

Nom Jeu	Marque	Age joueurs	Type jeu	Temps Jeu	Commentaire et règle	Niveau Jeu
traîtres mots	Gigamic	10+	Langue	15- 30 mn	règle du jeu :inventer et rediger une définition pour un mot donné , trouver la véritable définition en votant pour l'un des énoncés proposées contenu: un dictionnaire , un bloc de 300 fiches de redactions , 8 crayons , une règle du jeu	moyen
Mon Quizdien	play bac	10+		30 mn	Règle du jeu:Être le premier journaliste à avoir remplis correctement sa Une en entières. Pour compléter sa Une, il faut gagner 6 cartes en répondant correctement aux questions. Contenu du jeu : 1 règle de jeu, 1 pochette, 1 plateau avec une roue	moyen
elior	Asmodée	10+	Hasard	15- 30 mn	Règle du jeu:dans élixir , chaque joueur est un sorcier qui doit lancer une série de sortilèges, dont les effets perturbent le déroulement de la partie Le vainqueur est le premier joueur a ne plus avoir de sortilège en main contenu:56 cartes	moyen
6 ou prend	amigo	10+	Mathématique	10- 20 mn	Règle du jeu :chaque joueur reçoit dix cartes qui doit déposer le plus habilement possible sur l'un des quatre tes. Mais attention : celui qui pose la dernière carte doit ramasser les cinq premières et écarter de penalties. contenu:104 cartes , 1 règle	moyen
Loups Garoux (Best-of)		10+	Rôle	<= 30 mn	Règle du jeu : Dans "Est sauvage", le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loups-Garoux... Mais cette fois-ci, ce sont les plus inquiétants ennemis du village qui se sont liouées pour faire aboutir leur plan de dévorer jusqu'au	moyen
Kaleidos	Cocktail Games	10+		60 mn	Règle du jeu : Réussir à trouver sur des mots ayant comme initiale le plus grand nombre de lettres sélectionné au hasard. Contenu: 20 fiches illustrées, 4 crayons, 26 cartes lettres, 1 bloc de feuilles, 1 sablier, 1 règle du jeu	moyen
Les batisseurs (moyen age)	bonmyx	10+	Stratégie	<= 30 mn	Les joueurs doivent accumuler le plus de points de victoire en construisant des bâtiments. Contenu: 42 cartes ouvriers- 40 pièces (23 pièces d'argent, 17 pièces d'or); 42 cartes bâtiment (dont 8 machines)	moyen
Le Flambeur	Mb	10+			Le but du jeu est de dépenser un million et faire faillite le plus rapidement possible, ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air! Contenu du jeu: 199 Billets, 1 plateau de jeu, 2 dés, 4 hôtels. Base pour disque avec bouchons pour la rouletteTous	moyen
Garçon ou milliard indien	Carrom Art	10+		30 mn	Faire rentrer tous les palets de sa couleur (noir ou blanc) dans les trous, puis finir par le palet ouge. On place le percuteur (un palet plus grand que les autres coloré différemment) sur une des lignes, qui sera son camp. On doit toujours	moyen
Nier Magazine	Parker	10+	circuit		Gagner le championnat GASTÉROPEED en remportant le plus de points. Chaque course vous rapporte des points. Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. Contenu du jeu: 88 cartes, 6 cartes circuits, 6 circuits (3 sur 3 cartons)	facile
Voyage en Europe		10+	circuit		Chaque joueur obtient une série de cartes qui représentent les noms des villes qu'il doit visiter au cours de son périole. C'est en jouant que l'on apprend ou se trouve telle ou telle ville, telle particularité touristique à visiter. Celui	moyen
Le tour du monde en 80 jours	Ravensburger	10+	circuit		Les joueurs partent de Londres pour se livrer à une course aventureuse autour du monde. Le gagnant est celui qui, à l'aide de son pion, arrive à regagner Londres le premier en jouant adroitement ses cartes d'action. Contenu du jeu : 1 plan de	moyen
Le roi des Nains	tello	10+	association	30 mn	Le joueur qui le score total le plus élevé après sept données est vainqueur. Pour Chaque donne, une règle de score est différente, appelée Quête, est choisie. Contenu du jeu: 39 cartes de bases, 14 cartes spéciales, 20 tuiles.	moyen
Vengeance à Chicago	Parker	10+	circuit		Faire sortir son parrain du quartier général et être le premier joueur à lui faire effectuer une tournée complète d'inspection de la ville. Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 1 roue + 2 tireurs dedans, 2 dés, 36 personnages, 4 anneaux de plastique.	moyen
Nerf Magazine	Parker	10+	circuit		Être le premier à perdre... nous disons bien à perdre tout son argent. Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 1 dé bleu, 1 palet dé blanc, 4 pions, 24 cartes, 45 billets (1x4500, 20x1000, 10x5000, 1x132906300)	facile
TicTac Boom	Ravensburger	10+	association		Trouver tour à tour des mots nouveaux comportant un son obligatoire, tiré au sort à l'avance et ce, avant que la bombe explose. Contenu du jeu: 109 cartes, 1 dé, Bombe minuteur	facile
Le mot le plus long	ceji	10+			Il s'agit dans un temps déterminé, de composer, à partir de 8 lettres, voyelles et consonnes, choisies au hasard, le mot le plus long Contenu du jeu : 111 cartes (72 consonnes - 39 voyelles)	moyen
La course aux initiales	habourdin	10+			Sur des thèmes familiales, chacun doit donner le maximum de réponses commençant par des lettres différentes, pour remplir progressivement sa grille alphabétique. Contenu du jeu : 1 plateau de jeu, 53 cartes, 21 cartes, 1 gros pion rouge, 81	facile
Le mot le plus long	RTF	10+			Vous tirez la septième lettre et le jeu commence, en retournant les lettres adresses, vous disposez d'une minute et demie pour composer le mot le plus long. Contenu du jeu : 1 sabot jaune à trois	moyen
Etoiles filantes	edagames	10+	Stratégie		Le but du jeu est d'obtenir le plus de points e, éliminant les pions adverses. Contenu: 1 Plateau, 24 pions, 3 marqueurs.	moyen
Risk	Parker	10+		90 - 120 mn	Le classique des jeux de guerre. Contenu du jeu: 6 dés, 58 cartes, 90 pions verts, 90 pions roses, 90 pions jaunes, 90 pions noirs, 90 pions bleus, 90 pions rouges + 1 règle de jeu	moyen
Scrabble	Jeux Spear	10+		90 mn	Le Scrabble est un jeu de lettres. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur	moyen
Puzzle WINNETOU	schmidt France	10+			Contenu du jeu: 500 pièces	facile
Nain Jaune	Janod	10+	séquence		Jeux de carte et de hasard. Contenu du jeu: 52 cartes, jetons pour miser, + 1 règle de jeu	moyen
Scrabble	Jeux Spear	10+		90 mn	Le Scrabble est un jeu de lettres pour 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant	moyen
le mot le plus long	Interludio	10+	Langue	15- 30 mn	règle du jeu : avec 8 lettres tirées au hasard , composer le mot le plus long contenu:2 plaques de 56 lettres , 40 voyelles , 71 consonnes , 2 sacs voyelles - consonnes , 1 plateau de jeu , 1 sablier , 1 bloc de notation de scores	moyen
le tour du monde en 80 jours	Ravensburger	10+	circuit		Règle du jeu : Il s'agit de faire le tour du monde en 80 jours. Le gagnant est celui qui, à l'aide de son pion, arrive à regagner Londres le premier en jouant adroitement ses cartes d'actions contenu:1	moyen
les clés perdues	Tiro	10+	Stratégie	20- 30 mn	Règle du jeu:les joueurs doivent trouver les plus longues réponses de ce qu'ils ont en tête. Les plus longues réponses ont le droit des paris de gagner plusieurs tours croissantes pour multiplier vos gains vous pouvez placer au début de votre rangée une carte pari	moyen
Tangram	Ravensburger	10+	Adresse	15- 25 mn	règle du jeu :avec les pièces faire des formes choisies rapidement à l'aide du livret contenu:7 pièces en plastiques , 1 livret de figures	moyen
maharadjah	schmidt France	10+	circuit	15- 25 mn	règle du jeu:pièces prédées à la fin de la partie contenu:1 plateau , 48 cartes , 16 jetons pierres precieuses , 16 pions , 24 cobras , 4 cartes , 1 dé bleu , 1 dé noir , 1 dé rouge	moyen
townard	Parker	10+	Langue		règle du jeu:marquer le plus de points , soit en créant de nouveaux mots , soit en empiétant des lettres pour changer des mots préexistants. contenu:1 plateau , 1 plaque colorée de 4 cases , 1 base pivotante , 4 pieds en caoutchouc , 1 feuille	moyen
triolet	Dj games	10+	Mathématique	15- 30 mn	règle du jeu:chaque coup , les joueurs cherchent à obtenir le plus de points possible en posant sur une même ligne horizontale ou verticale , un , deux ou trois jetons accolés à un ou plusieurs jetons déjà placés.Le vainqueur est celui qui	moyen
take 5	amigo	10+	Mathématique	10- 20 mn	règle du jeu :des vachettes jouent le rôle le plus importante , le but du jeu est d'assembler des rangées de cartes avec des vachettes vertes. Il vaut mieux laisser les vachettes rouges à d'autres joueurs car elles donnent des points négatifs.	moyen
pyramide	édition jeux druen	10+	Langue	20- 30 mn	règle du jeu : se joue par équipes de 2 dont l'un va essayer de faire découvrir à l'autre 5 mots faisant partie d'une phrase. Chaque mot trouvé rapporte un point et contribue à reconstruire la phrase qui pose une énigme. Il y a aussi des séries	moyen
Grans safari	Ravensburger	10+	circuit	20- 30 mn	Les cartes d'animaux distribuées aux joueurs indiquent les buts à atteindre par les joueur. Les joueurs avance avec l'aide de flèches (représentant l'itinéraire du jeu). Les joueurs posent une flèche après l'autre. Si un itinéraire atteint	facile
Clé de fort boyard	ideal	10+	Questionnaire		Règle du jeu : Obtenir 4 clés par des épreuves ou des énigmes, qui vous permettront d'ouvrir le coffre afin d'y prendre le plus d'argent possible. Celui qui remporte le plus d'argent gagne. Contenu : 1 plateau de jeu, 30 clés rouges, 30 clés	moyen
Garçon	amigo	10+	Stratégie	45 mn	Règle du jeu : plongez dans un monde fabuleux de dragons, de fées et de gargouilles... Vous devrez résoudre le rôle du magicien pour partir à la quête de Garçon. l'amulette du pouvoir. Seul un grand sorcier pourra s'imposer à la puissance des ténébreux	moyen
Set	Ravensburger	10+	Stratégie	20 mn	Qui pourra collectionner le plus grand nombre de SETS-3 cartes avant le bon nombre, la bonne couleur, la bonne forme et le bon contenu ? Pour gagner il s'agit de ne pas s'embrouiller. Contenu : règle du jeu, 81 cartes	moyen
Donner wetter	Haba	10+	Stratégie	30 mn	Il s'agit de se livrer à des prévisions météorologiques. Avec des prévisions justes, les joueurs peuvent faire grimper leur grenouille à l'échelle. Contenu : 1 support de jeu, 1 cod-prouette, 4 grenouilles, 16 jetons barométriques, 36 cartes	moyen
Labyrinth Master	Ravensburger	10+	Stratégie	30- 45 mn	Dans de belles voutes secrètes, s'engage une course aux recettes et in grédients magiques. Seul le plus nés et habile aventurier réussit à se frayer un chemin à travers les couloirs du labyrinth et à collectionner des objets magiques pourra prétendre	moyen
Awélé		10+	Stratégie	20- 30 mn	Règle du jeu : Semer les graines, en prenant celles d'un des trous et en les déposant une à une dans les trous suivants, sans s'emparer de graines en abouissant dans des régions où elles sont peu nombreuses. Contenu : 1 boîtier en bois avec	difficile
les loups-garoux (base)		10+	Rôle	30 mn	Règle du jeu : dans "Est sauvage", le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loups-Garoux... Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés..... Contenu: 24 cartes et une règle du jeu	moyen
Loups Garoux (Extension)		10+	Rôle	<= 30 mn	Règle du jeu : Dans le village de Thiercelieux il va des Loups-Garoux encore plus terribles, des villageois spéciaux encore plus puissants et de nombreuses autre surprises. Contenu : 24 carte et une règle de jeu	moyen
introducs à venise	Mb	10+	Questionnaire	30- 60 mn	Règle du jeu : Contenu: 1 plateau de jeux , 1 règle de jeu , 16 personnages, 1 grand personnage avec masque, billes , 4 passeports , 4 enveloppes 1 carnet de feuille , 46 cartes	difficile
Privacy	Gigamic	18+		45 mn	Plus de 400 questions intimes, amusantes, polémiques... auxquelles vous répondez secrètement par oui ou non. Et ensuite, il vous faudra devinez combien ont répondu oui. Mais vous ne serez jamais "oui" ! Contenu du jeu: 1 boîte/urne, 12 disques	facile
Le jeu du dictionnaire	habourdin	14+			Progresser sur le difficile chemin des définitions, pour accéder le premier aux lauriers Du Savoir, en atteignant la case DiPloème représentant un dictionnaire. Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 2 paquets de 129 cartes, 18 jetons verts, 5 pions.	moyen
Pictionary junior		12+	association		Deviner un mot à partir d'un dessin réalisé par son ou ses partenaires. La première équipe à deviner 4 mots remporte la partie. Contenu du jeu: 60 cartes rouge (10 à 11 ans) 60 cartes bleues(de 7 à 9ans)	moyen
Othello	Descartes	12+	Stratégie	20 mn	Règle du jeu: Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 24 cases, 20 sur 20, appelé othellier. contenu: 1 plateau de jeu et 64 pions	difficile
Le tapis volant	Ravensburger	12+	circuit		Chaque joueur fait décoller son jeton de tapis volant à l'aide des cartes des vents et le laisse survoler le fabuleux pays des Mille et une nuits. Le vainqueur de cette passionnante compétition aérienne est celui qui, le premier, atteint le	moyen
Caravane	Ravensburger	12+	circuit		Cette règle du jeu est destinée à tous les charbonniers bien entraînés. Comme dans la version de base, le vainqueur sera celui aura réussi à rassembler le plus de balcons de sole au cours des 3 étapes. Contenu: 1 règle de jeu, 5 pions charmeaux,	moyen
Formule 1 dé	auto games	12+	circuit		Formule dé est un jeu sur les courses automobiles de Formule 1. Le but est de gagner une course en franchissant le premier la ligne d'arrivée. Pour cela, il vous faudra prendre des risques et anticiper les événements de la course. Vous devrez	moyen
Dracula	zebra	12+			Éviter que le comte Dracula ou l'un de ses vampires ne plante ses crocs dans votre cou et découvrez derrière quel voyageur se cache le prince de la nuit. Si l'un d'entre vous y parvient, il gagne la partie. Dans tout autre cas, Dracula et	moyen
shouqn	nathan	12+	Stratégie	30 mn	Le but du jeu est de capturer le Shouqn de son adversaire. Le plateau et les pièces sont magnifiques ce qui entraîne, à chaque déplacement une variation automatique du chiffre apparaissant sur son cadran. Il y a donc un facteur hasard dans	difficile
qvôts	fi du dé	12+	Stratégie	15 mn	Gvôts est très complexe,proche du casse-tête à deux. Il interressera les joueurs de jeux abstraits, par sa grande originalité et sa richesse.Le but du jeu est d'amener un pion derrière la ligne adverse. Pour cela il faudra préparer soigneusement	difficile
Departo 30	France jeux	12+	circuit		Ce jeu permet de découvrir les particularités du département du gard. Les différents domaines abordés sont: Histoire, culture, tradition, tourisme, géographie, sports et loisirs, vins et gastronomie. Contenu du jeu: 1 plateau, 1 dé, 4 auto-cars.	moyen
Taboo	Mb	12+		30 mn	Le jeu des mots interdits. Comment faire deviner "VOYAGE" à votre équipe quand vous ne pouvez pas prononcer les mots EXCURSIONS, PARTIR, ou AVION ? Contenu : 2 pions, 1 support vert, 1 sablier, 1 plateau de jeu, 500 cartes, 1 buzzer	moyen
Images	schmidt France	12+	Hasard	45 mn	Gagner en faisant le premier le tour du plateau du jeu. Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 500 cartes + 1 règle de jeu.	moyen
Scrabble	Jeux Spear	12+		90 mn	Le Scrabble est un jeu de lettres. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur	moyen
Time's up personnages	Asmodée	12+	association	45 mn	Règle du jeu.Votre mission est simple: vous devez faire découvrir des personnages célèbres à vos partenaires. Commencez par les décrire à votre convenance sans les nommer. Ensuite, faites les deviner en ne prononçant qu'un seul mot et pour	difficile
Mini solidaire	DUJARDIN	12+	Stratégie	10- 15 mn	Règle du jeu: Éliminer le maximum de fichets de bois. Placez les fichets en laissant le trou central vide. N'importe quel fichet peut prendre le fichet voisin en sautant par-dessus, dans le sens horizontal ou vertical, à condition de retomber.	moyen
Zuma	Parker	12+	association	45 mn	règle du jeu : Etre le joueur à avoir totalisé le plus de points à la fin des 3 manches de jeu en récupérant les bonnes cartes et en attrapant les totems Zuma. le contenu: 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 5 totem, 43 cartes	difficile
hipopotames	Ravensburger	12+	circuit	15- 30 mn	règle du jeu:ce jeu est une course folle pour des émotions fortes , un merveilleux moment de détente ou farfelues les plus insolites , dans les plus maternelles, idées les plus farfelues viendront ponctuer votre parcours. contenu:1 plan de	moyen
bohanza	Gigamic	12+	Stratégie	15- 30 mn	règle du jeu :à son tour de jeu , le joueur actif doit faire les choses suivantes :planter des haricots-piocher , échanger et donner des cartes haricots-planter les haricots échangés et données-piocher de nouvelles cartes haricot contenu:161	moyen
comédie story	Parker	12+				
pictionary	Parker	12+	Langue	35 mn	Règle du jeu : Contenu: 1 plateau de jeu, 1 sablier, 500 cartes + 4 cartes d'explication 3 blocs de papier, 4 crayons, 1 dé, 4 pions	moyen
le jeu du dictionnaire	habourdin	14+			Progresser sur le difficile chemin des définitions, pour accéder le premier aux lauriers Du Savoir, en atteignant la case DiPloème représentant un dictionnaire. Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 2 paquets de 129 cartes, 18 jetons verts, 5 pions.	moyen
Privacy	Gigamic	18+		45 mn	Plus de 400 questions intimes, amusantes, polémiques... auxquelles vous répondez secrètement par oui ou non. Et ensuite, il vous faudra devinez combien ont répondu oui. Mais vous ne serez jamais "oui" ! Contenu du jeu: 1 boîte/urne, 12 disques	facile