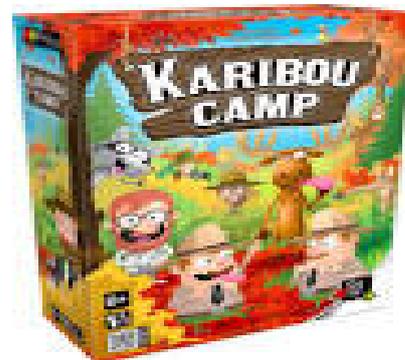
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2828

**KARIBOU CAMP**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	3 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



34

**KAROTTEN-KLAU ( LE VOLEUR DE CAROTTES )**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	LE LAPIN GOURMAND A UNE FOIS DE PLUS DECIDE DE VENIR MANGER LES DELICIEUSE CAROTTES DU JARDIN SI LES JOUEURS REUSSISSENT A RECOLTER 4 CAROTTES AVANT QUE LE LAPIN NE LES AIT MANGEEES ILS GAGNENT LA PARTIE ENSEMBLE



529

**KIEKOI**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Jeu de course et d habileté tactile : les aventuriers font un parcours à la poursuite du diamant. Pour progresser il faudra reconnaître les animaux.



878

**LA DANSE DES VAMPIRES**

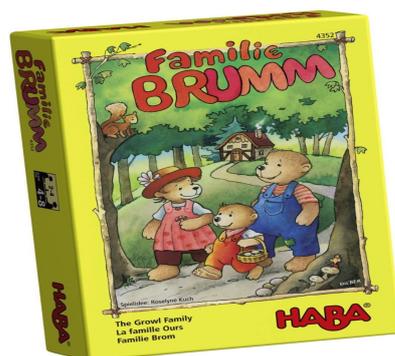
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	LIFESTYLE
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	La Danse des Vampires est un jeu de mémoire terriblement amusant et plaisant pour toute la famille ! Soyez le premier à trouver un abri pour chacun de vos vampires, et assurez-vous de rester loin des rats et de l'ail ! Au cimetière du coin, l'aurore est toujours un moment de folie : tous les vampires de la ville essaient de se trouver une tombe vide et confortable pour passer la journée. Pour gagner, vous devez vous débarrasser de tous vos vampires plus vite que les autres joueurs.. Chaque joueurs a devant lui une ligne de vampire. À son tour le joueur révèle la couleur d'une tombe du plateau. Si la couleur correspond aux vampires des extrémités de sa ligne, il peut placer le vampire dans la tombe. Si jamais il révèle une tombe déjà occupé, il devra prendre des pieux. Quand un joueur à 3 pieux, chacun des autres joueurs lui donne un vampire du bord de ligne. Un joueur peut également poser de l'ail dans une tombe pour la piéger. Certaines tombes contiennent également des rats qui permettront de retourner les tombes autour.



2501

**LA FAMILLE OURS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1163

**LA MAISON DES SOURIS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



253



3151

**LA POTION DES SORCIERS**

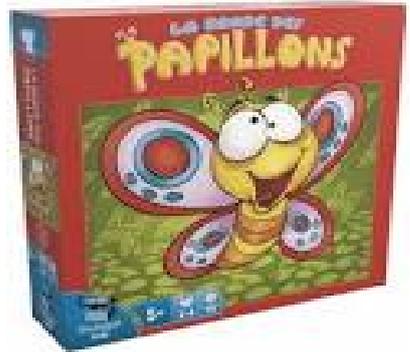
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



351

**LA RONDE DES PAPILLONS**

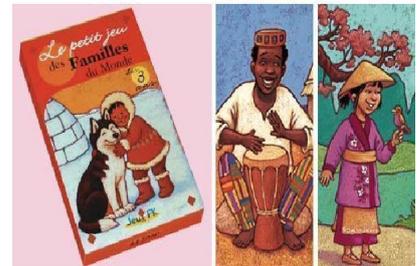
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	MATAGOT KIDS
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



68

**LE PETIT JEU DES FAMILLES DU MONDE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	FK
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEU DE 7 FAMILLES AVEC 2 REGLES DE JEU POSSIBLE



2719

**LE COLLIER PERDU**

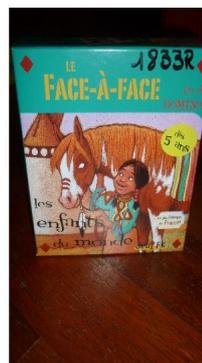
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	MARBUSHKA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1833

**LE FACE-A-FACE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2859

**LE JEU AUX MILLE TITRES -LA SORCIERE DANS LE PRE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	OYA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2433

**LE JEU DES NAINS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2635

**LE JEU DU LOUP**

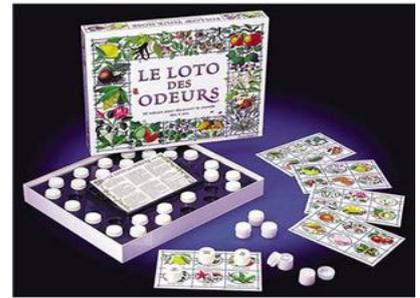
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	NATHAN
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2137

**LE LOTO DES ODEURS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1718

**LE LOTOPITAL**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2877

**LE LOUP EN CHAUSSETTES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	NATHAN
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



417

**LE LYNX**

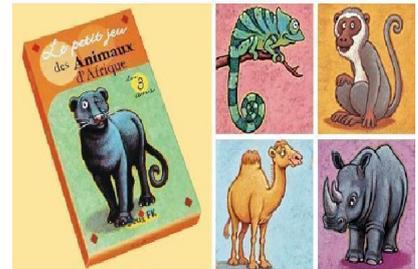
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	EDUCA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



6

**LE PETIT JEU DES ANIMAUX D AFRIQUE**

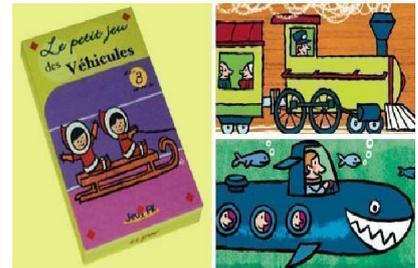
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	FK
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	2 JEUX POSSIBLE : LE MISTIGRI, LE MEMO



3

**LE PETIT JEU DES VEHICULES**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	FK
<b>AGE</b>	18 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	ON PEUT JOUER SOIT AU JEU DES VEHICULES SOIT AU JEU DES MARIAGES



2158

**LE PETIT VERGER**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	C EST DANS LE VERGER DE PIERRETTE QUE L ON TROUVE LES PLUS BELLES CERISES LES ENFANTS SONT VENUS L AIDER A FAIRE LA CUEILLETTE MAIS L EFFRONTE CORBEAU VIENT VOLER AUX ALENTOURS EST CE QUE LES ENFANTS VONT POUVOIR RECUPERER TOUTES LES CERISES AVANT QUE LE CORBEAU N ARRIVE TOUT PORES DE L ARBRE?



2129

**LE SON A LA CARTE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



43

**LE VERGER**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	L ETE FAIT MURIR LES FRUITS LA CORNEILLE EST RAVIE MAIS CE MATIN LES ENFANTS ARRIVENT AVEC LEUR PANIER LES ENFANTS ARRIVERONT ILS A REMPLIR LEUR PANIER AVANT QUE LA CORNEILLE N AIT TOUT MANGE ?



2631

**LE VERGER**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	L ETE FAIT MURIR LES FRUITS LA CORNEILLE EST RAVIE MAIS CE MATIN LES ENFANTS ARRIVENT AVEC LEUR PANIER LES ENFANTS ARRIVERONT ILS A REMPLIR LEUR PANIER AVANT QUE LA CORNEILLE N AIT TOUT MANGE ?



1277

**LE VERGER EN CARTES**

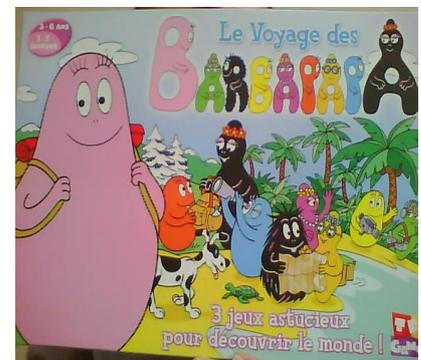
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2653

**LE VOYAGE DES BARBAPAPA**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	TF1 GAMES
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2415

**LES 5 SENS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1821

**LES P TITS INCOLLABLES DOMINOS COULEURS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1819

**LES P TITS INCOLLABLES: LOTO DES ANIMAUX FAMILIERS**

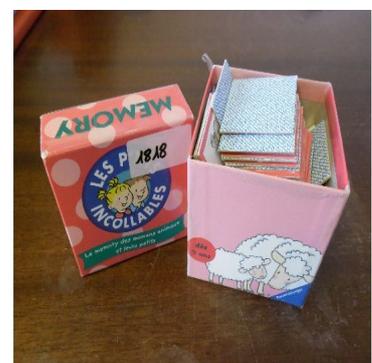
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1818

**LES P TITS INCOLLABLES:MEMORY MAMANS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1524

**LES SONS JUMEAUX**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



802

**LIGRETTO BLEU**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SCHMIDT
<b>AGE</b>	18 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	JEU DE RAPIDITE D ANALYSE ET DE VITESSE D EXECUTION.

803

**LIGRETTO ROUGE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SCHMIDT
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	JEU DE RAPIDITE D ANALYSE ET DE VITESSE D EXECUTION.



846

**LIMITE LIMITE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DUJARDIN
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	Limite Limite est un jeu dont le but est de créer les associations de cartes les plus drôles possibles. Chaque joueur pioche sept cartes rouges. Quelqu'un est désigné Boss et pioche une carte bleue puis la place au milieu des joueurs. Chacun des joueurs doit ensuite choisir dans sa main une carte rouge pour répondre à la carte bleue et la pose face cachée. Le Boss retourne alors les cartes rouges et lit chaque combinaison à haute voix. Il désigne ensuite la carte qui lui paraît la plus appropriée et un point est attribué au joueur l'ayant posé. Ce joueur devient le boss et chacun pioche une carte pour avoir de nouveau 7 cartes en main. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait 5 points... ou jusqu'à épuisement.



2421

**LITTLE ASSOCIATION**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1621

**LITTLE MEMO (DJECO)**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	12 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	les animaux sont dans le pré mais un est caché dans le buisson: lequel? Jeu de cache cache et de mémoire avec 9 adorables animaux.



1034

**LOS OFICIOS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	JEU D ASSOCIATION



812

**LOTO ANIMO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	JANOD
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



749

**LOTO BEBE ANIMAUX**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



815

**LOTO DE LA MAISON DJECO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	retrouver les images correspondant aux pions sur les planches



705

**LOTO DE LA MAISON DJECO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	RETOURNER UNE IMAGE CHACUN SON TOUR ET SI ELLE EST SUR LA PLANCHE ON LA POSE SUR LE DESSIN DU CARTON.



239

**LOTO DES ANIMAUX N19**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



254

**LOTO DES FORMES ET DES COULEURS**

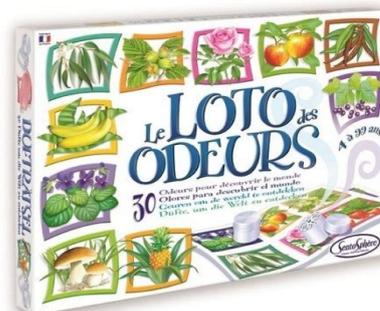
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	VILAC
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	L ENFANT DOIT PRENDRE UN FORME DANS LE SAC EN TISSUS ET RETROUVE SA PLACE SUR LE PLATEAU



924

**LOTO DES ODEURS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	SENTO SPHERE
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1438

**LOTO DJECO 16 PIECES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1805

**LOTO EN BOIS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2549

**LOTO LOTTO DISNEY CARS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	CLEMENTONI
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1965

**LOTO SONORE DES BRUITS FAMILIERS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	NATHAN
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



618

**LOTO TACTIL**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GOULA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1177

**LOTO TACTIL DJECO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



3142

**LOTO TACTIL TOUCHE ET TROUVE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-

51

**LOTO TACTILE PLATEAU**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	TOYS PURE
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2502

**LUTIN PANTOUFLE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2275

**MA PREMIERE PECHE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2728

**MAITRE RENARD**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	SUPERLUDE
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1823

**MARGOT L'ESCARGOT**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1488

**MATIERE ET OBJET**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	RETROUVER LES IMAGE QUI CORRESPONDENT AU ECHANTILLON



179

**MELI MELO**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEU D OBSERVATION ET DE RAPIDITE SIMPLE PRENANT ET RIGOLO, SON PRINCIPE VOUS MET DANS LE PEAU D'UN VIGILE SURVEILLANT L'ENTREE DE LA FETE DES FAISANTS.



2197

**MEMO ANIMAUX**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	18 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



319

**MEMO ANIMAUX DJECO**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



679

**MEMO DES EMOTIONS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	PLAN TOYS
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



19

**MEMO FANTASY(MEMO SOLEIL)**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	CHELONA
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



272

**MEMO GEANT DES CULTURES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	AKROS
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2947

**MEMO GEANT LES VOYAGE DE JULES VERNE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	MON PETIT ART
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1603

**MEMO IL ETAIT UNE FOIS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	ETRE LE PREMIER A RETROUVER LES CARTES CORRESPONDANTES A SA PLANCHE



2149

**MEMO LES COCCINELLES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2912

**MEMO STORY ALADIN**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	MON PETIT ART
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1341

**MEMOKADO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2959

**MEMORY ALADIN**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1165

**MEMORY DES QUATRE SAISONS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	24 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Mémoire de couleurs avec deux niveaux de difficultés.



545

**MEMORY MAXI TACTILE NATURE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	AKROS
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2933

**MEMORY PETITS ANIMAUX**

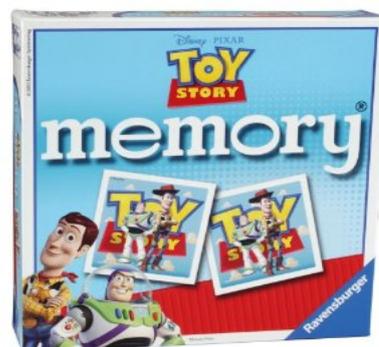
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 8
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2662

**MEMORY TOYS STORY**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



475

**MEMORY WINNIE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1909

**MES PREMIERS JEUX**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



91

**MINI MEMO N11**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2509

**MINIMATCH**

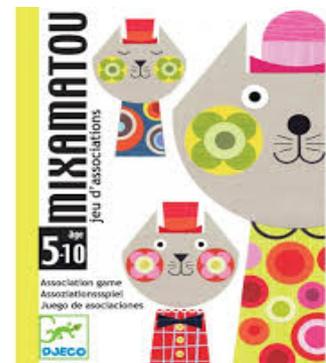
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2348

**MIXAMATOU**

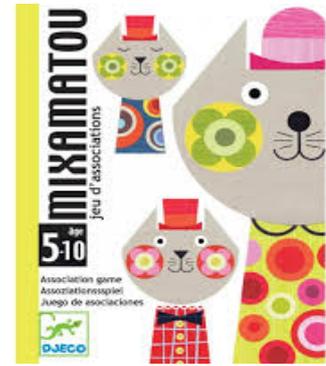
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2306

**MIXAMATOU**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-

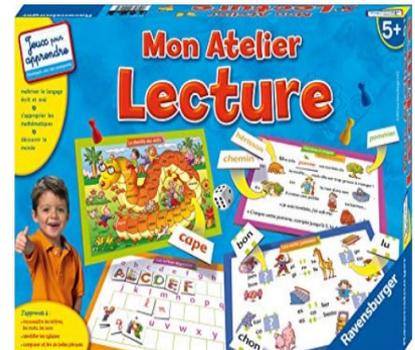


3083

**MON ATELIER LECTURE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	-

**RESUME** Mon atelier LECTURE propose 4 jeux progressifs pour exercer l'enfant à la reconnaissance des lettres dans différentes graphies, l'identification des syllabes et la lecture des mots. Le contenu riche et les illustrations amusantes rendent ce coffret particulièrement ludique et pédagogique. Les lettres déguisées: L'enfant apprend à identifier les lettres sous différentes formes: il associe à une lettre en script, la même lettre en cursive, puis la même en capitale déguisée. La chenille des mots: Un jeu de parcours où l'enfant est amené à associer à chaque mot rencontré, le même mot dans une autre graphie. Histoires à croquer: Les premières petites histoires à lire où l'enfant doit remplacer les images par les jetons mots correspondants. Les mots jumeaux: L'enfant doit identifier la syllabe commune qui manque à deux mots. Il doit ainsi repérer la première syllabe manquante, celle du milieu ou celle située en fin de mot. Un système d'autocorrection lui permet de valider ses choix.



2574

**MON PREMIER JEU DE FAMILLES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2572

**MONSTER PROPRE**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



272



357

**MR. WOLF**

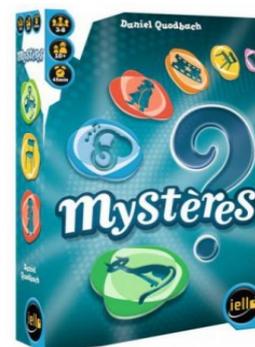
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	BLUE ORANGE
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	4 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



773

**MYSTERES**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DANIEL QUODBACH
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 A 8
<b>DUREE DU JEU</b>	45-60 MIN
<b>RESUME</b>	Devenez tour à tour Maître des Mystères et Enquêteur. Mystère est un jeu de déduction et d'association d'idées malin et original, où il vous faudra subtilement doser la pertinence de vos indices pour gagner la partie. En tant que Maestro, faites deviner aux autres joueurs le mot Mystère en donnant des Indices à partir de différentes catégories Saurez-vous faire planer le mystère assez longtemps, au risque d'être trop vague ? Si un joueur trouve la réponse, vous marquez tous les deux des points. Alors choisissez les bons indices : plus le mot Mystère subsiste, mieux c'est... mais si personne ne trouve, c'est perdu ! Quels indices auriez-vous donné pour faire deviner Léonard de Vinci ?



3201

**MYSTERIUM PARK**

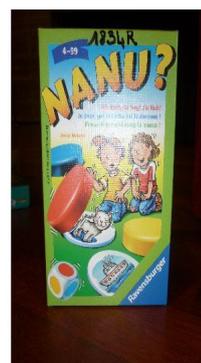
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	LIBELLUD
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Mystérium Park est un jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Les joueurs partagent le même but : découvrir les circonstances de la mort du fantôme. Avant de commencer à jouer, les joueurs choisissent leur rôle pour la partie : fantôme ou médiums. La manière de jouer diffère selon le rôle choisi.



1834

**NANU?**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



273

2957

**NAVY LOTO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3057

**NICHOIR DE TRIE**

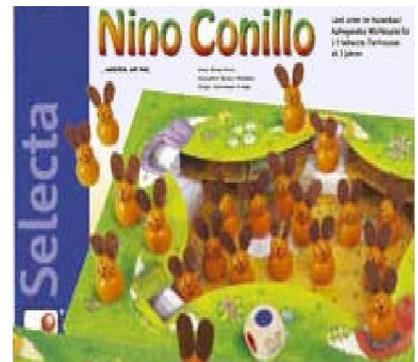
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	03 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1005

**NINO CONILLO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	AIDER A FAIRE SORTIR LES LAPINS DE LEURS TERRIERS



2812

**ORDINATEUR OUI OUI**

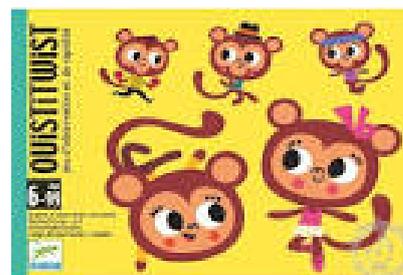
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	24 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2910

**OUISTITWIST**

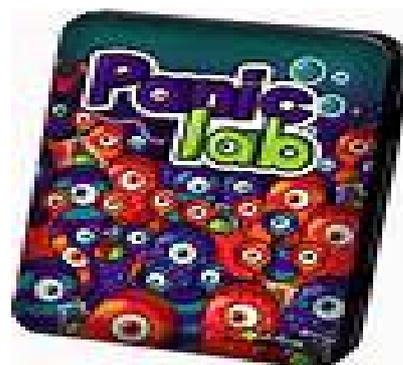
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2371

**PANIC LAB**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1626

**PATRIX (DJECO)**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	melange de jeu de logique et de rapidité : chacun doit mettre les anneaux dans les socles suivant un carte objectif : le premier a le réaliser à gagné.



3155

**PENGOLOO**

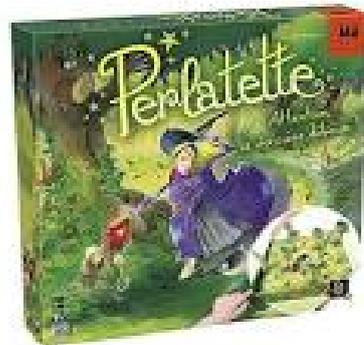
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	BLUE ORANGE
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



382

**PERLATETTE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2356

**PERLIN PINPIN**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	COCKTAIL GAMES
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



533

**PICCO POPOLINO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	UN JOUEUR DECRIT OU IMITE UN ANIMAL RECHERCHE; LES AUTRES JOUEURS DOIVENT DEVINER DE QUEL ANIMAL IL S AGIT; POUR ACCUMULER DES POINTS IL FAUT RAPIDEMENT RECONNAITRE LE POSTERIEUR DE L ANIMAL.



1162

**PICOPICO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	JEU DE RAPIDITE, il faut se rappeler où vous êtes des que l oiseau arrivera en bas de l arbre.



472

**PICTUREKA**

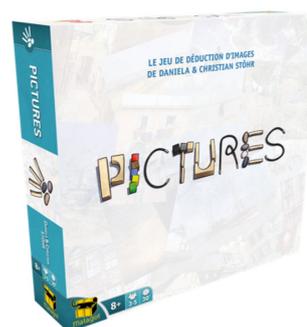
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HASBRO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



3202

**PICTURES**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	MATAGOT KIDS
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Vous devrez réussir à faire deviner des objets et situations du quotidien avec du matériel des plus incongrus : des bouts de bois, de la ficelle, des cailloux...



131

**PIEVRE OTTOKAR**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	OTTOKAR ATTEND QUE TU LUI ENFILES DES BOULES DE COULEUR SUR LES TENTACULES.



813

**PIEVRE OTTOKAR**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	OTTOKAR ATTEND QUE TU LUI ENFILES DES BOULES DE COULEUR SUR LES TENTACULES.



1831

**PIGOLINO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	PIATNIK
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



822

**PINO SORTINO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	CHAQUE JOUEUR TENTE A L AIDE DU LUTIN de remettre les objets du centre a leur place



1437

**PIOU PIOU**

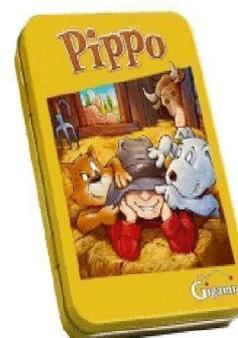
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



182

**PIPO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	AMIGO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	AIDER LE FERMIER PIPPO A RETROUVER SES AMIS



37

**PLANET DER SINNE(LA PLANETE DES SENS)**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	DIVERS JEUX PROPOSES AUTOUR DES SENS : MEMOIRE, VUE, EQUILIBRE,.....



3064

**PLAYA PLAYA**

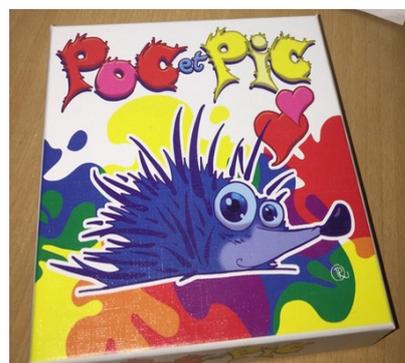
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



831

**POC & PIC**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	GAËL VACHER
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	3 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Former le plus de familles Hérisson possible selon les bons mélanges de couleurs, faire déménager certaines familles de chez ses adversaires. Et être le joueur qui possède le plus de bébés hérisson à l'issue de la partie.



2825

**PRINCESSE MINA ET SES DIAMANTS**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2400

**PROMENONS NOTRE OREILLE A LA CAMPAGNE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	FUZEAU
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



12

**PUZZLE - ANIMAUX COUPE EN 2**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	ARTHUR ET MARIE
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2594

**QUI PAIRE GAGNE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	LE SCORPION MASQUE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	A PARTIR DE 3 JOUEURS
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2896

**QUICK COUIC**

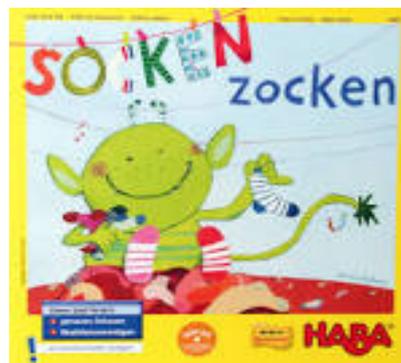
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



652

**RAFLE DE CHAUSSETTES(SOCKEN ZOCKEN)**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	LES CHAUSSETTES SONT MELANGER ET LE MONSTRE EST TOUT RETOURNE : retrouve les paires de chaussettes qui vont ensemble



2955

**RAPIDO METEO**

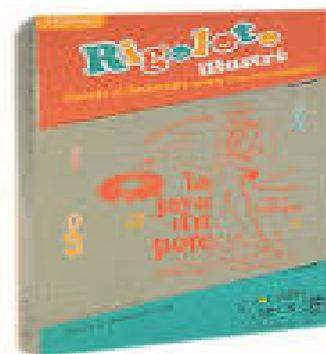
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1973

**RIGOLOTO**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2309

**RONDE DES OIES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2180

**RONDO VARIO**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	BELEDUC
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2972

**SAC DE NOEUDS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GOKI
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2885

**SALADE COLOREE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	18 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2030

**SALADE DE CAFARDS**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1

**SAND-WURMCHEN (CACHE CACHE PETITS VERS)**

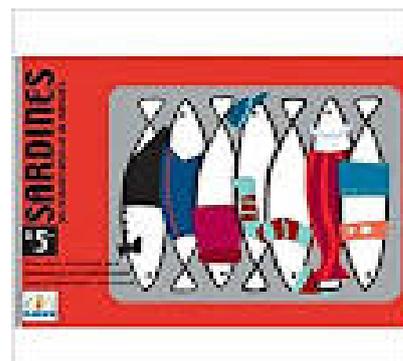
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DREI MAG ER SPIELE
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	TROUVER DES PETITS VERS DANS LE SABLE



763

**SARDINES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	JEU DE MEMOIRE : binc à l'étricit dans leur boite se trouvent alignées huit sardines étonnamment habillées en smoking, maillot de bain ou robe de soirée. Mais la boite ne reste ouverte que peu de temps: en moins de 10 secondes, les joueurs doivent observer et mémoriser le maximum de sardines présentes sur la carte.



1722

**SAUVER LE GRAND LIVRE DES CONTES**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	trouver tous les images correspondant au xonte avant que le roi ne soit arrivé au château



307

**SCHAU GENAU**

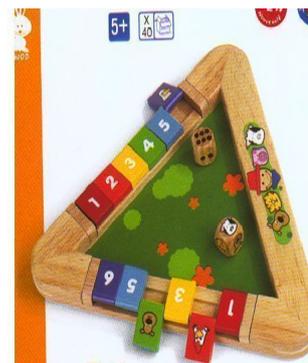
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	KOSMOS
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	QUI PARVIENDRA A POSER SES TRIANGLES ET A CREER DES FLEURS



<b>2800</b>	
<b>SET</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SCHMIDT
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 8
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>22</b>	
<b>SHUT THE BOX-ANIMAL</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SANTA FACTORY CO HCM
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>80</b>	
<b>SPARITO</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>2969</b>	
<b>SPECIFIC</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1172

**SPIDIFISH**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	3 SPIDIFISH NAGENT DANS LE BAIN. SPLISH ! SPLASH ! PLOUF ! LEP LUS RAPIDE A ATTRAPPER LE POISSON GAGNE



2224

**SPLASH**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1478

**STOP SPOT**

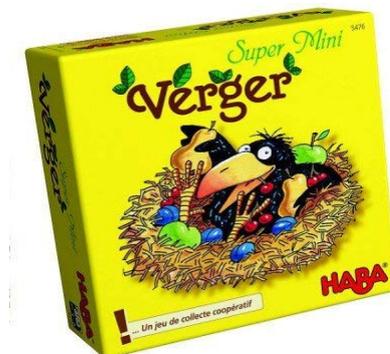
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	DJECO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3082

**SUPER MINI VERGER**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2310

**TETE DE PIOCHE**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	PIATNIK
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1342

**TIP TOP CLAP**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2228

**TIREZ LES OREILLES**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



376

**TOP THAT**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	BLUE ORANGE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



3124

**TOUTIM**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	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 premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.



2032

**TRIFOUILLI**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1554

**TRIO DES JEUX D EVEIL**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	DRUON EVEIL
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	3 possibilitez de jeux : memory, domino, loto



2878

**TROP CHOU**

<b>CATEGORIE</b>	R01-ASSOCIATION
<b>FABRICANT</b>	NATHAN
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2403

**TROUVE LE**

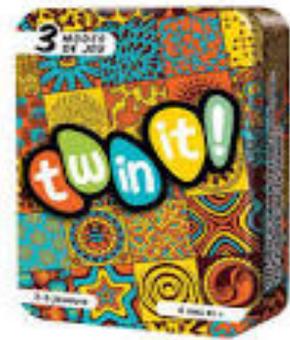
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



369

**TWINIT**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2264

**UNE CUILLERE POUR MARTIN**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	HABA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2826

**VIVA MONTAGNA**

CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2656	
<b>VOLEUR D ETOILES</b>	
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	NATHAN
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



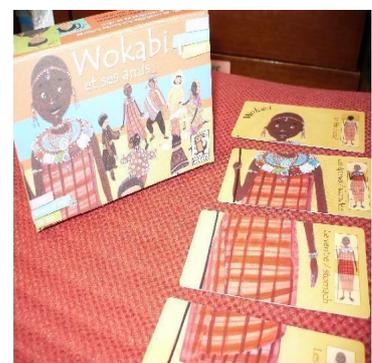
2195	
<b>VOODOO MANIA</b>	
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1509	
<b>WHAT S ADDED</b>	
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1376	
<b>WOKABI</b>	
CATEGORIE	R01-ASSOCIATION
FABRICANT	MITIK
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEU DE SUITE / PUZZLE / 7 FAMILLES



# R02-SÉQUENCE

2402	
<b>6 QUI PREND</b>	
CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2057	
<b>CATANE</b>	
CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	FILOSOFIA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	A PARTIR DE 3 JOUEURS
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



1218	
<b>GARCON (2EME)</b>	
CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	AU DEBUT DU JEU VOUS DECIDEZ D UNE SOMME DE POURBOIRE A ATTEINDRE ET DES QU UN JOUEUR L ATTEINT LA PARTIE PREND FIN.



3093	
<b>HORLOGE D APPRENTISSAGE</b>	
CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	PLAY TIVES
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



39

**HUHUUH**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LA NUIT S ACHEVE ET L HORIZON COMMENCE A S ECLAIRCIR LES FANTOMES DOIVENT DE DEPECHER DE REGAGNER LEURS CHATEAUX RESPECTIFS AVANT LE LEVER DU SOLEIL



1876

**HUHUUH**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LA NUIT S ACHEVE ET L HORIZON COMMENCE A S ECLAIRCIR LES FANTOMES DOIVENT DE DEPECHER DE REGAGNER LEURS CHATEAUX RESPECTIFS AVANT LE LEVER DU SOLEIL



248

**JUNGLE SPEED**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	SE DEBARASSER LE PLUS VITE POSSIBLE DE TOUTES CES CARTES MAIS ATTENTION A NE PAS JOUER TROP VITE CELA POURRAIT VOUS JOUER DES TOURS.



2857

**JUNGLE TROPHY**

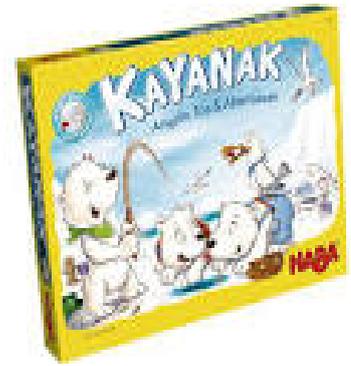
<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	KDOR &CO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



42

**KAYANAK**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	LES INUITS SONT DES INDIENS QUI VIVENT TRES LOIN AU NORD DE LA SURFACE DU GLOBE TERRESTRE ILS VIVENT DE LA CHASSE ET DE LA PECHE LA PECHE N EST PAS FACILE IL FAUT CREUSER DES TROUS DANS LA GLACE EPAISSE LES POISSONS REPRESENTES PAR DES BILLES D ACIER SONT REPARTES SOUS LA GLACE DEUX DES INDIENS INDICENT LES ACTIONS ET LES VARIATIONS DE TEMPERATURE



823

**LE TRESOR DES MAYAS**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	RECUPERER LE PLUS D OR POSSIBLE



2831

**LES AVENTURIERS DU RAIL MON PREMIER VOYAGE**

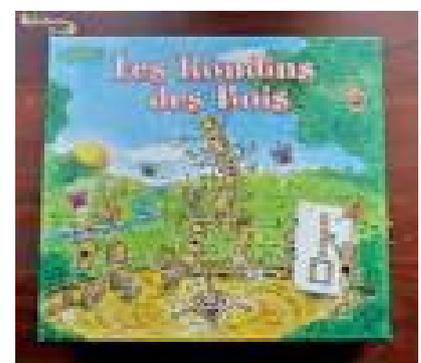
<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	DAYS OF WONDER
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



72

**LES RONDINS DE BOIS**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	ARPLAY
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	CHACUN DES JOUEURS A 8 PIECES EN BOIS L UN DEUX LANCE LA TOUPIE QUI SERT DE SABLIER ET AVANT QU ELLE NE TOMBE TOUS LES JOUEURS DOIVENT AVOIR REALISER LA FIGURE IMPOSEE PAR LA CARTE PIOCHEE LE CIRCUIT PERMET D AIDER LES AUTRES RAPIDITE HABILITE OBSERVATION ET SOLIDARITE SERONT LES MEILLEURS ATOUTS POUR REMPORTE LA PARTIE



2840

**LEVEL 8**

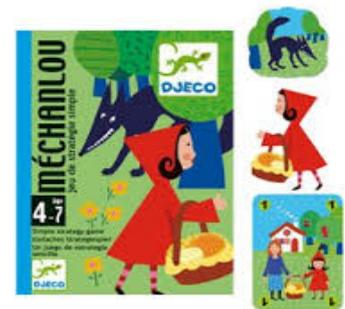
CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	-



2307

**MECHANLOU**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2464

**MILLE BORNES FUN & SPEED**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



31

**MON JARDIN**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	DAGOBERT
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1183

**PIRATEN JOE**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	DES QU UN JOUEUR OU PLUSIEURS ONT RECUPERE 5 BALAFRES LA PARTIE EST TERMINEE. LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE MOINS DE BALAFRES. EN CAS D EGALITE IL Y A PLUSIEURS GAGNANTS. LE GAGNANT PEUT ÊTRE FIER D ÊTRE " LE PLUS GRAND PIRATE DES SEPTS MERS DU MONDE " , AU MOINS JUSQU A CE QUE SON TITRE SOIT REMIS EN JEU LORS D UNE NOUVELLE PARTIE.



1195

**PRINCESSE PIERRE PRECIEUSE**

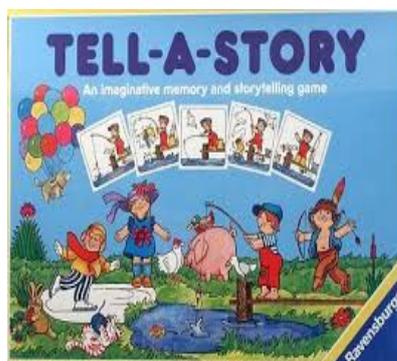
<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	12 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	QUEL JOUEUR AURA LA BONNE MEMOIRE ET RECUPERERA EN PREMIER DEUX CARTES COURONNES



2934

**RACONTE-MOI**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2312

**RAMI NO**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1846

**ROUGE JAUNE VERT**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



497

**SEASONS**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	LIBELLUD
AGE	14 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



2654

**SESAME**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2759

**TAXI WILDLIFE**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2674

**TIC TAC**

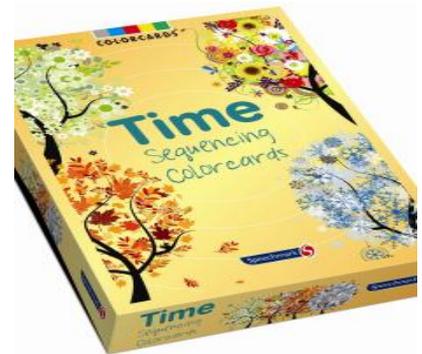
<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	JANOD
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2397

**TIME SEQUENCING COLORCARDS**

<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	COLORCARDS
<b>AGE</b>	12 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2238

**TIMELINE**

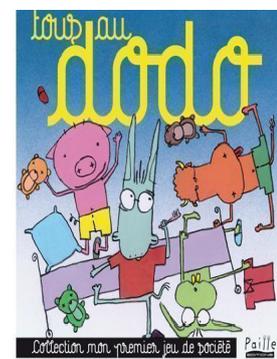
<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	12 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



635

**TOUS AU DODO**

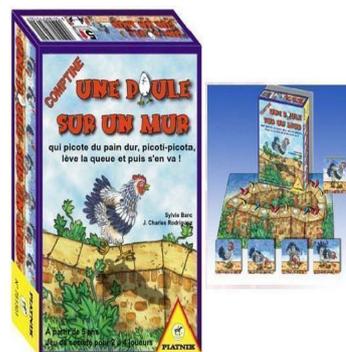
<b>CATEGORIE</b>	R02-SÉQUENCE
<b>FABRICANT</b>	PAILLE
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	RECONSTITUER UNE HISTOIRE AVEC 5 TUILES ET LA RACONTER



230

**UNE POULE SUR UN MUR**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	PIATNIK
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	DANS CE PETIT JEU RIGOLO IL VA FALLOIR REUNIR LES 5 MORCEAUX DE LA COMPTINE



1817

**WATAI VERT**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	DUJARDIN
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



181

**WENZEL WUSELWURM**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	AMIGO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	CHAQUE ENFANT DOIT CONNECTER LES DOMINOS SERPENTS DE MANIERE APPROPRIEE ET ESSAYER DE COMPLETER UN MAXIMUM DE SERPENTS POUR GAGNER DES POINTS



544

**WHEN I DREAM**

CATEGORIE	R02-SÉQUENCE
FABRICANT	REPRODUCTION
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	4 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



## R03-CIRCUIT

447

### A L'ECOLE DES FANTOMES

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEU DE RAPIDITE MEME LE METIER DE FANTOME S APPREND TU ES LE FANTOME ET TU DOIS FAIRE PEUR AUX HABITANTS DU CHATEAU DANS LE TEMPS QUI T ES IMPARTI PAR LE SABLIER LE FANTOME EST MAGNETIQUE



2720

### ABRACADAMO

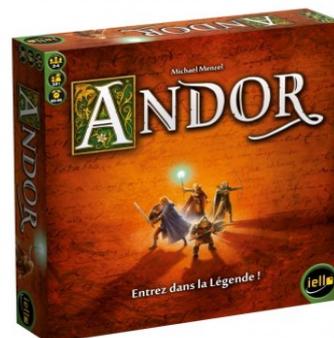
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	DJECO
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3122

### ANDOR

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	IELLO
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	Andor est un jeu de plateau et d aventures qui se joue en mode coopératif et vous plonge dans un univers de légendes épiques et de hauts faits héroïques. Le pays d Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous ! Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière de la forêt pour soignez le vieux roi Brandur, contrecarrez les plans du sombre mage Varkur, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace qu'Andor ait jamais connue : Tarok le dragon noir ! Dans le jeu coopératif Andor, chaque joueur incarne un héros ou une héroïne avec des capacités spéciales, des points de force et de volonté. Avec les petits plateaux personnels vous pourrez suivre l'état de santé de votre personnage. Plongés dans un monde en péril, les personnages tenteront tous ensemble de réaliser les différents défis proposés par les scénarios. Ainsi outre la défense du château, vous devrez retrouver la sorcière, seule capable de libérer le prince captif, obtenir une plante médicinale pour le roi malade, vous défaire de la créature vivant dans les mines souterraines. Vous aurez même à affronter un redoutable dragon, si vous l'osez ! Avec son système de légende/scénario dont la progression est rythmée par le Narrateur (un pion sur le bord du plateau qui avance à chaque journée), Andor réussit à vous immerger totalement dans le thème du jeu pour rendre l'aventure captivante. Vous devrez en plus bien gérer le temps mis à votre disposition à chaque tour pour gérer vos



déplacements et vos actions. Vos choix devront être judicieux et vos actions devront être bien coordonnées avec celles de vos compagnons d'aventures. Andor est un jeu accessible, particulièrement bien conçu et évidemment magnifiquement illustré par l'auteur - Michael Menzel - spécialiste du genre. Entre amis ou en famille, jouer à Andor, c'est toujours une grande aventure et des défis épiques !

57

### AU BAL MASQUE DES COCCINELLES

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	POUR ALLER AU BAL LES COCCINELLES DOIVENT SE PARER DE POINTS MULTICOLORES EN ECHANGEANT LEURS DIFFERENTES COULEURS MAIS LE DEGUISEMENT PREND DU TEMPS ET SI ELLES N'Y PRENNENT PAS GARDE LES FOURMIS RISQUENT D'ARRIVER AVANT POUR MANGER TOUTES LES PROVISIONS DE LA FETE LES JOUEURS VONT DEVOIR S'ORGANISER POUR QUE LE BAL DES COCCINELLES SOIENT REUSSE



2634

**BEST OF CINEMA ET TV**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	LANSAY
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2899

**BIOVIVA**

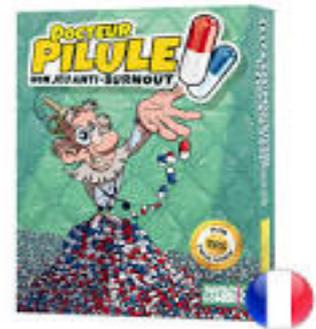
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



355

**DOCTEUR PILULE MON JEU ANTI-BURNOUT**

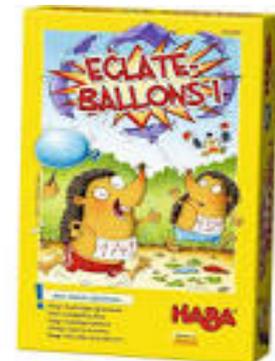
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	FANTASTIC LOMBRIC
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	4 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2370

**ECLATE BALLONS**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2836

**FETE DES LUTINS**

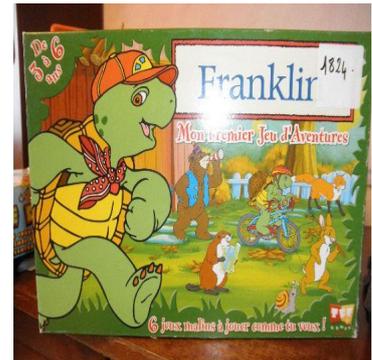
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	HABA
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1824

**FRANKLIN: MON PREMIER JEU D AVENTURES**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



829

**FRUTIRELLI**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	CHAQUE JOUEUR DOIT CUEILLIR UN POMME UN CHAMPIGNON ET UNE BAIE AVEC SON ANIMAL POUR TOUT RAPPORTER A SA FAMILLE



828

**GIRO GALOPPO**

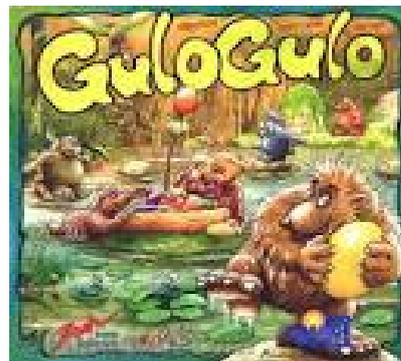
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	LES JOUEURS ESSAIENT DE GAGNER LA COURSE SUR LE PARCOURS IL Y A DES OBSTACLES



33

**GULOGULO**

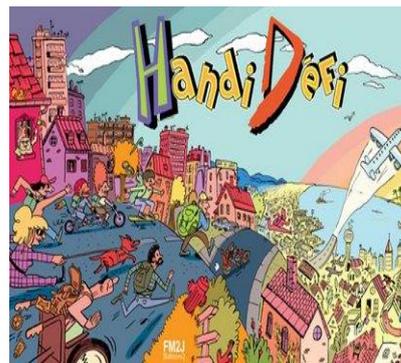
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	ZOCH
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LES GLOUTONS SUATENT PAR DESSUS LES BOUTS DE CHEMINS POUR ATTEINDRE LA PILE CACHEE ET CHERCHER LE PETIT GULO. CELUI QUI LE TROUVE PEUT LE LIBERER EN PRENANT UN OEUF VIOLET DANS LE NID. LE JOUEUR QUI ARRIVE LE PREMIER A LE LIBERER GAGNE LA PARTIE



2142

**HANDIDEFI**

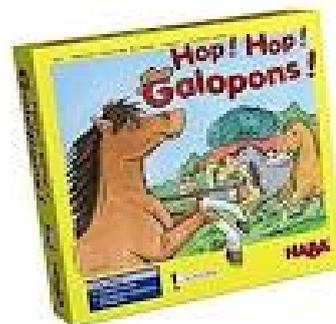
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



2033

**HOP! HOP! GALOPONS!**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Hop Hop Galopons! est un jeu de course dès 3 ans pour apprendre à développer ses premières tactiques. Les chevaux ont passé une belle journée dans le pré, mais ils doivent vite rentrer à la ferme. Dans leur box, il leur faut différentes choses, comme une botte de carottes ou le sac d'avoine. Dans le jeu Hop Hop Galopons!, les enfants doivent mener leur cheval jusqu'à la ferme en collectant nourriture et objets. Celui qui choisira les bons dés en route et aura un peu de chance emmènera en premier son cheval au box. Hop Hop Galopons! c'est un jeu avec des règles très simples pour s'amuser dès 3 ans et un matériel tout mignon pour accrocher tout de suite l'attention des tout petits.



3103

**JAMAICA**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	45-60 MIN
<b>RESUME</b>	Une course de pirate autour de l'île de la Jamaïque, avec opportunisme et batailles. En février 1678, Henry Morgan parvient habilement à être nommé Gouverneur de la Jamaïque. 30 ans plus tard, pour fêter dignement le jubilé de sa nomination, on organise le Grand Défi, une course autour de l'île au terme de laquelle est déclarée vainqueur l'équipage ayant amassé le plus d'or dans ses cales. A l'abordage ! Dans



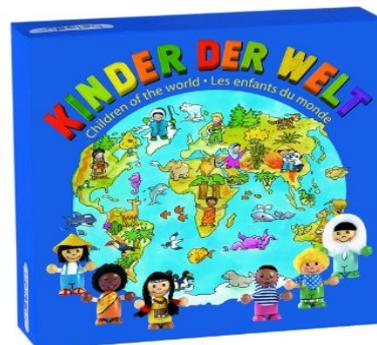
301

Jamaica, chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus rapidement possible la ligne d'arrivée, tout en gérant au mieux les différentes ressources dont il dispose. Jamaica est un jeu de plateau familial. Les règles sont simples et accessibles et les parties dépassent rarement 1 heure. Sur le thème de la course et du parcours, ce jeu renouvelle avec brio le genre et vous séduira par son esthétisme haut de gamme : un ravissement pour les grands comme pour les plus jeunes. Votre but est de finir la partie avec le plus gros magot de pièces d'or. La partie se termine lorsque l'un des bateaux pirate passe la ligne d'arrivée en ayant effectué un tour de l'île Jamaica. A chaque tour, vous pourrez effectuer 2 actions (actions du matin et du soir) : récupérer de la nourriture, de l'or, de la poudre à canon, des trésors, avancer ou reculer sur le parcours... Vous stockez tout cela dans vos calles, lesquelles sont limitées. Dès que vous rencontrez un adversaire sur une case, un combat s'engage (au dé) et le gagnant peut venir piller une de vos calles. Jamaica est donc un jeu où il faudra gérer vos calles, vos déplacements et prendre des risques en vous frottant à l'adversaire. Amusant et très agréable à jouer

50

**KINDER DER WELT( LES ENFANTS DU MONDE)**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	BELEDUC
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	RENCONTRER LES AUTRES ENFANTS LE + souvent possible et à leur offrir des cartes postales



2039

**L ESCALIER HANTE**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2858

**L ILE AUX DRAGONS**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	LOGIS
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2268

**LA COURSE AU PALAIS**

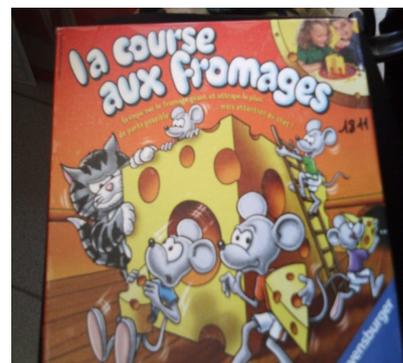
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1811

**LA COURSE AUX FROMAGES**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



418

**LA COURSE DES DINOSAURES**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	MEGABLEU
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



264

**LA COURSE FARFELUE**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	ZOE YATEKA
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3129

**LA FORET MYSTERIEUSE**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	IELLO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	Accompagne Jonas dans un voyage aussi merveilleux que périlleux ! Après avoir traversé un tableau magique, Jonas se retrouve plongé dans un univers fantastique. Aidez-le à traverser la grande Forêt Mystérieuse et affrontez ensemble la Reine des Draconia, une des créatures les plus dangereuses de cette forêt. Le jeu se déroule en 3 phases : Phase 1 : Une par une, retournez les cartes et observez le Parcours pour mémoriser les différents Équipements dont vous avez besoin pour votre aventure. Phase 2 : Lancez les 4 dés. Le résultat des dés vous indique quels équipements-vous sont proposés pour l'expédition. Choisissez-en 2 et posez-les sur le Sac à Dos aux emplacements prévus. Phase 3 : Partez explorer la Forêt Mystérieuse. Révélez une par une les cartes du



parcours, et déposez les équipements qui y sont indiqués. Lorsque tous les éléments d'une carte parcours sont complétés, vous pouvez passer à la suivante. Faites marcher votre mémoire, et tous ensemble rappelez-vous quels sont les équipements dont Jonas a besoin pour traverser la forêt et affronter la méchante Reine Draconia.

2630

**LA SOURIS**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	JANOD
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2225

**LA TRAVERSEE DE L'ORENOQUE**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2350

**LE LABYRINTHE MAGIQUE**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2847

**LE PETIT PRINCE VOYAGE VERS LES ETOILES**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	LUDONAUTE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2034

**LE ROI DU JARDIN**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2155

**LE ROI DU JARDIN**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2879

**LE TRESOR DES LUTINS**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2354

**LICORNES DANS LES NUAGES**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



496

**LITTLE CIRCUIT**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2893

**LITTLE COOPERATION**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2958

**LITTLE COOPERATION**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2491

**LOONY QUEST**

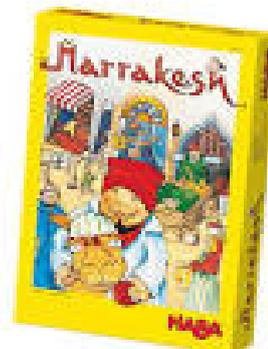
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	LIBELLUD
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



820

**MARRAKESH**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Qui réussira à conduire ses chameux jusqu'à marrakech pour pouvoir y vendre le plus d'objets de valeur possible ?



1813

**MON JEU D AVENTURE BABAR**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2852

**MON PREMIER TRESOR DE JEUX**

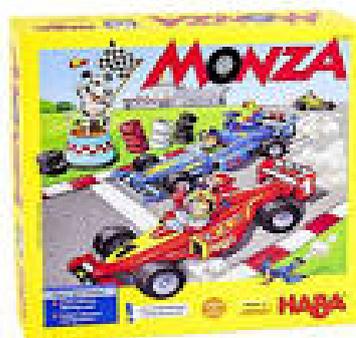
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



36

**MONZA**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	UNE COURSE DE VOITURE AVEC DES DES DE COULEUR QUI SERA LE PREMIER



2724

**NAIN JAUNE**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



41

**PAT LE PIRATE**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LE DANGEREUX PIRATE PAT A CACHE SES TRESORS SUR UNE ILE DESERTE; CHAQUE MATELOT DE DEPECHE D ALLER AUX CACHETTES POUR Y PRENDRE LES TRESORS DE SA COULEUR ET ESSAIE DE LES RAMENER AU BATEAU SANS RENCONTRER D OBSTACLE



2077

**PIQUE NIQUE**

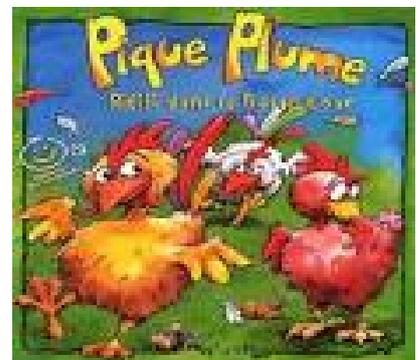
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



206

**PIQUE PLUME**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	ZOCH
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	FAITES AVANCER VOTRE POULE EN RETOURNANT LA CARTE CACHEE CORRESPONDANT A LA CASE SUIVANTE LORSQUE VOUS RATTRAPEZ UN VOLATILE ADVERSE VOUS AVEZ LE DROIT DE LE DEPLUMER SI VOUS AVEZ REUSSI A PLUMER TOUS VOS ADVERSAIRES VOUS ETES GAGNANT



207

**PIQUE PLUME EXTENSION**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	ZOCH
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	PARCOUR AU COUR DUQUEL IL FAUT EVITER LES CROTTES DES AUTRES POUR NE PAS SE FAIRE PIQUER SES PLUMES.



1094

**PIRATISSIMO**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	ETRE LE PREMIER A RAMENER LES 10 TRESORS A SON PORT EN EVITANT LE CYCLONE ET LES VOLS.



2681

**REINE DES NEIGES**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	EDUCA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1898

**RENTRONS LA NOURRITURE**

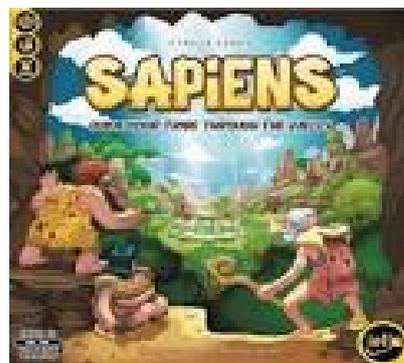
CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	HABA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	coopération et association



502

**SAPIENS**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	CATCH UP GAMES
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	-



448

**SAUVONS LA PRINCESSE**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	LE PREMIER QUI ARRIVE A TRAVERSER LE PLATEAU ET REJOINDRE SA FIANCEE EST LE VAINQUEUR



162

**SILBEN RALLYE EUROPA 4589(VOYAGE EN EUROPE)**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	HABA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	CELUI QUI FERA PREUVE D IMAGINATION EN DECRIVANT LES ILLUSTRATIONS DES CARTES ET TROUVERA UN MOT CORRESPONDANT AVEC LE PLUS DE SYLLABES POSSIBLES POURRA RECUPERER EN PREMIER QUATRE CARTES POSTALES DIFFERENTES



3200

**SMART GAME BLANCHE NEIGE DELUXE**

CATEGORIE	R03-CIRCUIT
FABRICANT	SMART GAMES
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3132

**SOS DINO**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	LOKI
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Attention, dinos en danger ! Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les oeufs restés dans leur nid ! SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau. Pour ce faire : piochez une tuile au hasard dans le sac, déposez-la sur le plateau et réalisez l'action inscrite. Tout au long de la partie, il faudra leur permettre de rejoindre une montagne, en toute sécurité, tout en récupérant sur la route les oeufs disséminés ici et là.



234

**SUMMER HERUM**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	QUI VA RECUPERER EN PREMIER TROIS GOUTTES DE MIEL AVEC SES ABEILLES ET GAGNER LA PARTIE.



2103

**TAXI FOLIE**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	GOLIATH
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2761

**TITUS TENTACULES**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



311

2919

**TRAVELLINO KIDS**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	BELEDUC
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



285

**TRILLI TRILLI**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LES JOUEURS DEPLACENT LES OISEAUX D UN NID A L AUTRE A L AIDE DU DE. LORSQU ON PLACE UN OISEAU SUR LE NID CORRESPONDANT ON PEUT PRENDRE LA CARTE ACTION CORRESPONDANTE: celui qui a le plus carte action a gagné.



2853

**VITE,VITE, PETIT PINGOUIN!**

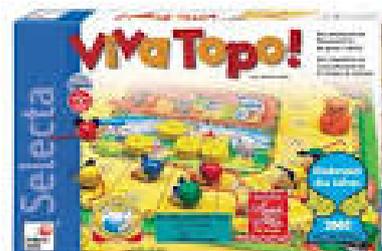
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



830

**VIVA TOPO**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	le but du jeu est de faire parvenir toutes les souris au pays de coccagne malgre le chat qui rode



2546

**VOLEUR D ETOILES**

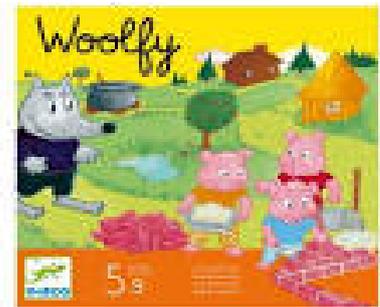
<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	NATHAN
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1442

**WOOLFY**

<b>CATEGORIE</b>	R03-CIRCUIT
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-

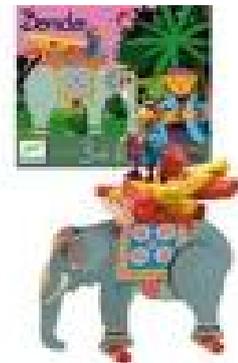


## R04-ADRESSE

		2123
<b>ATTRAPE-MOI</b>		
CATEGORIE	R04-ADRESSE	
FABRICANT	HABA	
AGE	04 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 4	
DUREE DU JEU	00-15 MIN	
RESUME	-	



		1248
<b>BONDO</b>		
CATEGORIE	R04-ADRESSE	
FABRICANT	DJECO	
AGE	36 MOIS +	
NB. JOUEURS	2 A 6	
DUREE DU JEU	00-15 MIN	
RESUME	JEU D ADRESSE... IL FAUT POSER UN ELEMENT SUR L ELEPHANT SANS QU IL NE TOMBE...	



		1388
<b>BOURRICOT</b>		
CATEGORIE	R04-ADRESSE	
FABRICANT	-	
AGE	05 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 6	
DUREE DU JEU	00-15 MIN	
RESUME	A TOUR DE ROLE CHAQUE JOUEUR DOIT CHARGER BOURRICOT SANS FAIRE TOMBER TOUT SON CHARGEMENT !!	



		1694
<b>CIBLE</b>		
CATEGORIE	R04-ADRESSE	
FABRICANT	-	
AGE	36 MOIS +	
NB. JOUEURS	1	
DUREE DU JEU	-	
RESUME	-	



172

**CIBLE AIMANTE**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	FLECHETTE CLASIQUE / FLECHETTE EN EFFECTUANT DES OPERATIONS POUR CALCULER SON SCORE



2410

**CIBLE MAGNETIC**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



963

**CURLI KULLER**

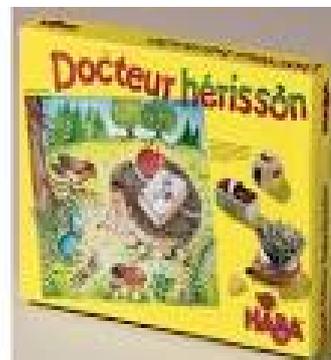
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	ATTRAPER AUTANT DE SALADE QUE POSSIBLE DE COULEUR AVEC SON ESCARGOT ROULANT



158

**DOCTEUR HERISSON**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	LE MULOT ET LE ROUGE GORGE SONT MALADES HEUREUSEMENT LE HERISSON LEUR AMI VIENT LES SOIGNER EN LEUR APPORTANT DES FRUITS MAIS ATTENTION IL FAUT PASSER LE PONT SANS FAIRE TOMBER LES FRUITS ET EN GARDER POUR LE DOCTEUR HERISSON



2209

**DOIGTS MALINS**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



3018

**ELE**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HASBRO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 2
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2482

**ELEFUN**

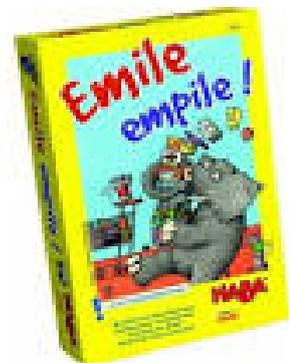
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	MB
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2758

**EMILE EMPILE**

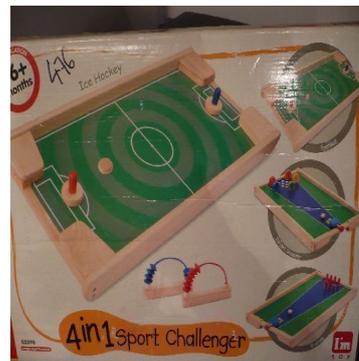
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



476

**FOOT HOCKEY**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	I'M TOY
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	FOOT/ JEUX DE HOCKET / JEUX DE QUILLE / CIBLE



401

**FOOTBALL GOAL**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	PINTOY
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



251

**FOOTBALL GOAL**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	PINTOY
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



3236

**GHOST ADVENTURE**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



894

**GOLFY**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	DJECO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



365

**GRENOUILLE SAUTEUSE**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



49

**HAMSTER ROLLE**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	ZOCH
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Placer à chaque fois une pièce différente de celle déjà placées par ces adversaires: si la roue se déplace et fais tomber les pièces le joueur doit toutes les prendre



3094

**ICECOOL**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	BRAIN GAMES
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



3096

**ICECOOL 2**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	BRAIN GAMES
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2280

**JEU D EMPILEMENT MINI MONSTRES**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1300

**JEU DECOUVERTE DES CHAMPIGNONS**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	ENLEVER LES CYLINDRES EN LES POUSSANT GRACE AUX BOULES / DIFFERENTES VARIANTES POSSIBLE / MOTRICITE, COULEUR, ADRESSE



385

**JEU DES CERCEAUX**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2846

**JEUX A SOUFLER**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	AKROS
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1878

**KAIRN**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	BLACKBOOK
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2084

**KIPPX**

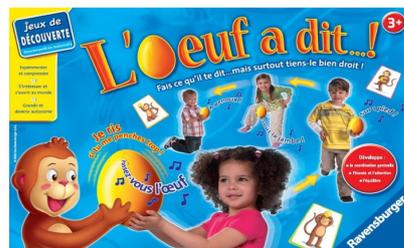
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2263

**L OEUF A DIT!**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



270

**LA DANSE DES OEUFS**

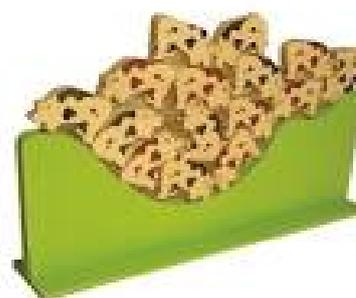
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	QUI VA RATTRAPER L OEUF EN CAOUTCHOUC CE JEU SE JOUE DEBOUT



2971

**LA MONTAGNE A VACHES**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	BEC ET CROC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



88

**LA PECHE AUX SINGES :AFFEN ANGLN**

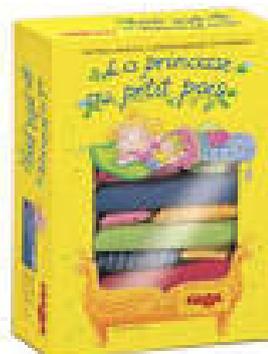
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	CHACUN DOIT LE PLUS VITE POSSIBLE PECHER VLE SINGE LE PLUS ELOIGNE ET LE REPOSER DEVANT LE SINGE PRECEDENT: ATTENTION DE NE PAS LE FAIRE TOMBER! IL FAUDRA REPETER L ACTION JUSQU A CE QUE LA DERNIERE CASE SOIT ATTEINTE



446

**LA PRINCESSE AU PETIT POIS**

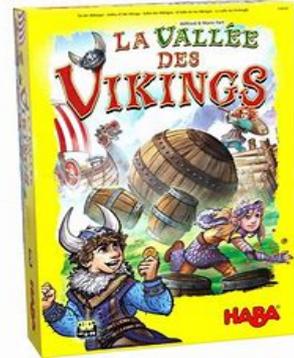
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	ALLEZ VOUS POUVOIR TOUS ENSEMBLE AIDER LA PETITE PRINCESSE EN EMPILANT LES PIECES PARURES DE SON LIT ?



3217

**LA VALLÉE DES VIKINGS**

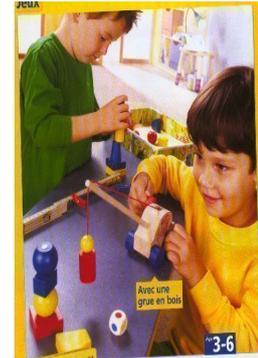
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



287

**LE CHANTIER**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	AVEC LA GRUE EN BOIS LES ENFANTS SOULEVENT DES BLOCS DE TOUTES LES COULEURS POUR LES EXTRAIRE UN JEU D ADRESSE MAGNETIQUE AVEC UN DE DE COULEUR



2956

**LITTLE ACTION**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	DJECO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1513

**LITTLE BALANCING(PETITE BALANCE)**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	DJECO
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	FAIRE TENIR EN EQUILIBRE LE NENUPHARSSUR LES PILOTIS PUIS LES GRENOUILLE EN HAUT DE CET EQUILIBRE PRECAIRE



1209

**LUDANIMO**

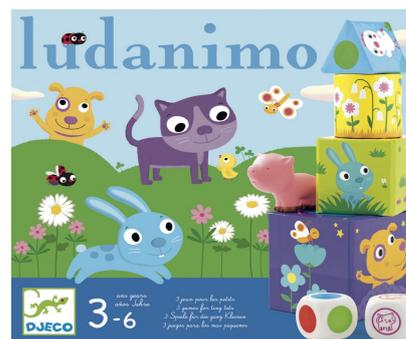
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	DJECO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



3225

**LUDANIMO**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	DJECO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3206

**MEN AT WORK**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1881

**MIKADO AVEC GOBELET**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	PINTOY
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



177

**MIKADO CACTUS**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	PLAN TOYS
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1393

**MOLKY, QUILLES FINLANDAISES**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	-
RESUME	ATTEINDRE 50 POINTS !!



2975

**MON COEUR BALANCE**

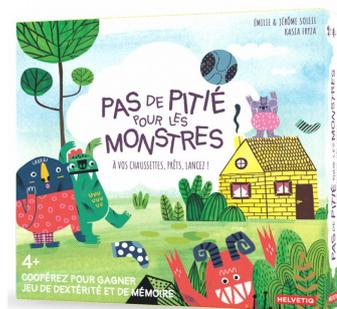
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	BEC ET CROC
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3153

**PAS DE PITIE POUR LES MONSTRES**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



<b>2208</b>	
<b>PERPLEXUS 2</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



<b>3135</b>	
<b>PERPLEXUS MINI SPIRAL</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-

<b>2691</b>	
<b>PIPOFAX</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	BELEDUC
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



<b>494</b>	
<b>PIRANHAS</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3241

**PITCH CAR**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	FERTI
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 8
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



253

**PITCHCAR**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	FERTI
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	ETRE LE PREMIER A LA LIGNE D ARRIVEE AU BOUT DE TROIS TOUR DE CIRCUIT ...ATTENTION AUX SORTIE DE ROUTE



3237

**PLAYMOBIL SPORT ET ACTION FOOT**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	PLAYMOBIL
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



783

**PYRAMIDE D ANIMAUX**

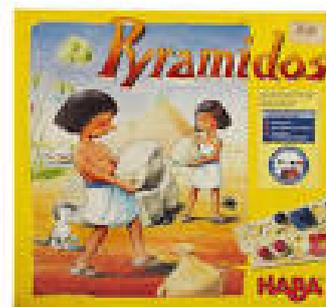
CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	QUI SERA LE PLUS ADROIT ET EMPILERA EN PREMIER TOUS SES ANIMAUX



889

**PYRAMIDOS**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	QUI VA REUSSIR EN FAISANT PREUVE D ADRESSE LORS DU TRANSPORTS DES BILLES A AIDER A CONSTRUIRE LA PYRAMIDE ET REMPORTE LE PLUS DE POINTS



471

**QUILLES BOIS**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3157

**RHINO HERO SUPER BATTLE**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	HABA
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2220

**RIFF RAFF**

CATEGORIE	R04-ADRESSE
FABRICANT	ZOCH
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3120

**ROULAPIK**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après ! En mode compétitif, les hérissons font la course ; le but du jeu est d'être le premier à ramener son Hérisson chez lui. Quel Hérisson sera le plus rapide de la forêt ? En mode coopératif, tous les joueurs aident le même Hérisson. Le but est de ramener le Hérisson chez lui avant que le Renard qui le suit ne le rattrape. Choisissez judicieusement le meilleur chemin, faites preuve de dextérité et d'un peu de chance pour aider votre hérisson à rentrer chez lui au plus vite. Faites-le rouler et tentez de récupérer des friandises dans la forêt telles que des champignons, des feuilles et des pommes.



3131

**STICKY CHAMELEONS**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	IELLO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Un jeu délirant avec des langues qui collent ! Au moment du repas, une flopée d'insectes virevolte autour de vous. Votre oeil vif a repéré le plus dodu mais vous n'êtes pas seul à l'avoir vu ! Muni de votre langue collante, soyez le premier à l'attraper ! Vous voici dans la peau de drôles de caméléons. Tour à tour, lancez les dés. Deux faces apparaissent : L'une représente le type d'insecte à attraper, l'autre sa couleur. Tous en même temps, lancez votre langue à l'assaut de l'insecte en question et soyez le premier à l'attraper. Attention, toutefois, à ne pas emmêler votre langue avec celles des autres caméléons et à ne pas vous faire piquer par une guêpe. Le premier joueur à attraper 5 insectes est déclaré vainqueur.



2717

**SUSPEND JUNIOR**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1202

**SWINGOLO**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-



<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN	
<b>RESUME</b>	JEU D EQUILIBRE	

799

**TRICOURS**

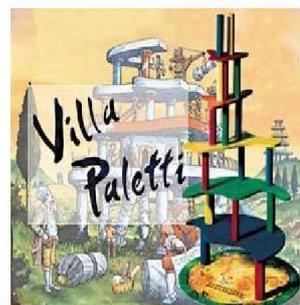
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LE BUT EST DE FAIRE FAIRE LE PARCOUR A LA BILLE SANS TOMBER DANS LES TROUS.



48

**VILLA PALETTI**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	ZOCH
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	FAIRE DES EMPILEMENTS SANS QUE TOUT S ECROULE



145

**YOGI**

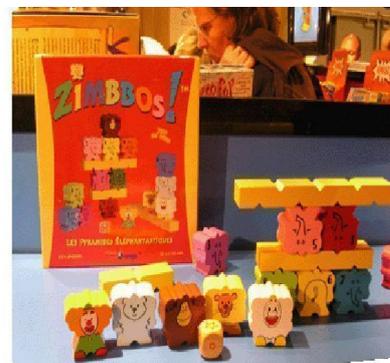
<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



271

**ZIMBOS**

<b>CATEGORIE</b>	R04-ADRESSE
<b>FABRICANT</b>	BLUE ORANGE
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	placer l éléphantN°10 au sommet de la pyramide sans que celle-ci ne s écroule : place au périlleux numéro d équilibristes ZIMBOS, 10 éléphants qui balancent énormément !!



## R05-SPORTIF

755

### BASE BALL

CATEGORIE	R05-SPORTIF
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	CET ENSEMBLE COMPLET EST COMPOSE DE TOUS LES EQUIPEMENTS NECESSAIRES A LA PRATIQUE DE CE SPORT EN SECURITE POUR LES PLUS JEUNES GRACE A LA CAGE DE BASE BALL DE TAILLE REDUITE ETUDIEE POUR LES JUNIORS LA PRATIQUE DU BASE BALL PEUT SE FAIRE DANS TOUS LES ENDROITS ELLE OFFRE AUX JOUEURS UNE CIBLE VIRTUELLE QUI FACILITE LES LANCERS EN PLUS DE SA FONCTION DE RECUPERATION



2530

### BUMBALL

CATEGORIE	R05-SPORTIF
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1123

### BUMBALL POUR 6 JOUEURS

CATEGORIE	R05-SPORTIF
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	-
RESUME	TOUCHER SON ADVERSAIRE A L AIDE D UNE BALLE QUI SE SCRATCHE SUR LES DOSSARDS



1020

### PETANQUE DUO

CATEGORIE	R05-SPORTIF
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	Mettre ses boules noires ou blanches le plus près du cochonnet / Variante : choisir une couleur correspondant aux points bleu ou jaune sur les boules : ce sont les points de la couleur choisie qui doivent être le plus près du cochonnet même si c est l adversaire qui les a lancées.



2528

**TCHUKBALL**

<b>CATEGORIE</b>	R05-SPORTIF
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1306

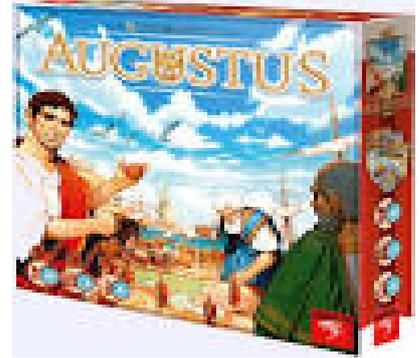
**TWISTER MONSTER HIGH**

<b>CATEGORIE</b>	R05-SPORTIF
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



## R06-STRATEGIE

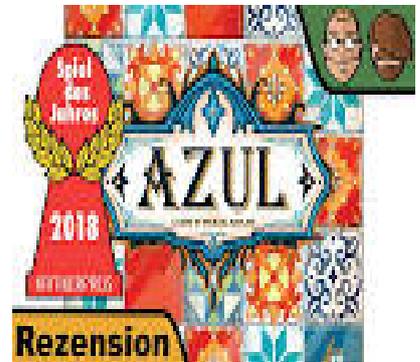
		2738
<b>AUGUSTUS</b>		
CATEGORIE	R06-STRATEGIE	
FABRICANT	HURRICAN	
AGE	08 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 6	
DUREE DU JEU	30-45 MIN	
RESUME	-	



		429
<b>AWALE</b>		
CATEGORIE	R06-STRATEGIE	
FABRICANT	-	
AGE	07 ANS +	
NB. JOUEURS	1 ET +	
DUREE DU JEU	15-30 MIN	
RESUME	CELUI QUI A LE PLUS DE GRAINES EN FIN DE LA PARTIE A GAGNE	



		493
<b>AZUL</b>		
CATEGORIE	R06-STRATEGIE	
FABRICANT	NEXT MOVE	
AGE	08 ANS +	
NB. JOUEURS	2 A 4	
DUREE DU JEU	30-45 MIN	
RESUME	-	



		2722
<b>BACKGAMMON</b>		
CATEGORIE	R06-STRATEGIE	
FABRICANT	DJECO	
AGE	08 ANS +	
NB. JOUEURS	-	
DUREE DU JEU	-	
RESUME	-	



2909

**BANANAS**

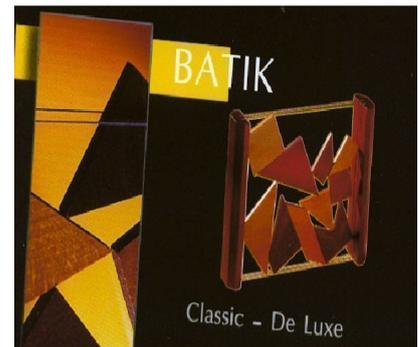
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2298

**BATIK**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	OBLIGER SON ADVERSAIRE A FAIRE DEPASSER SES PIECES EN PLACANT LES VOTRES.



2252

**BATIK KID**

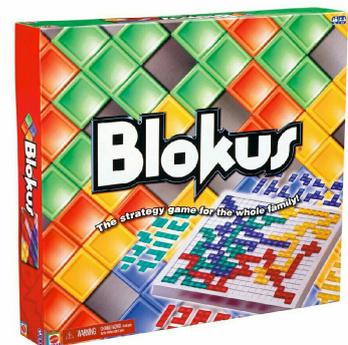
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



774

**BLOKUS**

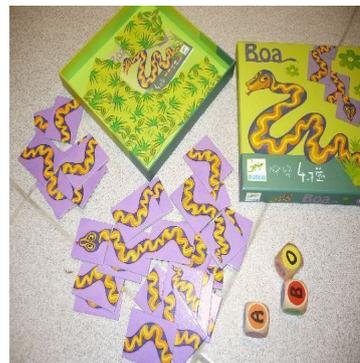
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	PLACER AVANT SON ADVERSAIRE LE MAXIMUM DE SES 21 PIECES SUR LE PLATEAU



1537

**BOA**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	REALISER LE PLUS LONG BOA



962

**BOGOSS**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEU DE STRATEGIE PHOSPHORESCENT : RETROUVER LES 6 PARTIES D UN SQUELETTE, QUEL DROLE DE DEFI.....



1985

**BONHANZA**

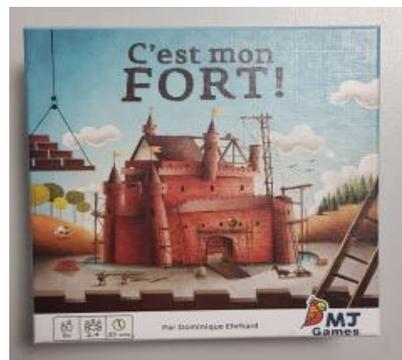
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



3158

**C EST MON FORT !**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2262

**CACHE CACHE EN VILLE**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



865

**CAMELOT JR**

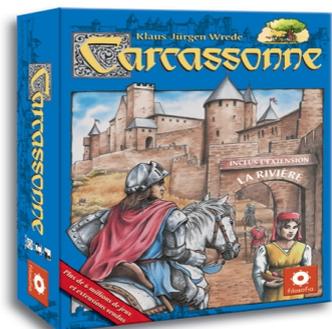
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Cela pourrait être le début d'une belle histoire? Alors pour bien la commencer, essayons d'abord de réunir les personnages principaux! Dans le jeu Camelot Jr, vous construisez un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Car, tout héros qu'il soit, il ne sait ni grimper, ni sauter! Pour cela, vous choisissez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger! Camelot Jr, c'est 48 défis répartis en 4 niveaux évolutifs ravigotés petits et grands selon leur âge et patience. Le nombre de pièces à utiliser varie selon la difficulté. Les adultes ne seront pas en reste face aux défis master!



2192

**CARCASSONNE**

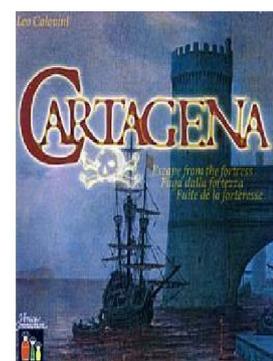
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	FILOSOFIA
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



222

**CARTAGENA**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	VENICE CONNECTION
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Vos copains pirates n'ont pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Carthage, ils n'aspirent qu'à la liberté, le vol et le pillage. Heureusement, un souterrain sinueux s'ouvre sur la mer où un complice a laissé une barque à quai. Pas de temps

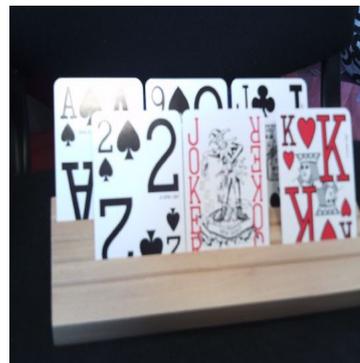


à perdre, dès que l'équipage comporte 6 pirates de la même  
équipe, ils prennent le large sans attendre les autres.....

1760

**CARTES A JOUER**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2216

**CASTELLO DEL DRAGO**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	BELEDUC
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1072

**CHATS DE KILKENY**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	parvenir a placer 2 de ses chats sur les cases de la même couleur situées en face dans le camp adverse.



1618

**CHOCOCHULO (DJECO)**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	RASSEMBLER 4 CHOCOLATS IDENTIQUES OU DIFFERENTS SANS ATTRAPE LES CHAMPIGNIONS



1253

**COLORIO**

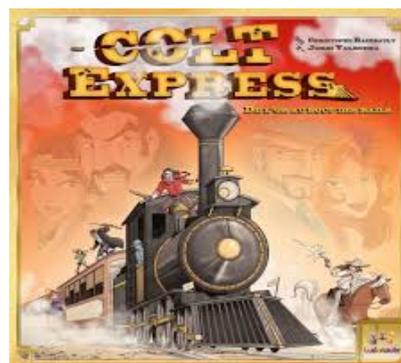
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	JEU DE MEMOIRE : le premier qui a découvert les 5 couleurs le premier a perdu et est éliminé.



2493

**COLT EXPRESS**

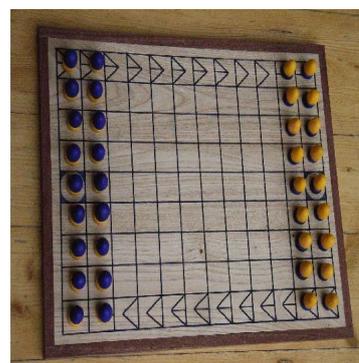
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	LUDONAUTE
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



1047

**COUCOU PICARD**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	ETRE LE PREMIER A PLACER UN OEUF DANS LE NID ADVERSE



2685

**DAMES CHINOISES**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	PINTOY
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	CHAQUE JOUEUR DOIT FAIRE SORTIR TOUS SES PIONS DE SON CAMP ( 10 AU TOTAL) pour faire parvenir dans le camp diametralement opposé par rapport a l hexagone centrale, qu ils devront bien entendu traverser.



2319

**DANSE DES CANARDS**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	3 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2038

**DIAMANT**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	SCHMIDT
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1570

**DIAMONIAK**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	jeu de stratégie où chacun doit construire son chateau avant que les cartes sorcière ne jettent un sort



2876

**DINO STARS**

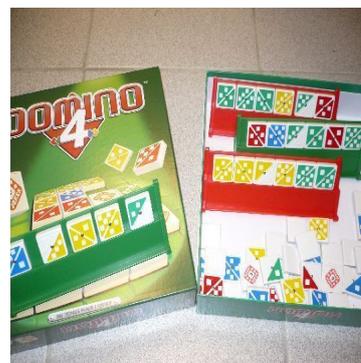
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	NATHAN
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1540

**DOMINO 4**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2830

**DOMINO MEXICAN TRAIN**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	LONGFIELD GAMES
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 8
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1767

**DOMINOS GEANTS (SOFT DOMINO/ SUPA DOMINOS DOUX)**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2684

**ECHEC BOIS**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



1373

**ECLIPSE**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	IMMOBILISER LA COMETE DE L ADVERSAIRE.



1864

**FARWEST**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	sois le premier à mener ton couple d aventuriers à la mine d or et à remporter le magot ! mais attention, ne laisse pas tes aventuriers te piéger avec des dynamites et dirige-toi vers les étoiles de shérif pour arriver plus vite à la mine !



196

**FRUIT MIX**

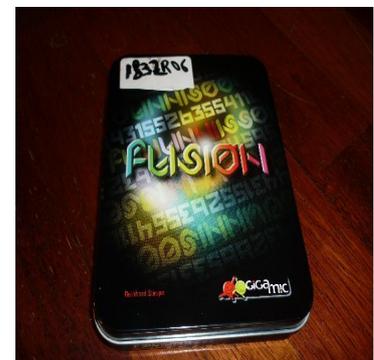
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	PIATNIK
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 8
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1832

**FUSION**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



591

**GAGNE TON PAPA**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 2
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	IDEAL POUR ACQUERIR LES BASES DE LA GEOMETRIE DANS L ESPACE CE JEU DEMANDE D ETRE LE PLUS RAPIDE A REALISER DES DEFIS IMPOSES PAR LES CARTES JOUE SEUL C EST UN JEU D ADRESSE ET DE CONSTRUCTION QUI DEVELOPPE L OBSERVATION ET LA LOGIQUE



836

**GALERAPAGOS**

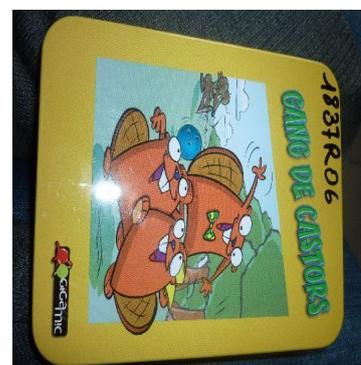
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	Galèrapagos est un jeu coopératif de survie... mais pas trop ! Coopérer pour lutter mais trahir pour gagner ! Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon... A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie.



1837

**GANG DE CASTOR**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



280

**GENS QUI RIT**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	SORTIR UN PION QUI RIT PAR UN COTE FLECHE DU CAMP ADVERSE.



341

1634

**GOBBLET**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2042

**GTP COMPET**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



3109

**HARRY POTTER - HOGWARTS BATTLE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	USAOPOLY
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	<p>Les forces du mal menacent d'envahir le château de Poudlard dans Harry Potter : Hogwarts Battle, jeu coopératif de deck-building. C'est à quatre élèves d'assurer la sécurité de l'école en vainquant les méchants et en consolidant leurs défenses. Dans le jeu, les joueurs jouent le rôle d'un étudiant de Poudlard : Harry, Ron, Hermione ou Neville, chacun avec son propre jeu de cartes qui est utilisé pour acquérir des ressources. En gagnant de l'influence, les joueurs ajoutent plus de cartes à leur jeu sous la forme de personnages iconiques (Hagrid, Severus Rogue, Sirius Black, Dumbledore...), de sorts et d'objets magiques. D'autres cartes leur permettent de recouvrer leurs points de santé ou de lutter contre Voldemort et ses alliés (Bellatrix Strange, Dolores Ombrage, Draco Malefoy et bien d'autres encore), les empêchant ainsi de gagner du pouvoir. Les méchants contrecarrent les joueurs avec leurs attaques et l'art de la magie noire. Ce n'est qu'en travaillant ensemble que les joueurs pourront vaincre tous les méchants et protéger le château des forces du mal.</p>



503

**IMAGINARIUM**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	BOMBYX
AGE	14 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



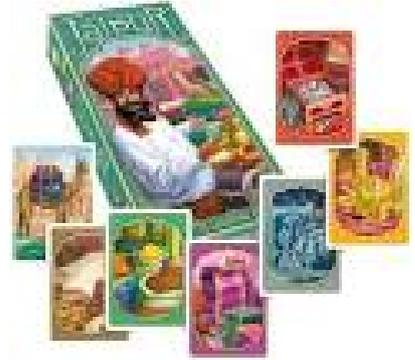
342

		
--	--	--

2848

**JAIPUR**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GAME WORKS
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



1615

**JUMGO JUMP**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	atteindre des cercles de couleurs avant les autres joueurs en imitant le déplacement d'un animal représenté sur le dé: être le dernier à rester en jeu ( style du jeu de la chaise musicale)



737

**KALHA VARIANTE THAI DE L AWALE**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	TOYS PURE
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE GRAINES EN FIN DE PARTIE A GAGNE



2100

**KAMISADO**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	24 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2833

**KINGDOMINO**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	BLUE ORANGE
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



3147

**KLUSTER**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	BORDERLINE
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3234

**KRAKEN ATTACK**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	LOKI
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2049

**L'ILE INTERDITE**

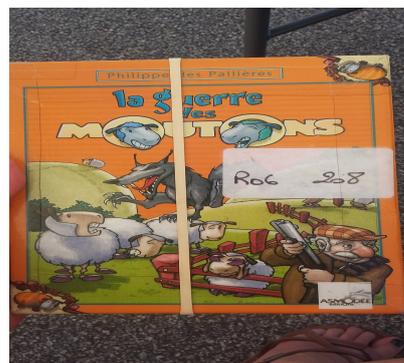
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



208

**LA GUERRE DES MOUTONS**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	ASMODEE
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	CELUI QUI A LE PLUS DE MOUTONS DANS LE PLUS GRAND DE SES ENCLOS ET QUI A, AVEC SES BONUS LE PLUS DE POINTS, A GAGNE



1659

**LABYRINTHE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	-
RESUME	AVOIR LE PLUS D OBJETS MAGIQUES



825

**LE JARDIN FOU**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	PAILLE
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	POSER TOUTES SES TUILES LE PREMIER GERER SON STOCK ET SON UTILISATION EN FONCTION DES JARDINS ET DES TUILES DES AUTRES JOUEURS LE PLUS SOUVENT SI LES JOUEURS ONT LA MAINS VERTES TOUTES LES PIECES SERONT POSEES MAIS IL Y AURA UN ORDRE D ARRIVEE



223

**LES AVENTURIERS DU RAIL**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	PRENDRE POSSESSION DDES LIGNES DE CHEMINS DE FER ENTRE LES VILLES DES ETATS D AMERIQUE AVEC DES WAGONS



2737

**LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DAYS OF WONDER
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	-



3010

**LES AVENTURIERS DU RAILS AUTOUR DU MONDE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DAYS OF WONDER
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



867

**LIEVRES & RENARDS**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	SMART GAMES
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-

**RESUME**  
 Trouvez le bon parcours afin de mettre les lièvres à l'abri. Utilisez les autres lièvres, champignons et renards comme autant d'obstacles par-dessus lesquels vous pourrez bondir pour cacher les lièvres dans leur gîte. Choisissez un défi parmi les 60 proposés et posez les lièvres, champignons et renards comme demandé. Faites alors bondir vos lièvres!! Sans oublier de mettre quelques obstacles sur leur parcours, obligatoires pour permettre leur déplacement. Certaines obstacles sont fixes, d'autres sont mobiles... A vous de trouver les meilleures opportunités de mouvements pour les aider à rejoindre leur abri au plus vite! Lièvres et Renards est un petit coffret de jeu parfait pour les voyages proposant 60 défis de niveau de difficulté croissant.



3123

**LITTLE TOWN**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	IELLO
AGE	24 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	45-60 MIN

**RESUME**  
 Il existe, bien au-delà des montagnes les plus reculées, une région riche et verdoyante encore inexplorée. Ce lieu regorgeant de richesses est l'endroit idéal pour bâtir la ville de vos rêves. Il vous faudra récolter des ressources pour ensuite ériger un premier bâtiment, puis un autre, et encore un autre... Faites naître ainsi une cité resplendissante ! Little Town est un



jeu de stratégie et de placement d'ouvriers accessible et malin. Plutôt simple à prendre en main, sa profondeur permet à chacun de développer rapidement son propre style de jeu. Le jeu prend place dans une vallée riche en ressources. Chacun leur tour, les joueurs placent leurs ouvriers aux emplacements les plus stratégiques pour collecter les ressources adjacentes, construire de nouveaux bâtiments ou activer les capacités des bâtiments déjà bâtis. Chaque décision prise impacte immédiatement la suite de la partie pour l'ensemble des joueurs. Et si la tentation de construire est toujours forte, chacun doit veiller à conserver des ressources pour nourrir ses ouvriers. Après quatre manches, le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire (constructions, argent amassé, objectifs réalisés) sera promu grand bâtisseur. Cumulez les parties ! Le plateau de jeu recto verso et la sélection des bâtiments disponibles pour chaque partie permettent une grande rejouabilité.

3072

**MAGIC SCHOOL**

CATEGORIE R06-STRATEGIE

FABRICANT DJECO

AGE 05 ANS +

NB. JOUEURS 1 A 4

DUREE DU JEU 00-15 MIN

RESUME Découvrez le jeu de cartes Magic school de Djeco, un jeu de mémoire et de coopération sur le thème de la magie, un jeu de cartes pour les enfants à partir de 5 ans. Pour réussir l'examen de sorcellerie il vous faudra unir vos forces et rendre à chaque propriétaire le bon objet magique. A vos baguettes!



2391

**MAKA BANA**

CATEGORIE R06-STRATEGIE

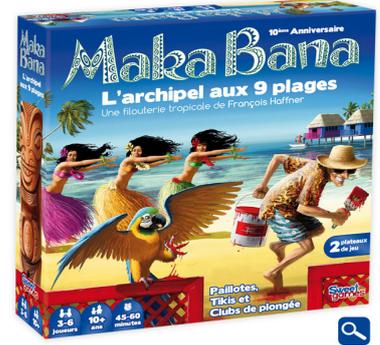
FABRICANT -

AGE 08 ANS +

NB. JOUEURS 2 A 6

DUREE DU JEU 30-45 MIN

RESUME -



1829

**MALETTE GRISE**

CATEGORIE R06-STRATEGIE

FABRICANT -

AGE -

NB. JOUEURS -

DUREE DU JEU -

RESUME -



1830

**MALETTE GRISE 2**

CATEGORIE R06-STRATEGIE

FABRICANT -

AGE 12 ANS +

NB. JOUEURS -

DUREE DU JEU -

RESUME -



1999

**MARRAKECH**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1220

**MINI FAMILY**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1534

**MINI FAMILY BIS**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2048

**MITO**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3102

**MOLLO L ESCARGOT**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Mollo L Escargot Rien ne sert de courir... Ne vous pressez pas, et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, devenez coach, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez ! Un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique paradoxale, avec des éléments 3D. Il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ? Mollo L Escargot développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ? Un jeu facile à appréhender pour les enfants et amusant pour les adultes !



2657

**MONOPOLY JUNIOR A LA FETE FORAINE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	PARKER
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



852

**MONSIEUR CARROUSEL**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	LOKI
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Monsieur Carrousel vous accueille au coeur de la Fête Foraine pour un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent trouver une place sur le manège sur le manège pour chaque enfant. Choisiront-ils le cheval de bois, le dauphin ou le petit avion ? Monsieur Carrousel est un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction. Tu vas placer les enfants à l'aide du dé. Il faudra bien retenir sur quels sièges les enfants sont installés : Monsieur Carrousel te le demandera au cours de la partie ! Si tu réponds correctement, le soleil brillera mais si tu te trompes, ça fera tomber la pluie ! Tout au long de la partie, tu tourneras le manège ! Si tu réussis à installer tous les enfants sur le manège avant que les gouttes de pluie soient tombées : c'est gagné ! Ce jeu poétique qui contient un véritable carrousel en bois émerveille les enfants.



2213

**NOE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	BOMBYX
AGE	05 ANS +



<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4	
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN	
<b>RESUME</b>	-	

1543

**O PENZADOR**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	PAVILLON NOIR
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3101

**ORBIS**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN

<b>RESUME</b>	<p>On vous l'a toujours dit.. vous êtes un Dieu ! Orbis est un jeu de stratégie dans lequel vous allez, tel un Dieu, concevoir votre propre monde. Dans le jeu Orbis, vous allez sélectionner les meilleurs terrains et les assembler dans votre univers. Puis choisissez votre dieu pour obtenir le plus de Points de Création et gagnez la partie ! Orbis est un jeu de développement, de gestion de ressources et de placement de tuiles. À chaque tour, vous avez le choix entre deux actions : acquérir un terrain et l'ajouter à votre Univers ou, une seule fois dans la partie, choisir un dieu qui vous apportera des bonus supplémentaires en fin de partie. Pour acquérir un terrain, sélectionnez-le parmi les neuf qui flottent dans l'Éther au centre de la table et payez son coût en adorateurs. Tous les adorateurs présents sur ce terrain s'accumulent dans votre réserve. Ajoutez ensuite ce terrain à votre univers en suivant des règles de pose simples : votre univers est pyramidal et chacune des tuiles de terrain doit reposer sur au moins une tuile du même type. Chacun des cinq types de terrain (Temple, Volcan, Village/ferme, Irrigation, Forêt) vous octroie des bonus et des Points de Création spécifiques. La construction de votre univers est libre et varie de partie en partie, mais elle est aussi très tactique, car il vous faudra respecter certaines règles dans leur agencement pour créer le meilleur des univers. Le dieu que vous créez choisi attend quant à lui près de votre univers, et le parachève en s'installant à son sommet. Il vous confère de précieux bonus... si vous remplissez les conditions indiquées sur sa tuile ! De la déesse de l'Amour, qui rapporte des Adorateurs, à celle du Feu qui récompense les mondes garnis de volcans, du Dieu de la Mort, qui réclame des sacrifices à celui de la Technologie, qui encourage à avoir le moins de terres sauvages, chaque Dieu offre des Points de Création de diverses manières.</p>
---------------	--



3118

**ORIFLAMME**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	STUDIO H
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN

<b>RESUME</b>	<p>Le roi est mort sans laisser d'héritier. Le royaume est toujours en deuil, mais sous les toits des palais et les ombres des ruelles, les cinq familles les plus influentes se disputent déjà le trône sans pitié.... Oriflamme est un jeu de cartes original et addictif de bluff et de décisions tactiques. Chaque joueur</p>
---------------	---



350

démarre avec un deck similaire de 10 cartes. Ils en écartent 3 aléatoirement puis la partie commence. À leur tour, les joueurs posent une carte et décident de la révéler ou non. Facile à comprendre, finement réglé, rapide et intelligent, Oriflamme offre une interaction intense entre les joueurs et a tous les atouts pour devenir un incontournable.

2801

## OTHELLO

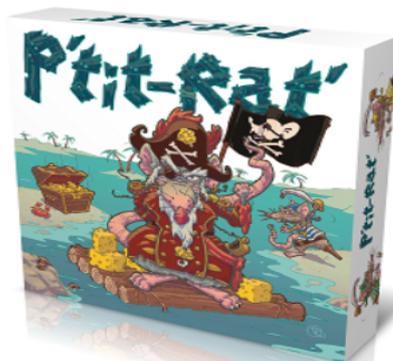
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



840

**P TIT RAT**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Holà, hardi et futé souriceau Embarque donc sur le radeau Un max de juteux morceaux Tiens-toi prêt, joue des biscoteaux Mais prends garde au fiasco !



3240

**PANDEMIC**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



3087

**PANIC CAFARD**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Un cafard affamé fonce à travers la cuisine, et ce cafard c est VOUS ! Lancez le dé et tournez astucieusement les couverts pour vous frayer un chemin vers de délicieux aliments. Vite, dépêchez-vous, car les autres joueurs lancent frénétiquement le dé cuisinier pour vous arrêter et prendre votre place ! Avec un mode de jeu facile et une version « lancés simultanés » pour des parties endiablées !



2609

**PAPAYOO**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	A PARTIR DE 3 JOUEURS
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1316

**PETITS MAGICIENS**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	MERLIN INDIQUE L ANIMAL A FAIRE APPARAITRE SOUS LE CHAPEAU : à toi de te rappeler où est caché cet animal (memorisation / coordination oeil et main)



1623

**PICKOMINO**

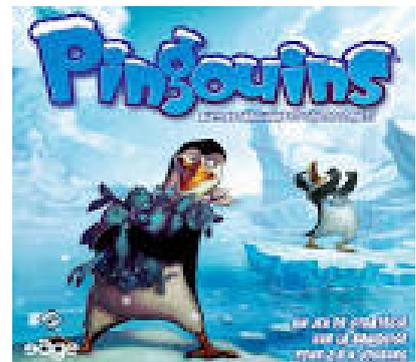
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	A LA FIN DU JEU LE VAINQUEUR EST LE DINDON QUI AURA "BECQUETE" LE PLUS GRAND NOMBRE DE VERS



2837

**PINGOUINS**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	EDGE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1836

**PIOU PIOU**

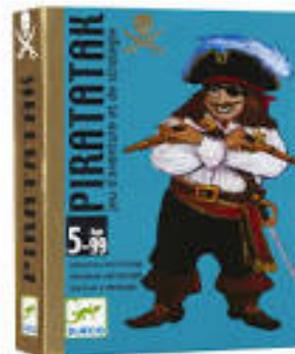
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1099

**PIRATATAK**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	être le premier a reconstituer le bateau de sa couleur



1628

**PIT JEU DE VACHE**

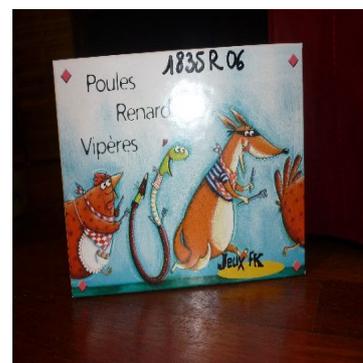
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	faire des familles de vache pour remporter le plus de points.



1835

**POULES RENARDS VIPERES**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2184

**PUISSANCE 4 PETIT**

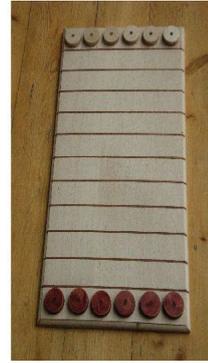
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	MB
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	ETRE LE PREMIER A FAIRE UNE LIGNE (HORIZONTALE OU VERTICALE OU EN DIAGONALE) AVEC 4 PIONS DE SA COULEUR



1073

**PULUC**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	le gagnat est celui qui a éliminé ou emprisonné toutes les pièce de son adversaire.



1630

**PYLOS**

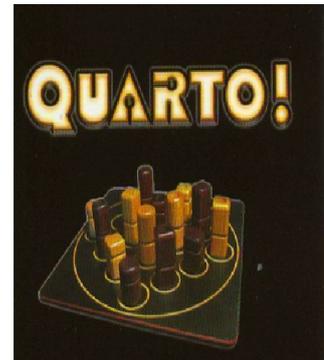
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	le gagant est celui qui aura su conserver des billes dans sa réserve afin d être le dernier à les poser.



97

**QUARTO**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



298

**QUARTO**

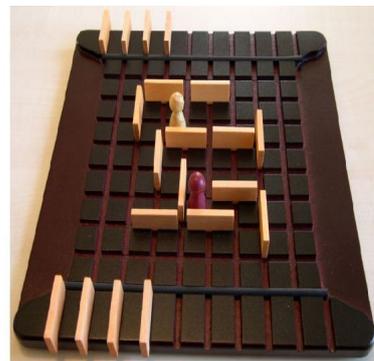
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



173

**QUORIDOR**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	JEU DE COURSE ET DE BLOCAGE : déplacez votre pion ou posez un mur, c est aussi simple que cela! mais est ce réellement simple ?



796

**QUORIDOR KID**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	ATTEINDRE LE PREMIER UNE DES CASES OPPOSEE A SA LIGNE DE DEPART



821

**QUORIDOR KID**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	ATTEINDRE LE PREMIER UNE DES CASES OPPOSEE A SA LIGNE DE DEPART



1851

**QWIRKLE**

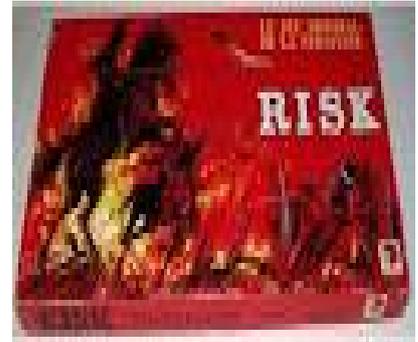
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2889

**RISK**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	MIRO
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



293

**ROLIT CLASSIQUE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GOLIATH
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	EMPECHER SES ADVERSAIRES DE BOUGER LEUR BOULES EN LES FAISANT ROULER SUR ELLES MEMES AFIN DE FAIRE APPARAITRE SA PROPRE COULEUR.



691

**ROLIT JUNIOR**

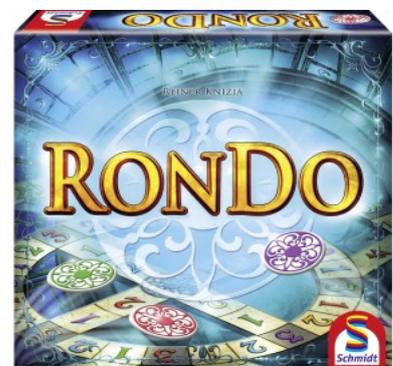
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GOLIATH
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	PRENDRE EN SANDWICH LES BOULES ADVERSES POUR AVOIR LE DROIT DE LES RETOURNER



2151

**RONDO**

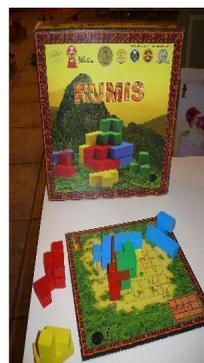
CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	SCHMIDT
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1032

**RUMIS**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	LE JEU EST TERMINE QUAND PERSONNE NE PEUT PLUS PLACER DE PIERRES; pour definir le score de chaque joueur, il faut compter le nombre de face de sa couleur correspondantes aux carrés du plateau, qui sont visible par le haut et soustraire le nombre de ses pierres inutilisées. Au maximum une pierre entièrement visible du ciel peut rapporter 4 Points.



1697

**SABOTEUR**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	VOUS ETES UN CHERCHEUR D OR OU UN SABOTEUR CHARGE D ENTRAVER LE TRAVAIL AU FOND D UNE MINE LES DEUX GROUPES TENTENT DE SAVOIR QUEL EST LE ROLE DE CHACUN EN ATTENDANT LE PARTAGE DE L OR OU LES ROLES SONT REVELES



507

**SANTORINI**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	SPIN MASTER
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	45-60 MIN
<b>RESUME</b>	-



3119

**SCHOTTEN TOTTEN**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	IELLO
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes. Pour gagner, soyez le premier à contrôler cinq Bornes dispersées le long de la frontière ou trois Bornes adjacente. Schotten Totten est un jeu de cartes dans lequel vous devez réaliser des combinaisons. Subtil et alliant bluff et finesse ce petit jeu propose des parties rapides, divertissantes et le thème, bien que léger, rend l'ensemble amusant et accrocheur. Dans le jeu Schotten Totten, chaque joueur va essayer de prendre le contrôle des cartes de



frontière chacun jouant de part et d'autre. Le premier qui contrôle 3 cartes frontières adjacentes ou 5 cartes remporte la victoire. Le contrôle des cartes frontières se fait en posant des cartes de sa main (qui en contient 6), une par une pour réaliser 9 combinaisons posées au centre. Dès que les deux joueurs ont posé une combinaison de 3 cartes, la série la plus forte remporte la frontière. Vous pourrez ainsi tenter la suite de couleur (combinaison la plus forte), le brelan, la couleur ou la suite. Lorsque l'un des joueurs contrôle 3 bornes adjacentes ou 5 bornes dispersées, il remporte la partie.

2890

**SCOTLAND YARD**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



1048

**SENET**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	LE PREMIER QUI A SORTI SES 5 POINS



1582

**SEQUENCE**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	jeu pour 2,3,4 équipes : être le premier à faire une ligne en mettant les jetons de sa couleur sur les cartes du plateau qui correspondent à celles que l'on tient en main.



873

**SPEED MANDALA**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	MANU PALAU
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Créez différents mandalas en utilisant seulement un jeu de 3 disques colorés double face. Retournez, empilez et tournez les disques pour copier le mandala sur la carte. Dans le jeu Speed Mandala, votre observation et votre rapidité seront vos plus grands atouts. Empilez, tournez et c'est gagné ! Chaque joueur joue avec 3 disques mandala, combinant couleurs et formes différentes. Les joueurs vont essayer en même temps de recréer le mandala d'une carte défi. Les joueurs retournent leurs disques et choisissent le bon côté, les empilent dans le bon ordre et les orientent correctement. Le premier joueur qui reconstitue correctement le mandala gagne la carte. Le premier joueur à avoir 5 cartes défis gagne la partie.



**SPLENDOR**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN

**RESUME**

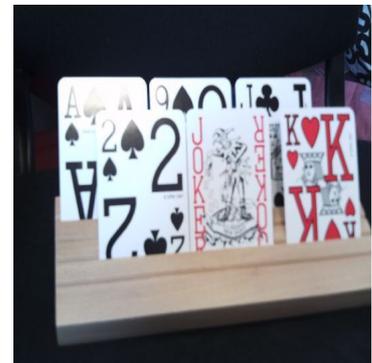
Incarnez un riche marchand de la Renaissance...! Splendor est un jeu de stratégie de développement accessible et rapide qui vous plonge dans la Renaissance et dans l'univers des pierres précieuses. Dans le jeu Splendor, vous utilisez vos ressources pour acquérir des mines, des moyens de transport et des artisans qui vous permettront de transformer des pierres brutes en magnifiques bijoux. Démarrez votre empire commercial en restant modeste. Les caravanes ou les mines permettent de se développer à moindre coût. Puis vous pourrez acquérir des navires pour envoyer vos explorateurs dans le monde entier. Constatant votre gloire naissante, les artisans les plus talentueux pourraient bien vous rejoindre... si vous avez suffisamment de jetons et de bonus. Avec votre fortune désormais établie, vous pourrez investir dans de prestigieux édifices. Votre prestige sera total et les princes de la Renaissance feront partie de vos fréquentations. Pour gagner à Splendor, il vous faudra cumuler 15 points de prestige en accumulant nobles et développements. Splendor est un jeu accessible, qui s'explique en cinq minutes et qui se joue en 30 minutes. Les tours sont rapides car il n'y a qu'une seule action à effectuer. Aucune place à l'ennui donc dans ce jeu dont les parties se succèdent avec bonheur. Saurez-vous trouver la meilleure stratégie ? Magnifiquement illustré par Pascal Quidault, Splendor vous embarque dans un univers flamboyant où il vous faudra gérer astucieusement vos ressources et votre activité au service de votre prestige.

**SPLITS**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-

**SUPPORT DE CARTES**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



## TAKENOKO

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	BOMBYX
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



400

**TANTRIX**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1826

**TAPIS DE POKER**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1863

**TAPIS POKER AVEC HOUSSE NOIRE**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	-
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3238

**TEA FOR 2**

CATEGORIE	R06-STRATEGIE
FABRICANT	SPACE COWBOYS
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



1254

**TOP QUARK**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	JEU DE MEMOIRE : le premier qui a découvert les 5 couleurs le premier a perdu et est éliminé.



849

**TOUS A LA FERME**

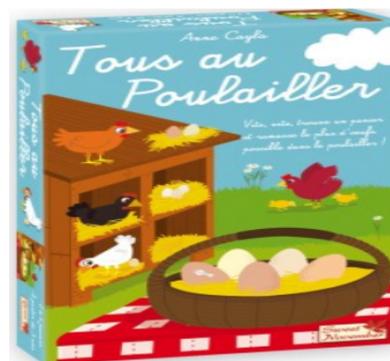
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	SWEET NOVEMBER
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Tous à la ferme est un jeu de mémoire, de logique et de reconnaissance des animaux de la ferme. Il s agit de faire entrer un à un tous les animaux de la ferme (un nombre de 8 : lapin, canard, poule, chèvre, mouton, cochon, vache, cheval et chien de berger), du plus petit au plus grand, jusqu au chien de berger qui ferme la marche. En début de partie, chaque joueur choisit une ferme de couleur. Toutes les cartes qui composent le jeu sont mélangées et retournées face cachée sur la table. Chacun leur tour, les joueurs vont retourner une carte. S ils peuvent faire entrer l animal révélé, ils récupèrent la carte. Sinon, ils doivent la laisser face cachée sur la table. Chaque joueur doit donc garder en mémoire où se trouvent les animaux qu il recherche et dans quel ordre il doit les faire rentrer dans sa ferme. Un jeu idéal pour les enfants qui leur permet d apprendre tout en s amusant avec un jeu plein de poésie.



848

**TOUS AU POULAILLER**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	SWEET GAMES
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Vite, vite, trouve un panier et ramasse le plus d'oeufs possible dans le poulailler ! Un premier jeu de cartes pour les enfants dès 3 ans avec des règles évolutives pour les plus grands. Il s'agit de trouver un panier, puis de trouver les oeufs frais, en prenant bien soin d'éviter les oeufs cassés et surtout en évitant les poules qui défendent le poulailler. À la règle de base viennent ensuite s'ajouter des règles évolutives qui permettent, après le bon apprentissage du jeu, d'introduire de nouvelles règles pour un jeu de mémoire tout d'abord puis pour un jeu de prise de risque du type «stop ou encore ?». Au final, un jeu simple et évolutif, pour faire le tremplin entre l'univers des jouets et celui des jeux, grâce à un joli thème qui parle à chacun d'entre nous, et qui ravira les plus jeunes.



1441

**TROC SUSHI**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	07 ANS +



361

<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



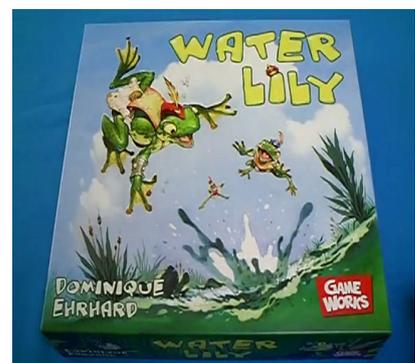
809	
<b>VILLAINOUS</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	45-60 MIN
<b>RESUME</b>	Villainous est un jeu de société qui vous met dans la peau de méchants emblématiques, bien décidés à remplir leurs objectifs avant les autres. Alors, traversez le miroir?! Devenez le Capitaine Crochet, Maléfique, Jafar, La Reine de Coeur, Le Prince Jean ou Ursula. Complotez, trahissez, planifiez, et soyez le premier méchant Disney à réaliser ses sinistres machinations?!



3235	
<b>VILLAINOUS - MAUVAIS JUSQU'A L'OS</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	DISNEY STORE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 à 3
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	-



2215	
<b>WATTER LILY</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



851	
<b>WELCOME</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	BENOIT TURPIN
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Vous incarnez des architectes américains durant les Fifties, en plein baby boom. Et la concurrence est rude ! Qui respectera au mieux les Plans projetés par la ville en créant dans les trois rues qui lui sont confiées les plus beaux lotissements, avec de luxueux parcs et des piscines de rêves ? Dans le jeu Welcome, tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s agit alors pour chaque architecte de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions associées afin de devenir le ou la plus grande architecte de demain !



1812

**X-PLUS**

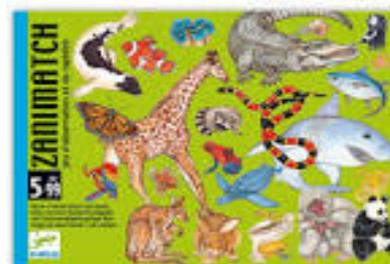
<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1536

**ZANIMATCH**

<b>CATEGORIE</b>	R06-STRATEGIE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-

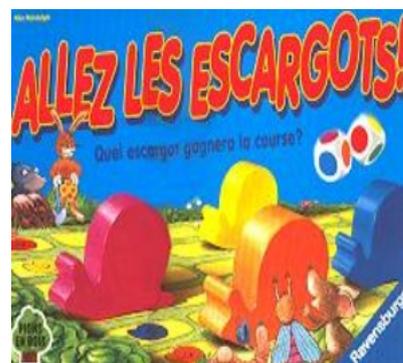


## R07-HASARD

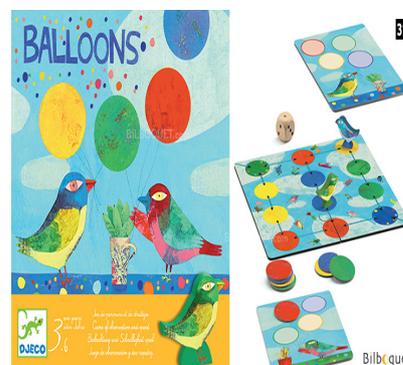
1297	
<b>ALARME</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	LE POLICIER DOIT TROUVER LES 2 ENDROITS OU LE CAMBRIOLAGE A LIEU PENDANT QUE LE VOLEUR ESSAYE DE TROUVER LA COMBINAISON DU COFFRE FORT.



423	
<b>ALLEZ LES ESGARCOTS</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	6 escargots participent à la course : pour les tous petits les chiffres sont remplacés par des couleurs il suffit de respecter la couleur du dé pour avancer.



2718	
<b>BALLOONS</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



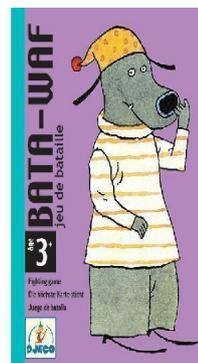
854	
<b>BATA WAF</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	C EST LE PLUS GRAND CHIEN QUI GAGNE MAIS ATTENTION SI ILS ONT LA MEME TAILLE IL Y A BATAWAK !!! jeu de la bataille



532

**BATA WAF**

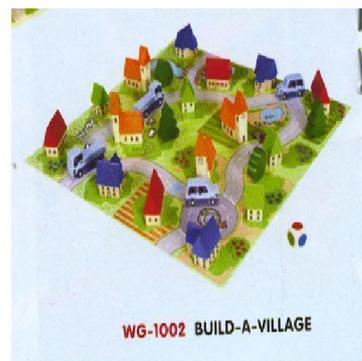
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	C EST LE PLUS GRAND CHIEN QUI GAGNE. MAIS ATTENTION SI ILS ONT LA MEME TAILLE IL Y A BATAWAK !!! jeu de la bataille



45

**BUILD A VILLAGE( CONSTRUIS TON VILLAGE)**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	WONDERWORLDTOY
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LE GAGNANT EST LE PREMIER JOUEUR QUI ARRIVE A CONSTRUIRE SON VILLAGE : QUI POSSEDE CHACUN DES 6 PIECES COLOREES DE SON PLATEAU DE JEU.



2776

**CARLO CRADO**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	GOLIATH
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2550

**CHASS TAUPES**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	MB
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



826

**COCO RAZZI**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	SELECTA SPIEL
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	CHAQUE JOUEUR ESSAIE D AMENER AVEC SES 3 PANIERS AUTANT DE FRUITS QUE POSSIBLE SUR UN MARCHÉ D EN FACE EN MEME TEMPS IL PEUT CHIPER A L AIDE DE PONGO LE PETIT SINGE DES MARCHANDISES A SES CONCURRENTS PARMIS LES FRUITS ATTENTION AU NOIS DE COCO ELLES TE FERONT PERDRE DES POINTS



791

**CROC CHENILLE**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	UNE FOLLE COURSE AU MILIEU DU POTAGER



1776

**CROQUE CAROTTE**

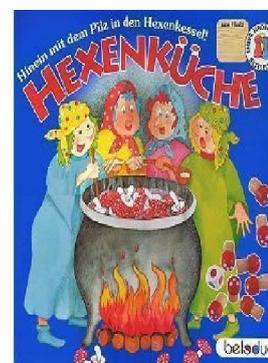
CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



778

**CUISINE DE SORCIERES (HEXENKUCHE)**

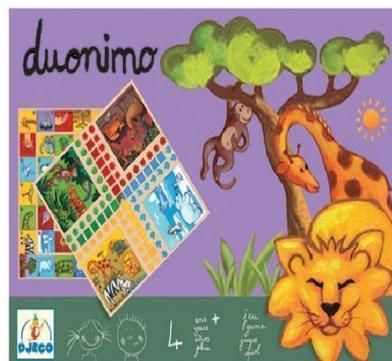
CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	BELEDUC
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	MEMORY UN PEU AMELIORER



827

**DUOMINO**

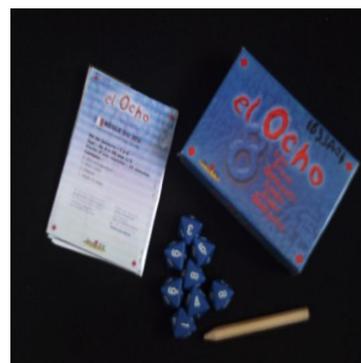
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	jeu des petits chevaux et du jeu de l'oie revu et corrigé avec le thème de la jungle



1633

**EL OCHO**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	FK
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	le 1 à arriver à 8000 points



38

**FELIX FLOSSE( FELIX FLOTTE)**

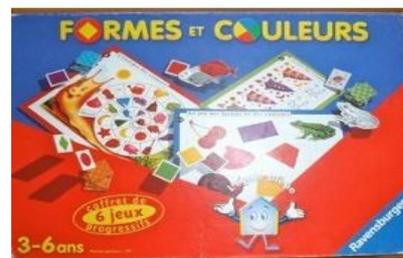
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	FELIX ET LES AUTRES PETITS HARENGS AIMERAIENT BIEN JOUER ENSEMBLE AU POISSON ARC EN CIEL MAIS PRUDENCE : BLOUP LE GROS POISSON GLOUTON N EST PAS LOIN ET IL AIME BIEN AVALER DES PETITS HARENGS POUR SON REPAS ALORS FELIX ET SES AMIS REUSSIRONT ILS A JOUER AU POISSON ARC EN CIEL



2548

**FORMES ET COULEURS**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2492

**FUN FARM**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	IELLO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



530

**HOP HOP HOP**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	LES ENFANTS PARVIENDRONT ILS A RENTRER TOUS LES MOUTONS DANS LA BERGERIE AVANT QUE LE PONT NE S'ECROULE SOUS L'ACTION DU VENT ?



2097

**KING OF TOKIO**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	IELLO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2490

**LA CHASSE AUX MONSTRES**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	LE SORPION MASQUE
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



604

**LA FORET ENCHANTEE**

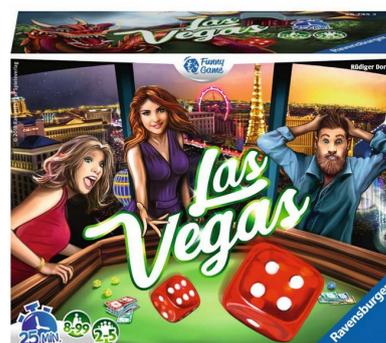
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



858

**LAS VEGAS**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Dans le jeu Las Vegas, les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'oeil de la célèbre cité du Nevada. Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes. Round après round, les joueurs vont se poser les mêmes questions : où dois-je placer mes dés afin d'obtenir la majorité à cet endroit ? Où mes adversaires vont-ils placer leurs dés ? Visitez 6 casinos aux gains bien différents. Placez astucieusement vos dés pour essayer de remporter un maximum de cash sous le nez de vos adversaires. Bluff, manipulation, coups d'éclats, tout est bon pour arriver à vos fins. Mais soyez prudent, ce genre de lutte autour des plus gros billets peut mal tourner, et vous pourriez risquer de tout perdre.



872

**LE CHAT ET LA SOURIS**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	CHELONA
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LE CHAT EST DESIGNÉ, LES AUTRES JOUEURS TIENNENT UNE SOURIS PAR LA QUEUE. SELON LE TIRAGE DU DÉ, IL FAUT TRÈS VITE FUIR LE CHAT...OU BIEN NE PAS BOUGER ! LE CHAT RECUPÈRE DES POINTS EN ATTRAPANT DES SOURIS ET ÉCHANGE SA PLACE LORSQU'IL RATE SON COUP.



1886

**LE FANTÔME DES MACGREGOR**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	NATHAN
<b>AGE</b>	12 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



369



35

**LE PETIT VERGER**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	HABA
AGE	-
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	C EST DANS LE VERGER DE PIERRETTE QUE L ON TROUVE LES PLUS BELLES CERISES LES ENFANTS SONT VENUS L AIDER A FAIRE LA CUEILLETTE MAIS L EFFRONTE CORBEAU VIENT VOLER AUX ALENTOURS EST CE QUE LES ENFANTS VONT POUVOIR RECUPERER TOUTES LES CERISES AVANT QUE LE CORBEAU N ARRIVE TOUT PORES DE L ARBRE?



2570

**LE TRUC LE PLUS**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	IELLO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2214

**LES 3 PETITS COCHONS**

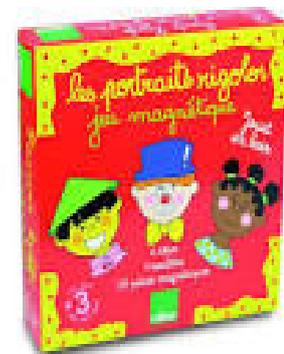
CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



692

**LES PORTRAITS RIGOLOS**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	VILAC
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2355

**LES SOURIS GOURMANDES**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1514

**LITTLE OBSERVATION**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	DJECO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	ATTRAPER LES PAPILLONS DE LA BONNE COULEUR LE PLUS VITE POSSIBLE



431

**MAIETTES 25 JEUX**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	HOUSE OF TOYS
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2832

**MINIVILLES**

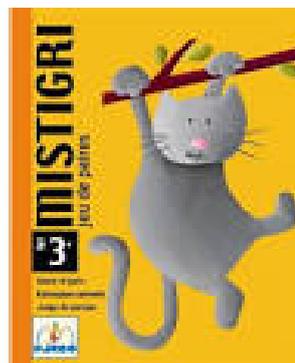
CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	MOONSTERGAMES
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



764

**MISTIGRI**

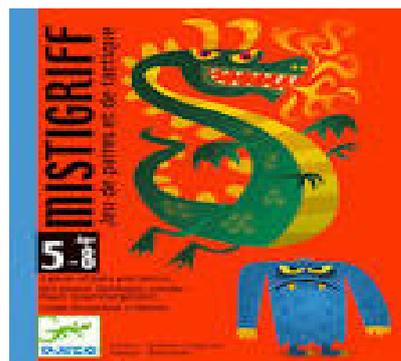
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



610

**MISTIGRIFF**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2281

**MON ZOOANIMO**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



212

**PERUDO**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	jeu de dés, de bluff et d'intoxx !! ruse, chance et habileté sont de mise. Chaque joueur lance & pari sur & chiffre et & nombre de dé correspondant à ce chiffre les autres doivent renchérir.



1175

**PET SHOP LE JEU**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	MB
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	PETIT CHIEN, PETIT CHAT, PETIT LAPIN, PETITE TORTUE, PETIT COCHON, ONT ENVIE D ALLER FAIRE UN TOUR EN VILLE. ILS DOIVENT SE DEPECHER AVANT QU ON NE S APERCOIVENT DE LEUR ABSENCE. AVEC TES AMIES, CHOISIS LES 4 FIGURINES QUI T ACCOMPAGNERONT DANS CETTE PARTIE. SOIS LA PREMIERE A COLLECTER 4 JETONS, PUIS RENTRE VITE A LA MAISON AVANT QU UNE JOUEUSE NE T EN PRENNENT UN.



2276

**PHARES A BABORD!**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1661

**PIC PIRATE**

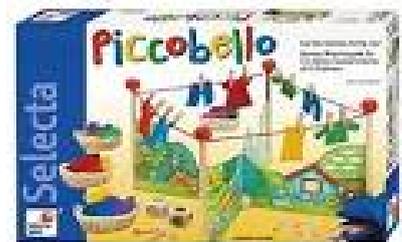
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	CELUI QUI FAIT SUATER LE PIRATE A PERDU



286

**PICCOBELLO**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	SELECTA SPIEL
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LES JOUEURS ESSAIENT D ACCROCHER LEURS VETEMENTS A LA CORDE A LINGE AUSSI VITE QUE POSSIBLE.



1192

**PIN PON PIN PON LES POMPIERS**

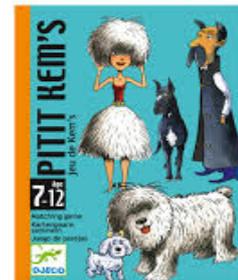
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	LA PARTIE EST TERMINEE DES QU UN JOUEUR A POSE SES QUATRE POMPIERS SUR LA VOITURE DE POMPIERS



2308

**PITIT KEM'S**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



174

**PLOUF PLOUF GRENOUILLES**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	TILSIT
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	ON DOIT AVANCE SA GRENOUILLE DE LA LONGUEUR DE LA BAGUETTE QUE L ON A PIOCHE : LE PREMIER ARRIVE A LA FIN DU PARCOURS A GAGNE.



40

**QUAK(COA)**

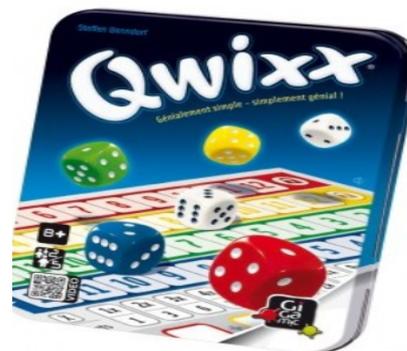
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	REMETTRE SES GRENOUILLES DANS L ETANG EN SE SERVANT DES NENUPHARES



839

**QWIXX**

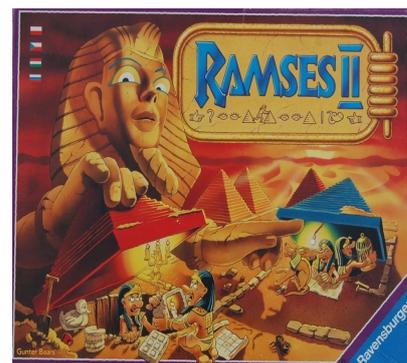
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !



1887

**RAMSES II**

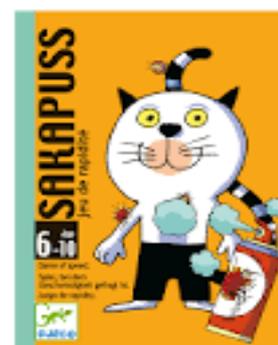
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1340

**SAKAPUSS**

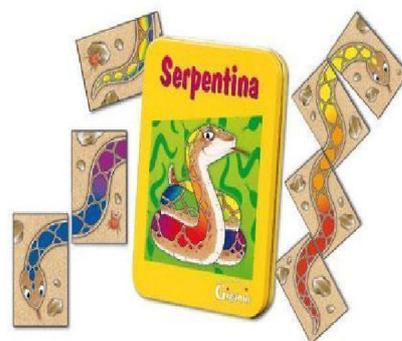
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



579

**SERPENTINA**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	AMIGO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	RECONSTITUER LE PLUS DE SERPENTS AVEC AU MOINS 3 ELEMENTS : QUEUE / TETE / CORPS



249

**SERPENTINA**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	AMIGO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	RECONSTITUER UN SERPENT AVEC AU MOINS LES 3 ELEMENTS SUIVANTS : 1 QUEUE, 1 CORPS, 1 TETE. Reconstitué le plus possible de serpents



2827

**SKULL KING**

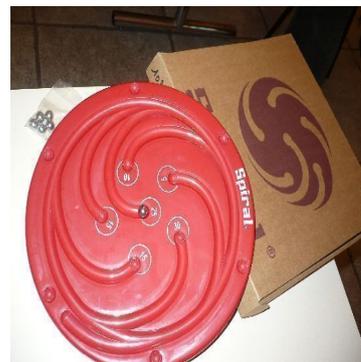
CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	SCHMIDT
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	3 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



1031

**SPIRAL**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES. CHAQUE JOUEURS DOIT REALISER UN MAXIMUM DE POINTS AVEC LES 6 BILLES. A CHAQUE MANCHES LES POINS SE CUMULENT ( voir feuille de points). LE PREMIER JOUEUR A TOTALISER 500 POINTS REMPORTE LA PARTIE



798

**STAR MASTER**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	ETRE LE PREMIER JOUEUR A DISPOSER 6 PIONS DE COULEURS DIFFERENTES SUR SON TABLEAU DE NOTATION



2489

**STAR MASTER**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	ETRE LE PREMIER JOUEUR A DISPOSER 6 PIONS DE COULEURS DIFFERENTES SUR SON TABLEAU DE NOTATION



2223

**STRIKE**

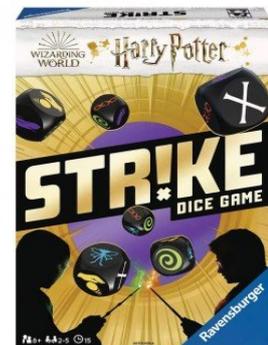
<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3149

**STRIKE HARRY POTTER**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	RAVENSBURGER
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 5
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2760

**TAMBUZI**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	12 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



3204

**TRÉSOR DE GLACE**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1044

**UNO CAR GO FUN**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	ETRE LE PREMIER A SE DEBARASSER DE SES CARTES



1635

**WAZABI**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



850

**WILL YAMS**

CATEGORIE	R07-HASARD
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	Réaliser la meilleure combinaison possible horizontale, verticale ou diagonale avec 5 cubes selon le principe du poker.



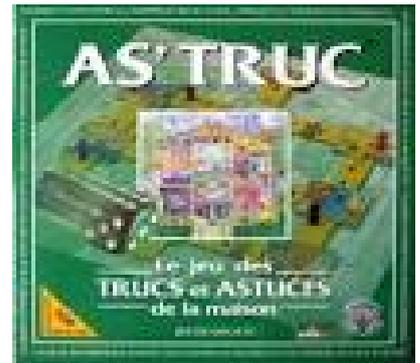
**ZABIFUZZ**

<b>CATEGORIE</b>	R07-HASARD
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	JEU DE RAPIDITE ET D OBSERVATION



## R08-QUESTIONNAIRE

1259	
<b>AS TRUC</b>	
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	12 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



673	
<b>BATAILLE NAVALE (NAVIPLOUF)</b>	
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	DJECO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEU DE BATAILLE MAGNETIC POUR LES TOUS PETITS



2210	
<b>BRAINBOX DES TOUT PETITS</b>	
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2434	
<b>BRAINBOX VOYAGE AUTOUR DU MONDE</b>	
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	DJECO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1838

**BRIN DE JASSETTE ADO**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1839

**BRIN DE JASSETTE JUNIOR**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1996

**C EST PAS FAUX**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2315

**CARDLINE**

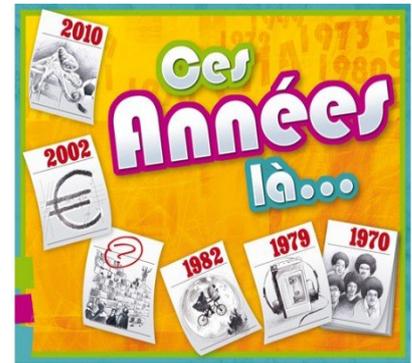
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2589

**CES ANNEES LA**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2844

**CHRONICARDS**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	PARASCOLAIRE
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



562

**CRANIUM**

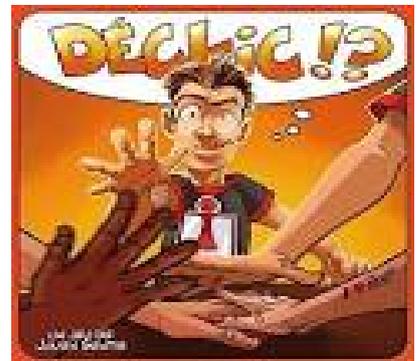
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	PAR 2QUIPE REPONDRE A DES QUESTIONS OU FAIRE UNE EPREUVE



1842

**DECLIC**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	FERTI
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2382

**DEVINE TETE**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3228

**JE SUIS...?**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1507

**JEU DES CHARADES**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2632

**LE JEU DES 7 FAMILLES**

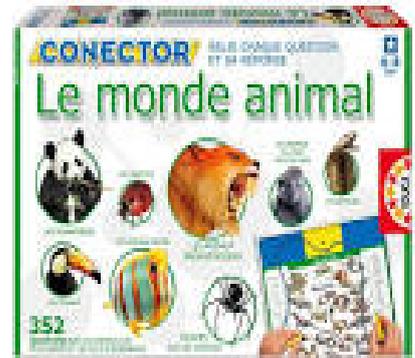
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3061

**LE MONDE ANIMAL EN CONECTOR**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	EDUCA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1273

**LES INCOLLABLES**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	FAIRE LE TOUR DE LA VILLE EN REpondANT AUX QUESTIONS ET ETRE LE PREMIER à REVENIR à LA MAISON DES INCOLLABLES



2226

**LES PAYS DU MONDE**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1908

**MARE BELLA**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	ISIMAT
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1504

**MEMO DE L EPICIER**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



255

**MIRO DINGO**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	DJECO
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	RETROUVE L ERREUR, LA DIFFERENCE, CE QUI MANQUE EN FONCTION DU SYMBOLE DE LA CARTE. REPONSE AU DOS GRACE AU PLASTIC ROUGE MAGIC



2435

**MONSIEUR JE SAIS TOUT**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3011

**MONUMENTS DE FRANCE**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	CHRONI CARDS
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2986

**N OUBLIEZ PAS LES PAROLES**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	DUJARDIN
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	-



3004

**ORDI P TIT GENIUS OURSON**

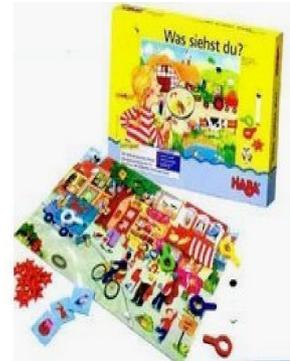
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	VTECH
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



617

**QUE VOIS TU ( WAS SIEHST DU )**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	QUEL JOUEUR OBSERVERA ET FERA LES MEILLEURES COMBINISONS POSSIBLE POUR POUVOIR RECUPERER EN PREMIER 4 INSIGNES



2650

**QUI EST-CE?**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	MB
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2898

**QUI SONT LES HABITANTS DE**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	MARC VIDAL
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2005

**SHABADABADA...**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2763

**SHERLOCK KIDS**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	HABA
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	A PARTIR DE 3 JOUEURS
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2727

**SQUIZZ**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	LE SCORPION MASQUE
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	A PARTIR DE 3 JOUEURS
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



452

**TRIVIAL POURSUIT DISNEY**

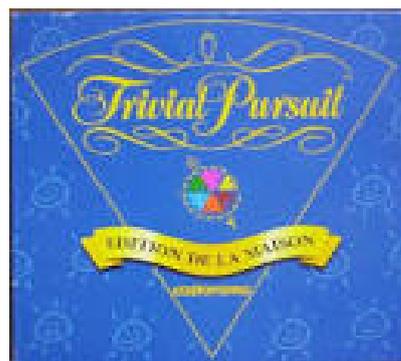
CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	PARKER
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2850

**TRIVIAL POURSUIT MAISON**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2567

**TRIVIAL POURSUIT(EDITION FAMILLE)**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	PAILLE
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2931

**TRIVIAL POURSUIT FAMILLE**

CATEGORIE	R08-QUESTIONNAIRE
FABRICANT	HASBRO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



2396

**WHAT S MISSING**

<b>CATEGORIE</b>	R08-QUESTIONNAIRE
<b>FABRICANT</b>	COLORCARDS
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



# R09-MATHEMATIQUE

32

## 1-10 MATHS

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	GOULA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	chaque joueur dispose du même lot de 10 réglettes de taille 1 à 10 qu'il va falloir disposer pour atteindre le centre de la fourmilière



2932

## 1,2,3... NOUS COMPTONS

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2580

## ABACO

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	BELEDUC
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2417

## BAHUTS MALINS

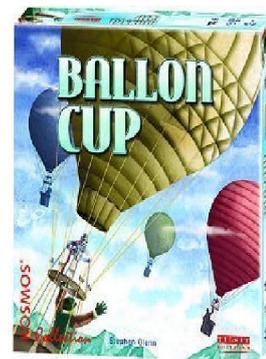
CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



313

**BALLON CUP**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	TILSIT
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	QUI SERA LE PREMIER A REMPORTE 3 DES 5 COUPES DU FAMEUX "BALLON CUP" ET DEVENIR LE CHAMPION DU CIEL



2311

**BATANIMO**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	DJECO
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2588

**BOUTABOU**

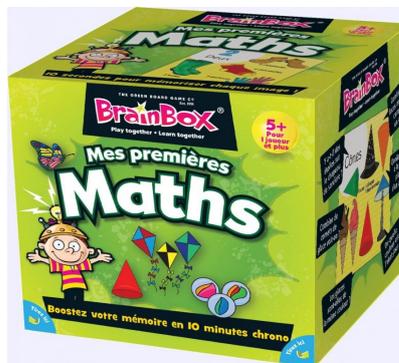
CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	ASMODEE
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2587

**BRAINBOX MES PREMIERES MATHS**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	BRAINBOX
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



663

**CASSE TETE ADULTE**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	JANOD
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2451

**CHATEAU LOGIX**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2212

**CHOCOLOGIQUE**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	THNKFUN SMART
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



792

**CIRCUS BLOCK**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	CASSE TETE AMUSANT AVEC 24 DEFIS ET SOLUTIONS : STIMULANT LA PERCEPTION DE L ESPACE ET LA LOGIQUE DE BASE.



1166

**COCCINELLE EN CHEMIN**

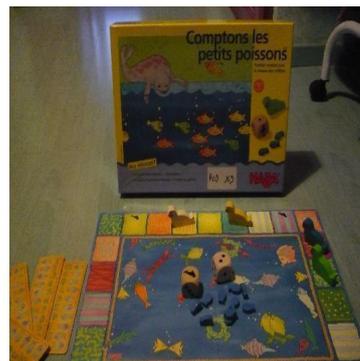
<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	LE PREMIER QUI ARRIVE AVEC SON PION SUR LA FLEUR AU MILIEU DU PLATEAU DE JEU A GAGNE



159

**COMPTONS LES PETITS POISSONS**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	JEUX POUR SE FAMILIARISER AVEC LES CHIFFRES ET LES GRANDEURS



557

**CORTEX**

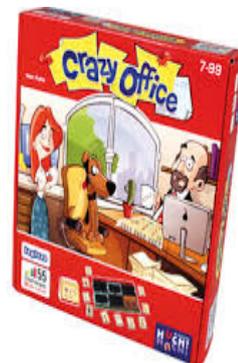
<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2336

**CRAZY OFFICE**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2820

**DEFIS NATURE ANIMAUX MARINS**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2818

**DEFIS NATURE CHATS**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2822

**DEFIS NATURE DES PETITS**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2819

**DEFIS NATURE FRANCE**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	BIOVIVA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



632

**DIGIT**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	PIATNIK
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	TOUJOURS FORMER AVEC LES BATONNETS UNE FIGURE REPRESENTE SUR UNE DES CARTES



2726

**DR EUREKA**

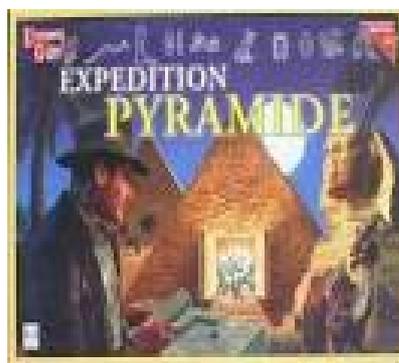
<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	BLUE ORANGE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2802

**EXPEDITION PYRAMIDE**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	UNIVERSITY GAMES
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1566

**FANTASTICK**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	réaliser des dessins à l'aide de formes suivant un model



2733

**FRUIT SALAD**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3097

**GAGNE TON PAPA!**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 2
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille ! Un jeu de logique et de construction incontournable !



1310

**GRANNY APPLE**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	IL FAUT BIEN COMPTER TES POMMES SI TU VEUX AVOIR DES POINTS !!



55

**HALLI GALLI**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	A CHAQUE TOUR LA COMPOSITION DE LA SALADE DE FRUITS CHANGE SOYEZ ATTENTIFS CAR DES QU IL Y A 5 FRUITS IDENTIQUES SUR LA TABLE IL FAUT SONNER LE CHOCHÉ



2581

**JE FAIS LES COURSES**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	ORCHARD TOYS
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2256

**JEU A ENFICHER**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	HABA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2449

**JEU DES PORTRAITS**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2136

**L'ARRET DE BUS**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2229

**L OURS SAVANT APPREND A COMPTER**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



863

**LAPIN ET MAGICIEN**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	Assis sur le bloc jaune, rouge ou bleu? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile? Lapin & Magicien est un jeu de logique destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D. Votre enfant pourra tout aussi bien résoudre les 60 défis proposés ou plus simplement jouer avec les différentes pièces de couleur et le lapin rigolo. Le jeu propose 60 défis de très facile à difficile.



897

**LE TRIC TRAC 6 FOOTBALLEURS BLEU ET VERT**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	ARTHUR ET MARIE
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	EN LANCANT LE DE L ENFANT DOIT EN FONCTION DU NUMERO SORTI RECONNAITRE PUIS ABATTRE LE JOUEUR CORRESPONDANT. LE BUT DU JEU EST D ABATTRE TOUS LES JOUEURS DE SON EQUIPE LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE.



2277

**LES ELEPHANTS CASCADEURS: JEU D ENCASTREMENT**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



596

**LES SAUTERELLES AU PAYS DES CHIFFRES**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	JEUX POUR RECONNAITRE LES CHIFFRES / APPRENDRE A COMPTER



2096

**LUCKY NUMBERS**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	RAVENSBURGER
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



500

**MEGA MIX**

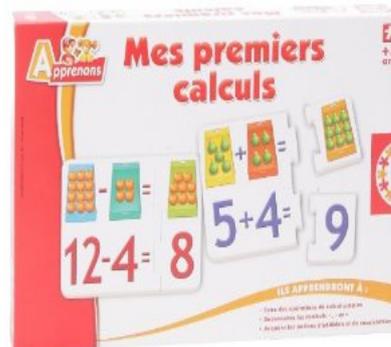
CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	TILSIT
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	JEUX DE RAPIDITE ET D OBSERVAYION TOURNANT AUTOUR DE SYMBOLES COLORES A RETROUVER LE PLUS VITE POSSIBLE.



2468

**MES PREMIERS CALCULS**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	EDUCA
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1897

**MULTIMOUCHES**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	HABA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	les multiplications



468

**NOM D UN RENARD**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	GAME FACTORY
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2124

**OPERATION AMON-RE**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2611

**PREMIERS CHIFFRES A LA FERME**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	HABA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1541

**RUMMY ACADEMY**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



44

**RUSHHOUR(EMBOUEILLAGE)**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	THNKFUN SMART
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	SORTIR NOTRE VOITURE DE L EMBOUTEILLAGE : casse tete



2835

**SAUTE LAPIN**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



231

**SAVEZ VOUS COMPTER LES CHOUX**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	DAGOBERT
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2618

**SHUT THE BOX A 4**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



3099

**SMART CAR 5X5**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	SmartCar 5x5 est un jeu - jouet en bois et plastique dont l'utilisation que vous en ferez évoluera en fonction de l'âge de votre enfant. 96 modèles de construction attendent les jeunes pilotes pour réaliser leur voiture préférée. Mais ils devront se concentrer pour reproduire le modèle proposé, avant de pouvoir la faire rouler... 2 livrets de 48 défis chacun proposent 2 niveaux de difficulté distincts. Les moins de 6 ans joueront avec 4 pièces, les plus de 6 ans, avec 5. Les joueurs devront trouver comment les orienter et les placer sur le châssis pour obtenir la figure finale demandée. Les défis "Starter" accompagnent les joueurs lors du montage des pièces étape par étape, pour manipuler les éléments en 3D. Les niveaux suivants ne présenteront que des vues générales, sous des angles différents de la figure finale. Les niveaux "Master" croiseront les informations partielles que les joueurs devront recouper pour déduire l'organisation du véhicule. Smart Car est un excellent jeu pour se familiariser avec la géométrie dans l'espace!



214

**SOLO**

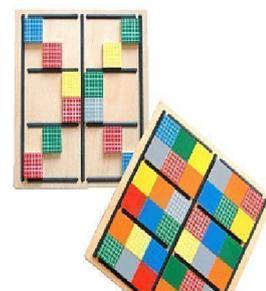
<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	AMIGO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



282

**SUDOKINO**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	IL LECCIO
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	VARIANTE DU SUDOKU. COMPLETER LA GRILLE EN NE



402

PLACANT CHAQUE COULEUR QU UNE FOIS PAR LIGNE  
ET PAR COLONNE



550

**SUDOKU CHIFFRES ET COULEURS**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	NATURE & DÉCOUVERTE
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2330

**TABLEAU MAGNETIQUE DIAMOND COUNTING**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	GOGO TOYS
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



800

**TAKE IT EASY**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	-
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	JEU DE CASSE TETE QUI ALLIE A LA FOIS LES BENEFICE DU PUZZLE ET DU LOTO



1564

**TANGRAM**

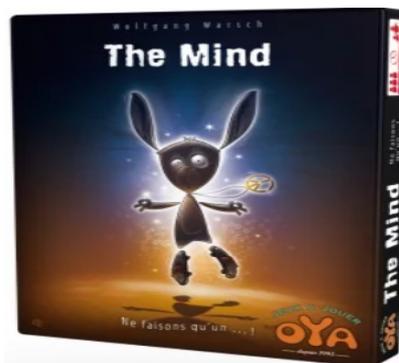
CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	DJECO
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	réaliser un dessin suivant un model ou avec son imagination à l aide de forme des formes



845

**THE MIND**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	OYA
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu et faites preuve de patience !



2954

**TOPOLOGIX**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 2
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



1071

**TRIC TRAC**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	MARQUER LE MOINS DE POINT POSSIBLE. LE JOUEUR LANCE LES DES TANT QU'IL ARRIVE A BAISSER AU MOINS 1 TRAPPE QUAND IL NE PEUT PLUS IL COMPTABILISE SES POINTS.



832

**TRIOLET**

<b>CATEGORIE</b>	R09-MATHEMATIQUE
<b>FABRICANT</b>	GIGAMIC
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	Triolet est un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille. Le but étant de marquer à chaque tour le plus de points possible en posant sur une même ligne, un, deux ou trois jetons sans que leur somme ne dépasse jamais 15 points. Calculez juste, entrecroisez les chiffres sur le plateau et placez-les judicieusement sur les cases bonus pour marquer davantage de points !



2170

**TRIOMINO**

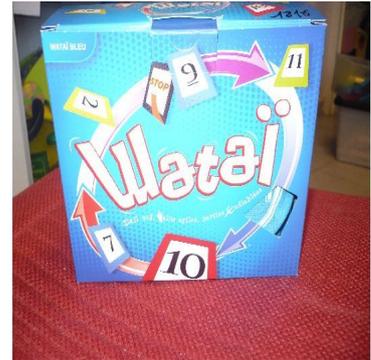
CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	GOLIATH
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1816

**WATAI BLEU**

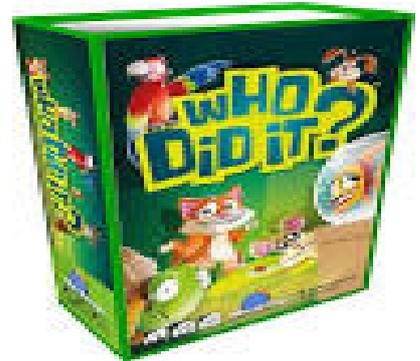
CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	DUJARDIN
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



495

**WHO DID IT (KIKAFE)**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	BLUE ORANGE
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	3 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2257

**ZOO DE MILLY**

CATEGORIE	R09-MATHEMATIQUE
FABRICANT	HABA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2376

**ZOOWABOO****CATEGORIE** R09-MATHEMATIQUE**FABRICANT** SELECTA SPIEL**AGE** 06 ANS +**NB. JOUEURS** -**DUREE DU JEU** 00-15 MIN**RESUME** -

# R10-LANGUE

<b>2141</b>	
<b>10 DES DES CONCEPTS FONDAMENTAUX</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>2897</b>	
<b>66 CHANSONS ET COMPTINES</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	MARC VIDAL
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



<b>1625</b>	
<b>ABC DRING(DJECO)</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	découvrir ce jeu de langage original ! avec ses cartes paysages et ses cartes lettres : il faut retrouver des mots de la lettre piochée dans un environnement donné.



<b>917</b>	
<b>ALPHAS 60 FIGURINES</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	RECREALIRE
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1976

**BALOMO**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



1292

**BLA BLA BLA**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	DIVERSES POSSIBILITE: portrait chinois / raconter une histoire/ association. JEU D EXPRESSION, COMMUNICATION, AMBIANCE.



2841

**BLANC MANGER COCO**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	DEUXIÈME ÉDITION
<b>AGE</b>	18 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2842

**BLITZ!**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



263

**CACHE-CACHE TCHOUPI**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	NATHAN
<b>AGE</b>	03 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



2037

**CHARAD MANIA**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	12 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	45-60 MIN
<b>RESUME</b>	-



1519

**CHRONO LOGIQUE DES SAISONS**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	PLUSIEURS REGLES SONT POSSIBLE LES REGARDE POUR JOUER



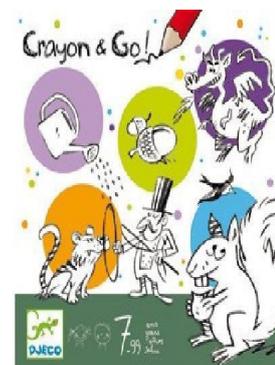
303

**COMMUNICATION**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	BELEDUC
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	ECOUTER COMPRENDRE INTERPRETER ET S AMUSER. UN JEU QUI DEVELOPPE LE LANGAGE ET LA COMMUNICATION AINSI QUE LA COMPREHENSION DES FORMES ET LA MOTRICITE.



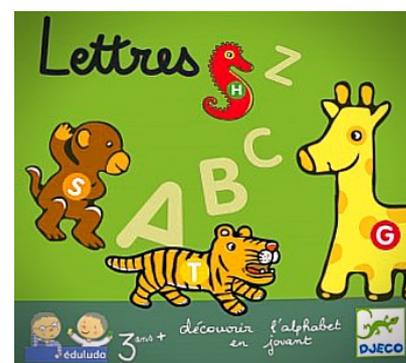
1617	
<b>CRAYON &amp; GO</b>	
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	DJECO
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	associer des idées en dessinant : ETRE LE PREMIER A TOTALISER 10 POINTS



1506	
<b>D OU VIENNENT LES ALIMENTS</b>	
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2503	
<b>DECOUVRIR L ALPHABET EN JOUANT</b>	
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	DJECO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2595	
<b>DEVINO</b>	
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1377

**DIXIT**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	A TOUR DE ROLE CHAQUE JOUEUR EST LE CONTEUR. Celui-ci choisi une de ses cartes et sans la montrer raconte ce qu'il voit. Chacun des autres joueurs choisi une carte qui se rapproche de ce qu'à dit le conteur et la lui donne. A présent chacun vote pour la carte qu'il pense être celui du conteur pour avoir le maximum de point.



1987

**DJAM**

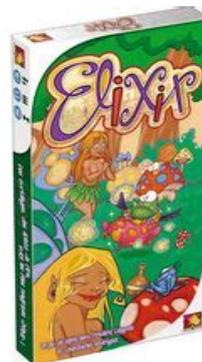
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



220

**ELIXIR**

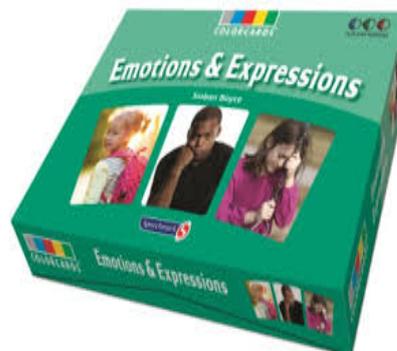
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	CHAQUE JOUEUR INCARNE UN MAGICIEN QUI PARTICIPE A UN GRAND CONCOUR DE MAGIE.



2395

**EMOTIONS ET EXPRESSIONS**

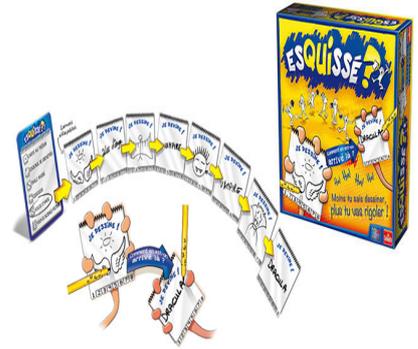
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



2104

**ESQUISSE?**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	GOLIATH
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1796

**IDENTIK**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	ASMODEE
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



2119

**ILLICO**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	-
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2271

**J APPRENDS A LIRE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2320

**JARNAC**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2617

**JE ME SOUVIENS DE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2374

**KALEIDOS**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2352

**KALIFIKO**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	REPRODUCTION
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1515

**KELBAZAR BIS**

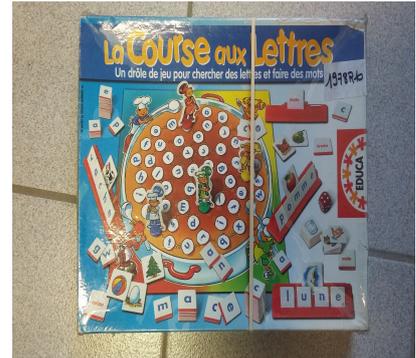
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	DJECO
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	FAIRE DEVINE AU AUTRE LES ELEMENT DESSINER



1978

**LA COURSE AUX LETTRES**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	EDUCA
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3023

**LA ROUE DES LETTRES ET DES CHIFFRES**

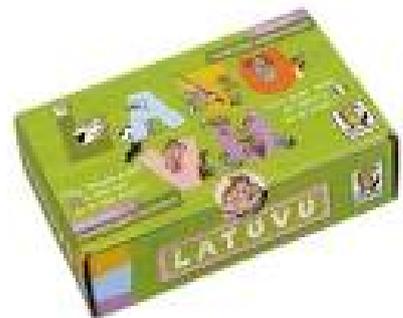
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	AGORALUDE
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 ET +
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2911

**LATUVU**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	MITIK
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 5
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2606

**LE LYNX NOMADE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	EDUCA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2152

**LE PETIT BAC**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	MB
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2880

**LE PRINCE DU MOTORDU**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	NATHAN
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2261

**LES PALETTES DE SUSIE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1117

**LETTER S GO!!**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	OBTENIR LE + de cartes lettre possible



1232

**LETTRE ABC**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	PLUSIEURS POSSIBILITE DE JEU AVEC DES ENFANTS DE 4 ET 5 ANS : imagier, jeux d association, mémo des lettres, écrire des mots



2259

**MA JOURNEE**

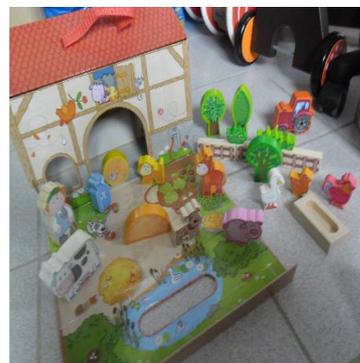
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	24 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



1899

**MA VACHE FAIT MEUH!**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	03 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	connaissance des animaux et environnement de la ferme Possibilité de jeux avec les parents



<b>1989</b>	
<b>MARABOUT</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	INTERLUDE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	6 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>1974</b>	
<b>MENU DU JOUR</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>2623</b>	
<b>MIXMO</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



<b>1843</b>	
<b>MIXMO</b>	
<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	-



2506

**MON PREMIER SCRABBLE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	MATTEL
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2035

**OUGA BOUGA**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	INTERLUDE
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2455

**PHOTOS EN BOITE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2398

**PHOTOS LES SAISONS**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	NATHAN
AGE	36 MOIS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



449

**QAMOKI**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	QAMOKI
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 8
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2029

**RIMTIK**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2507

**SCRABBLE JUNIOR**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	MATTEL
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2200

**SCRABBLE JUNIOR**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	MATTEL
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



1990

**STORY CUBES**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	STORY CUBES
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2399

**STORY CUBES MAX**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2725

**TA BOUCHE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	LE DROIT DE PERDRE
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	A PARTIR DE 3 JOUEURS
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2721

**TAGGLE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	LE DROIT DE PERDRE
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2458

**TALKING DICE**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	-
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3012

**TAM TAM CHRONO**

CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	AB LUDIS EDITIONS
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1986

**TIMES UP FAMILY**

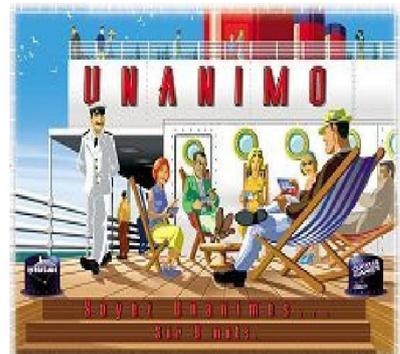
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	ASMODEE
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



211

**UNANIMO**

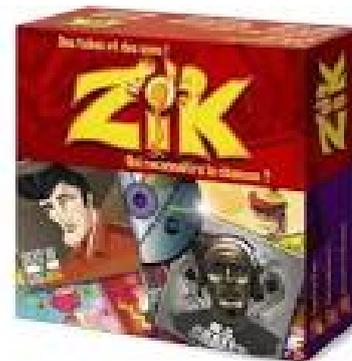
CATEGORIE	R10-LANGUE
FABRICANT	INTERLUDE
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	UN FORMIDABLE JEU INTERGENERATIONNEL QUI SANCTIONNE L ORIGINALITE AVEC DES ILLUSTRATIONS DIFFERENTES RESSEMBLE AU PETIT BAC



2834

**ZIK**

<b>CATEGORIE</b>	R10-LANGUE
<b>FABRICANT</b>	BLACKROCK GAMES
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 ET +
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	-



# R11-ENIGME

637

## BONJOUR ROBERT

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	FK
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	faire un signe ou dire un mot en fonction de l'image, chacun a une pile et tourne à tour de rôle une carte tout le monde doit faire ou dire en même temps celui qui se trompe récupère toutes les cartes.



3105

## CACHE NOISETTES !

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SMART GAMES
AGE	12 MOIS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-
RESUME	A l'arrivée de l'automne, l'activité est dense dans la forêt pour les petits écureuils, ils doivent mettre leurs provisions à l'abri pour pouvoir s'en nourrir à la saison froide! Déplacez les écureuils et aidez-les à mettre leurs provisions à l'abri. Cache-noisettes est un jeu de logique proposant 60 défis à résoudre, de facile à expert. Voici le jeu de voyage parfait avec son coffret de rangement pour les pièces de jeu et le livret de défis.



868

## CAPITAINE LONGUE VUE

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	HABA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 4
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	Le but du jeu est de récupérer le plus de points possibles.



2258

## CATOLOCO

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	DJECO
AGE	06 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3156

**CLUEDO HARRY POTTER**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	HASBRO
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2894

**CODE NAMES**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	IELLO
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	2 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2193

**CONCEPT**

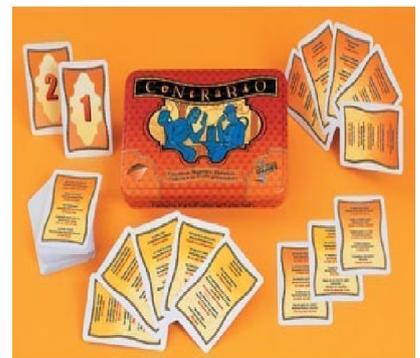
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	REPRODUCTION
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1004

**CONTRARIO**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	FAIRE DEVINER UNE EXPRESSION EN DONNANT UNE EXPRESSION QUI EST SON CONTRAIRE PAR EXEMPLE



1119

**CRAZIX**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	DJECO
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	CASSE TETE



3233

**DÉTECTIVE CHARLIE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	LOKI
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 5
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3216

**ENIGMES METIERS**

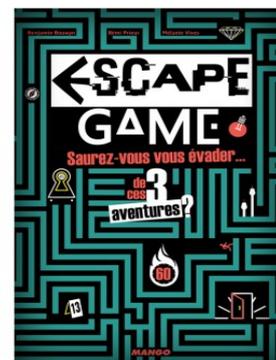
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3115

**ESCAPE GAME - SAUREZ-VOUS VOUS EVADER**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	MANGO
AGE	16 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	Découvrez 3 aventures palpitantes dans lesquelles vous devrez observer, manipuler et résoudre des casse-tête comme dans un vrai escape game ! Grâce à ces énigmes (alphabet crypté, labyrinthe, déduction logique, etc...) vous avancerez dans l'enquête, et dans le livre, pour réussir à trouver la solution en moins de 60 minutes. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Le trésor de Louis XVI Paris, 1792, en pleine Révolution. Votre mission : voler les plus précieux bijoux de la Couronne. Vous êtes rapidement repéré et vous vous retrouvez en prison. Vous avez 1 heure pour sortir de votre geôle, trouver les diamants et vous échaper !</li> <li>o Code Médusa Vous êtes membre d'une communauté de hackers et vous planchez sur un projet qui devrait bousculer l'équilibre mondial. Vous pensiez passer une soirée tranquille</li> </ul>

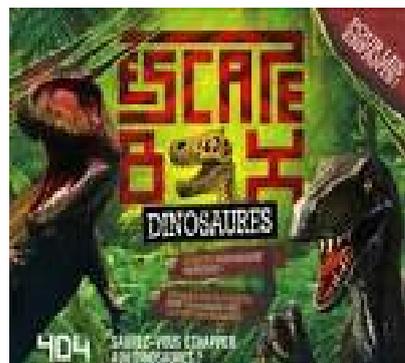


sur votre canapé ? Regardez votre ordinateur... Le décompte est lancé ! o Crime au parking Un parking décrépi, un cadavre, du sang... Pas de doute, il s'agit d'une scène de crime ! Et pas n'importe lequel puisqu'il a été commis par le plus grand serial killer de ces cinq dernières années. Trouvez son identité et devenez un héros de la police criminelle.

541

**ESCAPE GAMES DINOSAURES**

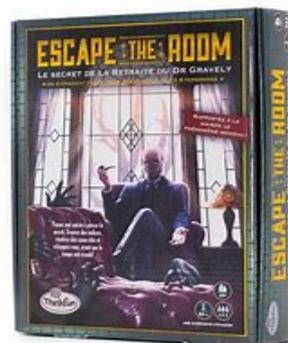
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	-
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	-



3207

**ESCAPE THE ROOM**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	-
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	3 A 8
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3126

**EXIT 5 : LE CHATEAU INTERDIT**

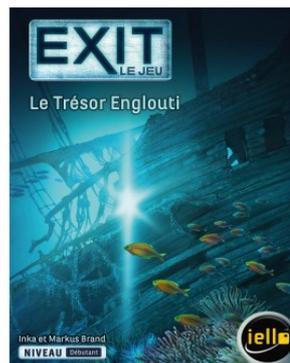
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	IELLO
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	Vous pénétrez dans un château médiéval et vous retrouvez dans une magnifique salle du trône. Tout à coup, une énorme porte en bois se referme derrière vous. Vous êtes pris au piège ! Vous découvrez rapidement que le château est rempli d'énigmes. Serez-vous capable de résoudre les énigmes à temps et vous échapper du château ? Dans ce nouvel opus d'Exit, votre but est de vous échapper ensemble du château. Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique. Attention : Ce jeu ne peut être joué qu'une seule fois, car vous devrez annoter, plier voir déchirer le matériel du jeu.



3127

**EXIT 7 : LE TRESOR ENGLOUTI**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	IELLO
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	45-60 MIN
RESUME	Embarquez pour une dangereuse aventure à la recherche du trésor légendaire de la Santa Maria. En explorant la mystérieuse épave, quelque chose se déroule affreusement mal et vous vous retrouvez piégés dans les profondeurs sous-marines ! Arrivez-vous à résoudre les énigmes de l'épave et retrouver le trésor avant que votre temps ne soit

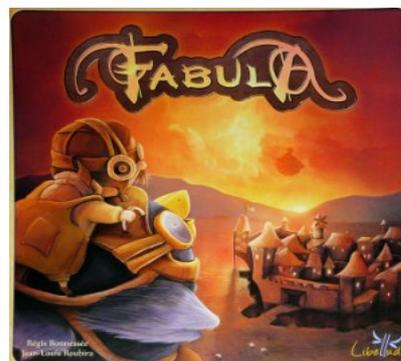


écoulé ? Exit est un jeu qui reprend les sensations des "escape games". Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

1636

**FABULA**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	-
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2854

**FAST FOUILLE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	3 A 8
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3113

**IL ETAIT UNE FERME**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SMART GAMES
AGE	05 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	Dans Il était une ferme, c est à vous de construire des barrières pour séparer les différentes espèces d animaux. Dans les niveaux les plus dur, vous devrez aussi placer un abreuvoir dans chaque enclos. Avec un livret de 60 défis, la difficulté s adaptera au fur et à mesure des parties.



2823

**IMAGINE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	3 A 9
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



1346

**KELBAZAR**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	-
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	COMMENT REPRESENTER UN AVION, UN ARROSOIR OU ENCORE UNE POUPEE A L AIDE DE FORMES EN BOIS?



700

**KEZAKO**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	INTERLUDE
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	FAITES DEVINER UN MOT AVEC SEULEMENT DES PERLES ET DES BAGUETTES ASSOCIE A UN AUTRE DESSINATEUR AVEC LEQUEL VOUS N AUREZ PAS LE DROIT DE COMMUNIQUER ET SOUS LA PRESSION D UN SABLIER VOUS ALLEZ TENTER DE FAIRE DEVINER AUX AUTRES JOUEURS UN OU PLUSIEURS MOTS



3112

**L ATLANTIDE**

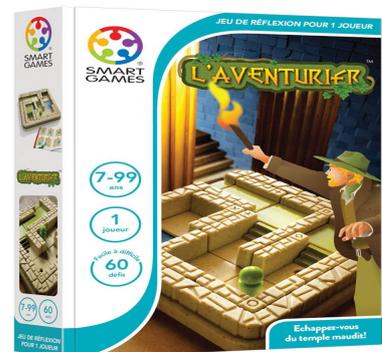
<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	08 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Échappez-vous.... avant qu il ne soit trop tard ! Pouvez-vous quitter Atlantis avant que cette île mythique ne disparaisse à jamais sous l eau ? Trouvez le chemin le plus court de la plus haute tour jusqu au port, où un bateau vous attend pour vous mettre en sécurité. Combien de marches avant votre arrivée ? Arriverez-vous à temps ? L Atlantide est un jeu de puzzle compact avec 60 missions 3D, pratique à emporter partout.



3098

**L AVENTURIER**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	Armez-vous de courage et d astuce pour déjouer les pièges de ce temple maudit, infesté de crocodiles qui ne demandent qu à vous avaler tout cru! Placez les 8 pièces amovibles sur le plan de jeu tel qu indiqué sur le livret de règle selon le défi choisi, au bon endroit et dans le bon sens. Aidez vous des formes géométriques figurant sur chacune des pièces pour les différencier. Puis, faites coulisser une ou plusieurs pièces dans le plan de jeu pour permettre à votre pion de se déplacer à son tour jusqu à un point d arrêt possible. Répéter les déplacements alternatifs jusqu à atteindre la seule sortie possible. Attention, votre aventurier n est pas un surhomme : il ne sait ni traverser les murs, ni les escalader et encore moins



nager parmi les crocodiles!!! L'Aventurier c'est 48 défis répartis en 4 niveaux pour tous âges vous promettent de riches moments de remue-méninges!

3114

**LA BELLE AU BOIS DORMANT**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Brisez le sort du labyrinthe ! Redécouvrez la magie de ce classique des contes à l'aide de notre jeu de réflexion. Saurez-vous aider le jeune prince à trouver son chemin vers le château de la Belle endormie ? Peut-être préférerez-vous l'aider à s'échapper une fois réveillée Le but du jeu consiste à trouver le chemin dans le labyrinthe sur lequel un sort fut jeté afin d'y perdre ceux qui y pénètrent ! Vous trouverez également une bande dessinée originale du conte sans texte afin que l'enfant utilise ses propres mots pour raconter l'histoire.



3111

**LA NUIT DES FANTOMES**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	18 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	Eclairer tous les fantômes! Découvrez-le en les éclairant à l'aide des faisceaux lumineux de vos torches électriques imprimés sur les tuiles de jeu. La Nuit des Fantômes vous éclairera en outre sur le nombre de fantômes présent dans la maison à chaque défi. Amusez-vous à découvrir nos amis flottants au travers des 60 défis évolutifs proposés.



3110

**LE PETIT CHAPERON ROUGE DELUXE**

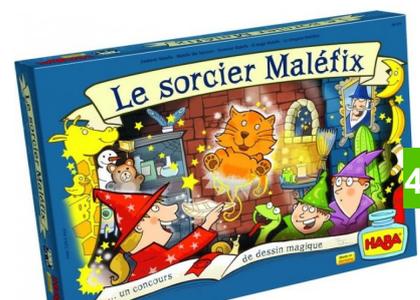
<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	Trouvez le chemin pour rejoindre Mère-Grand. Découvrez la magie de ce conte populaire dans ce jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants. Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand? Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles «chemin» pour lui permettre de rejoindre la maison. Vous devrez surmonter 24 défis de difficulté croissante. Mais attention! Le loup rode. Jouez également avec lui et parvenez à résoudre 24 autres défis en créant deux chemins différents vers la maison de Mère-Grand : l'un pour le Petit Chaperon Rouge, l'autre pour le loup, qui arrivera toujours le premier... Une bande-dessinée du conte est également incluse, sans texte, narrant l'histoire originale sous un trait original.



2573

**LE SORCIER MALEFIX**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	04 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



429

		
--	--	--

2613

**LES ENIGMES DE NOTRE TERRE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



1321

**LES LOUPS GAROUS DE THIERCELIEUX**

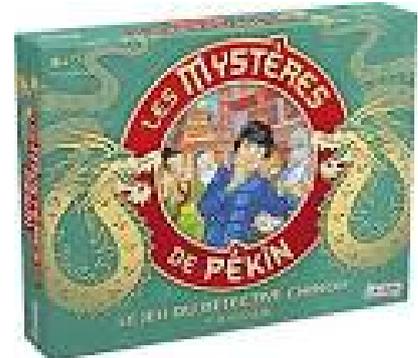
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	ASMODEE
AGE	-
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	Le petit village de thiercelieux est envahi par les loups garous qui dévorent les habitants : il est temps de se mobiliser. Aurez-vous assez de perspicacité et de bagou pour mener à bien cette enquête et fair gagner votre clan ?



534

**LES MYSTERES DE PEKIN**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	MB
AGE	03 MOIS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



3104

**LES POULES ONT LA BOUGEOTTE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SMART GAMES
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	C est pas si simple de couvrir ses oeufs ! Les Poules ont la Bougeotte est un jeu de logique et de déduction pour s amuser à réfléchir. Les Poules ont la Bougeotte dans la ferme en gloussant à la recherche de leurs oeufs. Chaque poule veut couvrir son oeuf mais ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît... Après avoir sélectionné une carte défi à glisser sous le couvercle de jeu transparent, vous devrez déplacer les tuiles représentant une ou plusieurs poules jusqu'à ce que chacune d'entre elles recouvre un oeuf. Les 5 tuiles coulissent le long des bords du plateau, mais ne se détachent pas de leur support ! Il faudra donc trouver dans quel ordre faire glisser les poulettes pour arriver à ses fins. Les Poules ont la Bougeotte c est 48 défis et 4 niveaux de difficulté pour convenir à toute la



famille. Rangé dans son coffret inclu, ce jeu peut s'emporter partout.

349

**LES TROIS PETITS COCHONS**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SMART GAMES
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



2902

**MES PREMIERES ENIGMES OBJETS**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	BIOVIVA
AGE	04 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



3239

**MICRO MACRO : CRIME CITY**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SPIEL
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 4
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



1844

**MIMTOO**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	07 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



1632

**MR JACK POCKET**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	ASMODEE EDI
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	00-15 MIN
RESUME	-



2856

**MYSTERIUM**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	LIBELLUD
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



3125

**MYSTERY HOUSE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	GIGAMIC
AGE	12 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 5
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures unique dans un environnement différent à chaque aventure. Vous avez 60 minutes pour explorer le manoir, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Résolvez les énigmes pour accéder à des nouvelles pièces et sortir à temps. Cette boîte contient les scénarios : Portrait de Famille et Le Seigneur du Labyrinthe. Attention : Comme dans la plupart des jeux d'enquête/escape room, les scénarios ne sont jouables qu'une seule fois !



702

**NOUVELLE LUNE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	-
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	2 A 6
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	EXTENSION DU JEU LES LOUPS GAROUX DE THIERCELIEUX (nouveaux personnages)

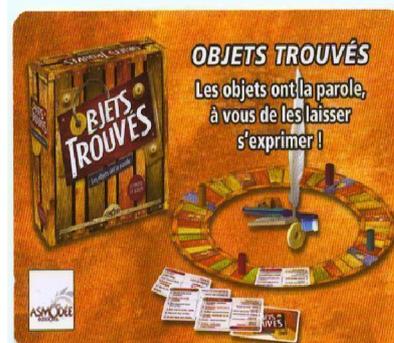


432

499

**OBJETS TROUVÉS**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	ASMODEE
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	les joueurs doivent exprimer un mot, une idée, une phrase... à l'aide d'objets hétéroclites comme une pince à linge, un elastique ou une brosse à dent. Les autres joueurs doivent deviner parmi les propositions inscrites sur une carte celle que le joueur tente de leur faire découvrir.



92

**PANTOMIME N 37**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	HABA
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	MIMES



3100

**PINGOUINS PATINEURS**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	36 MOIS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Pingouins Patineurs est un jeu de réflexion qui se joue seul et qui est accessible dès 6 ans. Cinq pingouins ont décidé de faire du patinage sur un lac gelé! Les voilà qui glissent dans toutes les directions sur la glace. Pourrez-vous retrouver la position qu'occupe chacun d'eux afin de reproduire le plan de jeu représentant le lac gelé? À vous de jouer! Les Pingouins Patineurs est un jeu de logique divertissant pour toute la famille qui vous familiarisera avec la manipulation des pentaminos. Cinq pièces bleutées représentent le lac sur lequel les pingouins s'amuse. Votre défi sera non seulement de trouver la position correcte de chaque portion du lac gelé, mais également sa forme définitive...Serez-vous rester de glace pour relever ce défi?



2161

**POUET POUET**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	05 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	CHAQUE JOUEUR DOIT FAIRE DEVINER AUX AUTRES CE QUI EST REPRESENTÉ SUR SA CARTE EN UTILISANT SOIT LE MIME SOIT UN CRI



433

1535

**POUET POUET BIS**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	DJECO
<b>AGE</b>	-
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	00-15 MIN
<b>RESUME</b>	ETRE LE PREMIER A GAGNE 10 CARTE



2895

**PROFILER**

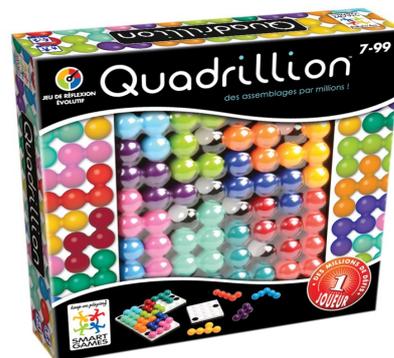
<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	COCKTAIL GAMES
<b>AGE</b>	06 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	3 A 8
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



3106

**QUADRILLION**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SMART GAMES
<b>AGE</b>	07 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Pour résoudre un défi de Quadrillion, assemblez tout d'abord les quatre grilles magnétiques afin de former un plateau de jeu. Le but du jeu consiste à poser les 12 pièces de couleur sur le plateau que vous venez de constituer. Chaque configuration initiale possède sa propre solution. Vous ne serez donc jamais en manque de défis ! Les pièces du jeu sont grosses et solides afin de s'adapter aux joueurs de tout âge. Pour vous guider dans votre apprentissage, un livret spécifique propose une sélection de défis de facile à très difficile. Ces défis ont tous une solution unique, suivez les défis proposés ou bien créez les vôtres ! Quadrillion a obtenu le Lauréat 2014 du jeu de l'année en Belgique.



781

**SHERLOCK 13**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15-30 MIN
<b>RESUME</b>	Cette nuit, à Londres, un meurtre a été commis. Vous connaissez les suspects, Sherlock Holmes, John Watson, James Moriarty, Irène Adler, de célèbres personnages sont impliqués dans cette sombre affaire. Le coupable est forcément l'un d'entre eux. Dans le jeu Sherlock 13, c'est à vous de mener l'enquête pour le démasquer. Utilisez soigneusement les indices dont vous disposez pour progresser



434

plus vite que les autres joueurs et les induire en erreur.  
Éliminer l'impossible, le reste vous mènera à la victoire.

753

**SHERLOCK HOLMES LES MEURTRES DE LA TAMISE**

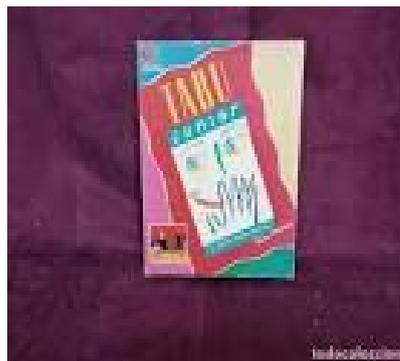
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SPACE COWBOYS
AGE	14 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 8
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



752

**TABOO JUNIOR**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	MB
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



3092

**TIME BOMB**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	IELLO
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	4 ET +
DUREE DU JEU	15-30 MIN
RESUME	-



2044

**TIME S UP ACADEMY**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	ASMODEE
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	6 ET +
DUREE DU JEU	30-45 MIN
RESUME	-



3130

**UNLOCK ! 7 STAR WARS ESCAPE GAME**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	60 MIN +
<b>RESUME</b>	<p>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. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps ! L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal ! La boîte Unlock! Star Wars contient trois nouvelles aventures dans lesquelles vous incarnez : - des rebelles : Fuyez de la planète de Hoth ! - des contrebandiers : Échappez-vous d'un Star Destroyer Impérial ! - des agents impériaux : Récupérez des cristaux de kyber sur l'ancienne lune de Jedha !</p>



498

**UNLOCK ESCAPE AVENTURE N 1**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	60 MIN +
<b>RESUME</b>	-



3068

**UNLOCK HEROIC ADVENTURES N 4**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	60 MIN +
<b>RESUME</b>	-



708

**UNLOCK N 5 EXOTIC ADVENTURE**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +



436

<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>RESUME</b>	-



3069

**UNLOCK TIMELESS ADVENTURE N6**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	-
<b>DUREE DU JEU</b>	60 MIN +
<b>RESUME</b>	-



3091

**UNLOCK! DEMOS**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	30-45 MIN
<b>RESUME</b>	Unlock est un jeu coopératif d'escape room. Ces démos vous font découvrir le principe du jeu Unlock! en version plus courte. (30 min environ au lieu de 1h)



925

**UNLOCK! EPIC ADVENTURES N°7**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	2 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	60 MIN +
<b>RESUME</b>	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. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps ! L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal ! La boîte Unlock! 7 Epic Adventures contient trois nouvelles aventures : - 4ème Art et Décès : Munissez-vous de votre pop-corn ! Ce soir, assistez à la première d'un film d'horreur. En sortirez-vous indemnes ? - Les 7 Epreuves du Dragon : Les Temple des Dragons d'Or accueille de nouveaux élèves une fois toutes les 7 ans. Soyez digne de l'enseignement de Maître Li ! - Mission #07 : L'organisation secrète Eagle a été infiltrée. Agents, c'est à vous d'identifier la taupe!



565

**UNLOCK! MYSTERY AVENTURES N 2**

<b>CATEGORIE</b>	R11-ENIGME
------------------	------------



437

<b>FABRICANT</b>	SPACE COWBOYS
<b>AGE</b>	10 ANS +
<b>NB. JOUEURS</b>	1 A 6
<b>DUREE DU JEU</b>	60 MIN +
<b>RESUME</b>	-



3154

**UNLOCK! MYTHIC ADVENTURES**

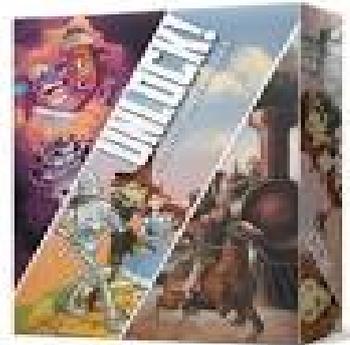
CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SPACE COWBOYS
AGE	-
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-



671

**UNLOCK! SECRET ADVENTURE N3**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	SPACE COWBOYS
AGE	10 ANS +
NB. JOUEURS	1 A 6
DUREE DU JEU	60 MIN +
RESUME	-



2373

**WHAT THE FAKE**

CATEGORIE	R11-ENIGME
FABRICANT	COCKTAIL GAMES
AGE	08 ANS +
NB. JOUEURS	-
DUREE DU JEU	-
RESUME	-

