



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1061



TOP TEN

Commentaires sur le jeu

Points:

Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !
Matériels: 1 tapis - 8 jetons - 10 cartes numéro - 125 cartes thème

Nb pièces: 144

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 14+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 4-9
Difficulté:
Marque du jeu: Non renseigné
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1055



DISTAVIE

Commentaires sur le jeu

Points:

Quel est ton rêve le plus fou? Quel est ton meilleur souvenir de vacances? Distavie permet de s'exprimer sur des sujets variés.

Matériels: 150 cartes - 1 règle

Nb pièces: 151

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2-6
Difficulté:
Marque du jeu: Placote
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1052



MEXICAIN TRAIN

Commentaires sur le jeu

Points:

Construisez votre propre train de dominos en ajoutant des dominos au Mexican Train. Le gagnant est le premier à avoir posé tous ses dominos !
Matériel: 91 dominos - 8 dominos - 1 socle - 1 règle

Nb pièces: 101

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2-8
Difficulté:
Marque du jeu: Tactic
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1027



ARCIMBOLDO

Commentaires sur le jeu

Points:

À la manière d'Arcimboldo, s'inspire des tableaux de Giuseppe Arcimboldo. Les joueurs vont utiliser des fruits, légumes, céréales et fleurs magnétiques pour créer des œuvres.
Une fois que chacun a commenté son œuvre, les joueurs votent pour celle qui leur paraît la plus convaincante. Pas de stress d'exécution, place à la création !
Matériels: 6 plateaux - 84 étiquettes mots 120 fruits et légumes... - 1 règle

Nb pièces: 211

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 7+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 3-6
Difficulté:
Marque du jeu: Bankiii Editions
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1025



CRACK LIST

Commentaires sur le jeu

Points:

Crack List c'est le jeu du Petit Bac revisité en jeu de cartes qui se joue chacun son tour avec une multitude de listes de catégories.
But du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes
Matériels : 156 cartes (2x78) - 1 règle du jeu

Nb pièces: 157

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 10+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2-8
Difficulté:
Marque du jeu: Non renseigné
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1024



JEU DE L'OIE

Commentaires sur le jeu

Points:

Petit jeu de l'oie de voyage
Matériel: 1 boîte - 3 jetons - 1 dé

Nb pièces: 5

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2-3
Difficulté:
Marque du jeu: Non renseigné
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1017



FAIS PAS L'ANE

Commentaires sur le jeu

Points:

Ce jeu familial et convivial vous ravira par sa simplicité et sa diversité. Il est pour tout public et n'a qu'une idée, vous faire passer de bons moments. Les âneries sont permises, mais attention l'âne est malicieux ...
Matériels: 93 cartes - 1 livret - 1 règle

Nb pièces: 95

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1-6
Difficulté:
Marque du jeu: Paille éditions
Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0939



LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

Commentaires sur le jeu

Points:

Le jeu du Prince de Motordu est un jeu de société pour s'amuser avec les mots. Lancer le dé tout rond dans le château et regarde par quelle porte il ressort pour savoir s'il va jouer au jeu des initiales, des rimes, des syllabes ou des max de mots. Un jeu efficace pour développer le vocabulaire, en s'amusant.

Matériel: 1 plateau - 1 château en 2 morceaux - 1 base en plastique - 1 dé rond - 1 sablier - 1 pion prince - 64 cartes

Nb pièces: 71

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 6+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Nathan
Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0934



HEROS A LOUER

Commentaires sur le jeu

Points:

Les plus grands aventuriers du royaume se sont réunis ! Votre but : être le premier à recruter 6 héros différents pour partir à l'aventure ! Héros à louer est un jeu de bluff simple et tactique dans lequel vous devez tendre des pièges à vos adversaires et déjouer leurs plans. Soyez observateur, suivez votre instinct et utilisez au mieux les pouvoirs de vos héros pour remporter la partie !

Matériel: 1 règle du jeu, 5 cartes aide au jeu, 77 cartes Héros

Nb pièces: 83

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0919



BREAK THE CODE

Commentaires sur le jeu

Points:

Dans Break the Code, votre but est de deviner les chiffres et les couleurs des tuiles Chiffre ciblées. Au centre de la table sont étalées 6 cartes Question. À votre tour, choisissez-en une pour poser la question inscrite dessus à votre ou vos adversaires. Apprenez- en ainsi un peu plus à chaque fois sur ces tuiles.

Matériel: 21 cartes - 4 paravents - 20 tuiles "chiffres" - 1 règle

Nb pièces: 47

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0917



CES ANNEES LA

Commentaires sur le jeu

Points:

Le jeu Ces années-là teste vos connaissances ou vos souvenirs des années de 1970 à 2009. Votre objectif? Vous débarrasser de tous vos 7 jetons de paris. Des plus faciles (ceux qui permettent une erreur de 3 ans en + ou en -) jusqu'au plus difficile (celui qui oblige à trouver l'année juste).

Matériel: 16 disques - 28 jetons - 276 cartes - 1 règle

Nb pièces: 321

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Cocktail games

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0910



DEVINE TETE

Commentaires sur le jeu

Points:

Tous les joueurs prennent une carte sans la regarder et la fixent sur leur bandeau de sorte à ce que tout le monde puisse voir l'illustration. Chaque joueur à son tour pose un maximum de questions, en un temps limité par le sablier, pour deviner l'illustration d'une ou de plusieurs cartes. Les autres joueurs répondent par oui, non ou peut-être. Pour chaque carte devinée, le joueur élimine un jeton. Le premier joueur qui n'a plus de jeton a gagné. Matériel: 6 bandeaux - 72 cartes - 23 jetons - 1 sablier - 1 règle du jeu

Nb pièces: 103

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Mégableu

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0909



CREATIONARY

Commentaires sur le jeu

Points:

Un jeu palpitant dont le but est de faire deviner aux autres ce que vous construisez avec les briques LEGO ! Un grand jeu pour la famille et les amis. Faites marcher votre imagination, votre créativité, votre réflexion et vos talents de constructeur !

Matériel : 93 cartes - 42 pièces blanches - 34 pièces marrons - 41 pièces rouges - 27 pièces bleues - 36 pièces vertes - 10 pièces beiges - 30 pièces jaunes - 56 pièces grises (claires et foncées) 6 pièces transparentes - 16 pièces noires - 1 flamme orange - 10 roues - 3 personnages - 1 règle

Nb pièces: 406

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Légo

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0908



MONOPOLY JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Points:

Monopoly Junior adapte les règles du jeu de société le plus connu au monde, le Monopoly Classique, pour les plus petits. Avec des règles simplifiées et un temps de jeu plus court, les plus jeunes pourront s'initier à l'univers des jeux de plateau avec un design de dessins-animés.

Matériel: 1 plateau - 1 règle - 1 dé - 89 billets - 20 cartes chances - 4 pions - 4 cartes présentation - 12 jetons bateau - 12 jetons chat - 12 jetons chien - 12 jetons voiture

Nb pièces: 164

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Hasbro

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0904



TRIO : UNO-PHASE 10-SNAPPY DRESSERS

Commentaires sur le jeu

Points:

Découvrez ou re-découvrez 3 jeux de cartes classiques, et un peu moins classiques également avec :

Le jeu de Uno : Grand classique du jeu de défausse.

Jeu de cartes Phase 10 : Les joueurs doivent réaliser des séries de cartes et être le premier à faire les 10 phases permettant la victoire.

Snappy Dressers : Les animaux en fête est un jeu d'observation où vous devrez trouver des ressemblances entre les cartes.

Matériels: 3 règles du jeu - 112 cartes "uno" - 53 cartes "snappy dressers" - 11 cartes "Phase 10"

Nb pièces: 177

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0898



L'APERU JEU VENDEEN

Commentaires sur le jeu

Points:

Le temps d'un apéro en famille ou entre amis, partagez un moment drôle et convivial en vous amusant avec les expressions en patois ! 8 types de jeux pour les grands et les petits.

Matériel: 43 cartes

Nb pièces: 43

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0859



QUIRKLE CARTES

Commentaires sur le jeu

Points:

Avec Qwirkle Cartes, retrouvez tout le plaisir de Qwirkle dans un petit format à emporter partout !
Matériel: 108 cartes - 1 livret

Nb pièces: 109

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 8+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Sofa
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0856



TYLE

Commentaires sur le jeu

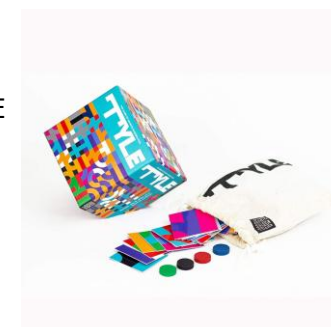
Points:

Les joueurs s'affrontent pour passer d'un coin à l'autre de la grille en tournant, retournant et faisant glisser des Tyles pour relier le chemin et créer une route vers la victoire.
Matériel: 96 tuiles - 4 pions - 1 sac - 1 règle

Nb pièces: 102

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 8+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Lansay
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0855



PUNTO

Commentaires sur le jeu

Points:

Punto est un jeu de cartes dans lequel les joueurs doivent poser 4 cartes de la même couleur dans le but de former une suite logique : une rangée, une colonne ou une diagonale.
Matériel: 18 cartes - 18 cartes vertes - 18 cartes oranges - 18 cartes rouges

Nb pièces: 72

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 et +

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0853



MICRO MACRO CRIME CITY

Commentaires sur le jeu

Points:

La police de Crime City a besoin de vous pour faire face à une vague de crimes hors normes. Utilisez toutes vos compétences d'observation et de déduction pour résoudre ces affaires.
Matériel: 1 plan de la ville - 120 cartes enquête - 1 règle du jeu - 1 loupe - 16 enveloppes

Nb pièces: 139

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0849



PUSH

Commentaires sur le jeu

Points:

À votre tour de jeu, retournez les cartes de la pioche une par une et formez des colonnes. Il s'agit de s'emparer de celles comportant les plus grandes valeurs pour marquer le maximum de points et ainsi l'emporter. Mais ne soyez pas trop gourmands ! À vouloir prendre trop de risques, vous risquez d'y laisser des plumes !

Matériel: 120 cartes - 1 dé - 1 règle du jeu

Nb pièces: 122

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0848



SKYJO

Commentaires sur le jeu

Points:

Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur. L'objectif de Skyjo est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie.

Matériel: 150 cartes - 1 règle

Nb pièces: 151

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Leap frog
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0844



LA FETE DES OMBRES

Commentaires sur le jeu

Points:

Pour marquer des points, à La Fête des ombres, il faut trouver les personnages qui ne sont pas venus danser autour du feu de camp. Il y en a six parmi les treize possibles. Mémoriser sept objets, ce n'est déjà pas facile. Mais ici, en plus, ils dansent ! C'est-à-dire qu'ils apparaissent et disparaissent devant le feu de camp, dans un théâtre d'ombre vraiment très réussi.

Matériel: 4 personnages - 1 grand plateau - 1 disque tournant - 4 panneaux en carton - 13 ombres violettes - 1 lampe - 1 pied de lampe vert - 13 cartes - 1 règle

Nb pièces: 39

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0843



REVE DE PRINCESSE

Commentaires sur le jeu

Points:

Ce jeu de parcours et de stratégie, aux belles illustrations, animera des après-midi entre amis. Etre la première à retrouver le prince pour aller au bal, n'est ce pas le rêve de toute petite fille ? Pour cela, il faut récupérer 3 accessoires : une couronne, une robe et une paire de chaussures. Une fois les 3 éléments réunis, il faut chercher le prince qui attend dans l'un des 3 châteaux. Mais le temps presse car la sorcière est aussi à la recherche du prince...

Matériel: 1 plateau - 3 cartes bonus - 16 cartes objets - 3 cartes châteaux - 5 figurines princesses - 1 figurine sorcière - 6 socles - 1 dé - 1 règle

Nb pièces: 31

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0816



OH MY GOLD

Commentaires sur le jeu

Points:

Jetez les dés pour ouvrir les précieux trésors et les sécuriser en les chargeant dans votre cale. Mais attention : vos adversaires pirates lorgnent déjà sur vos butins !

Matériel: 1 règle du jeu - 4 dés - 4 cartes bateaux - 18 cartes coffres

Nb pièces: 27

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0815



KONTOUR

Commentaires sur le jeu

Points:

Les joueurs vont tenter de faire deviner aux autres un mot, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir !
Faites preuve d'imagination et d'un esprit de simplification pour remporter la victoire.

Matériel: 1 règle du jeu - 72 cartes-1 crayon -1 bloc de dessin - 1 sablier -

Nb pièces: 76

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0812



TEXTO

Commentaires sur le jeu

Points:

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. Texto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit .

Matériel: 1 règle du jeu - 60 cartes

Nb pièces: 61

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0806



Chakra

Commentaires sur le jeu

Points:

Respirez profondément... Laissez venir à votre oreille le murmure de la réflexion... Harmonisez vos chakras et lâchez prise pour que filent les énergies négatives.
Méditez sur votre stratégie et laissez vos émotions façonner votre victoire !
Choisissez vos gemmes d'énergie et déplacez les judicieusement pour que vos chakras soient harmonisés !

Matériel: 4 plateaux individuels - 96 pierres - 1 sac - 1 plateau lotus - 1 jeton lotus - 20 jetons noirs - 8 jetons numérotés - 28 jetons (rouges, jaunes, oranges, bleu, vert, vert clair, violet) - 1 règle du jeu

Nb pièces: 160

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0799



MINOTAURUS

Commentaires sur le jeu

Points:

Pour gagner la partie ! Soyez le premier à mener vos héros jusqu'au temple en évitant le Minotaure et en plaçant intelligemment des murs dans le labyrinthe pour bloquer vos adversaires !

Matériel: 1 plateau monté - 12 pions Héros - 1 minotaure - 1 dé - 1 règle du jeu - 1 notice de montage du plateau

Nb pièces: 17

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Eitech
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0741



LOUP-GAROU POUR UNE NUIT

Commentaires sur le jeu

Points:

Dans ce jeu de cartes, chaque joueur joue le rôle d'un Villageois, d'un Loup-garou ou d'un personnage spécial. C'est à vous de deviner qui sont les Loups-garous et de tuer au moins l'un d'eux pour gagner... A moins que vous ne soyez vous-même devenu un Loup-garou!

Matériel : 16 cartes personnages – 16 jetons – 1 dépliant maître du jeu – 1 règle

Nb pièces: 34

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 9+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0730



BLANC MANGER COCO

Commentaires sur le jeu

Points:

ADULTES

Blanc manger Coco est un jeu de cartes idéal pour l'apéro entre amis. Il est composé de 134 cartes « questions » et 466 cartes « réponses » pour une infinité de combinaisons croustillantes.

Les cartes bleues ou cartes « questions » sont des phrases ou périphrases neutres de sens. Elles font références à divers sujets de l'actualité ou de la vie quotidienne.

Les cartes blanches ou cartes « réponses » sont des mots ou ensemble de mots pas toujours neutre de sens.

Matériel : 600 cartes – 1 règles du jeu

Nb pièces: 601

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-10

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0727



CAN'T STOP

Commentaires sur le jeu

Points:

Dans Can't Stop, les joueurs doivent s'appuyer sur leur chance avec des dés et choisir des combinaisons tactiques afin de fermer trois colonnes.

Matériel : 1 plateau – 3 alpinistes – 4 dés – 40 pions – 1 règle du jeu

Nb pièces: 49

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

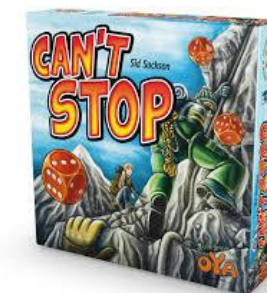
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0725



KARUBA

Commentaires sur le jeu

Points:

Enfin! Après un long voyage en bateau, les chasseurs de trésor arrivent enfin sur l'île de Karuba. Ils peuvent se lancer à la recherche des trésors cachés... Qui fera traverser correctement la jungle à son équipe d'expédition, gardera à l'œil les autres joueurs et surtout récoltera l'or et les cristaux tout au long du chemin? Mais il faudra aussi se déplacer à temps! Seuls les premiers à arriver aux temples pourront récupérer les trésors les plus précieux!

Matériel : 4 plateaux – 144 plaquettes – 32 pièces en bois – 16 trésors – 64 cristaux – 16 pépites – 1 règle du jeu

Nb pièces: 277

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0722



GANG DE CASTORS

Commentaires sur le jeu

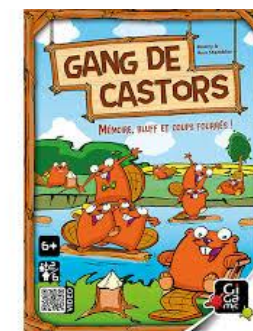
Points:

Le but dans Gang de Castors est de ramasser le moins de points possible. Les joueurs posent devant eux 4 cartes faces cachées, seules 2 d'entre elles leur seront dévoilées. A chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action OU échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse. Soyez attentifs et mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible. Mémoire, bluff et coups fourrés sont au programme de ce jeu réservé aux castors les plus rusés.
 Matériel : 66 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 67

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0708



BATTLE GUM

Commentaires sur le jeu

Points:

3 cartes cachées, autant devant soi, autant en main ! Composez votre main avec les cartes visibles... et faites des plis à 3 cartes ! Impossible ? Vous ramassez ! De nombreuses variantes et pouvoirs spéciaux viennent pimenter le jeu.

Matériel: 54 cartes

Nb pièces: 54

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0707



PIOU PIOU

Commentaires sur le jeu

Points:

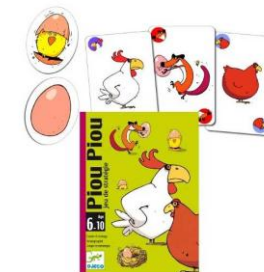
C'est la panique dans le poulailler, les oeufs doivent éclore avant que le renard ne puisse les voler !

Matériel: 31 cartes - 18 cartes "œuf" - 10 cartes règle du jeu

Nb pièces: 59

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0704



UNE SOURIS VERTE

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de cartes pour créer plein de comptines sur le thème de la célèbre chanson.

Matériel: 48 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 49

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Educa

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0703



6 QUI PREND!

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque joueur reçoit dix cartes numérotés à chaque manche. Il doit déposer une à chaque tour, le plus habilement possible, sur l'un des quatre tas. Mais attention : celui qui pose la sixième carte doit ramasser toutes les cartes du tas et écope de pénalités

MATERIEL: 104 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 105

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0702



TIC TAC TOE

Commentaires sur le jeu

Points:

Une version du jeu du morpion, sous forme de cartes, aux multiples retournements de situations !

Matériel: 44 cartes - 24 jetons - 10 cartes règle du jeu

Nb pièces: 78

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

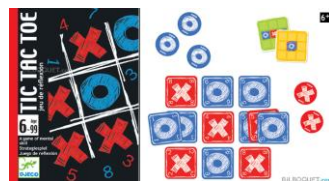
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0701



MEMOKADO

Commentaires sur le jeu

Points:

Ce jeu de cartes propose de collecter des cadeaux en faisant appel à sa mémoire.

Matériel: 36 cartes - 9 cartes règle du jeu

Nb pièces: 45

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0670



Tip top clap

Commentaires sur le jeu

Points:

Une suite de bruits et de mîmes se crée et s'allonge au rythme du jeu...
Rires assurés pour ce jeu de mémoire inédit !...

Matériel : 33 cartes dont une règle du jeu

Nb pièces: 33

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

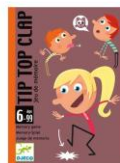
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

Manque:



7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0663C



Worm Up!

Commentaires sur le jeu

Points:

Une course de vers pas comme les autres dans laquelle on se retrouvera à se tortiller afin de faire un maximum d'avancement pour toucher la ligne d'arrivée. Combien d'entre vous essayerons de gêner les adversaires en se tortillant un peu plus ?
Une course de vers de terre qui se jouera rapidement mais avec une phase de prédiction sympa !

Matériel: 25 tuiles- 1 panneau finish - 4 cylindres noirs - 35 1/2 sphères - 1 règle de jeu

Nb pièces: 66

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

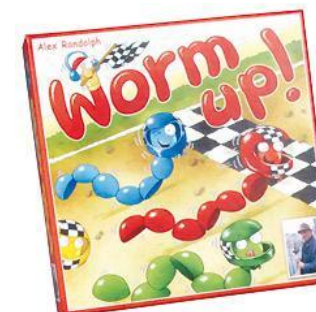
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0657



Glücks Piraten ou Les Pirates Chanceux

Commentaires sur le jeu

Points:

Celui qui atteint une île aux trésors a une grande chance de pirate ! Mais quelle malchance quand des pirates viennent piller son trésor !

Matériel : 4 pirates - 7 cartes - 17 trésors - 2 pions en bois - 1 dé - 1 règle

Nb pièces: 32

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0652



TRIOMINO junior

Commentaires sur le jeu

Points:

Un domino évolutif et malin aux pièces triangulaires !
Cette version propose 2 niveaux de difficulté pour progresser en s'amusant.

Le 1er niveau pour manipuler les chiffres et les couleurs, le 2ème niveau pour aller plus loin en comptant les points.

Matériel: 4 réglettes - 36 triominos - 31 pièces - 1 règle du jeu

Nb pièces: 72

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Clicstoy's

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0642C



Pipolo

Commentaires sur le jeu

Points:

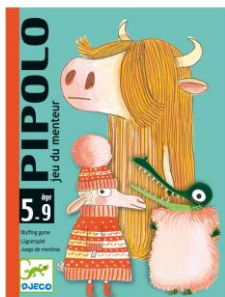
Le célèbre jeu du menteur revisité avec des illustrations pleines d'humour! Sur les cartes les animaux sont tout nus, à plumes, à poils ou habillés... Le premier pose une carte cachée et annonce qu'il s'agit par exemple d'un animal à poils. Les autres joueurs doivent poser à la suite des animaux à poils... mais tous ont le droit de mentir, il suffit juste de ne pas se faire attraper. Le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes a gagné.

Matériel: 44 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 45

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0640



Sparito

Commentaires sur le jeu

Points:

Bien observer et retrouver les 3 petits qui sont cachés.

Matériel: 4 planches en bois - 16 cartes mémo - 12 pions - 1 règle du jeu

Nb pièces: 33

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0632



Kang-a-roo

Commentaires sur le jeu

Points:

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

Matériel : 55 cartes - 11 figurines - 1 règle du jeu

Nb pièces: 67

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jumbo
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0621



Trifouilli

Commentaires sur le jeu

Points:

Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une très grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps de fouiller dans la pioche afin de vite former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun. Quand un joueur pense avoir réussi, il appuie vite sur la sonnette pour valider ! Mais dans toute cette précipitation, gare aux erreurs !
 Le vainqueur est celui qui aura récolté le plus de cartes à la fin de la partie. Trifouilli est un jeu d'observation malin et rapide où tout le monde joue en même temps.

Nb pièces: 82

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0620



La danse des cafards

Commentaires sur le jeu

Points:

C'est la folie du disco chez les cafards ! Chacun son tour pose rapidement une carte et exécute le mouvement indiqué accompagné de son bruit. Le rythme est effréné, et les joueurs doivent rester dans le tempo sans répéter deux fois le même geste même si des cartes identiques se succèdent... Pas si simple dans ce cas de ne commettre aucun faux pas. Celui qui se défasse de toutes ses cartes en premier sera déclaré roi du dancefloor.

Matériel: 128 cartes - 1 règle

Nb pièces: 129



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:

Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0619



Caco folie

Commentaires sur le jeu

Points:

Des cartes sont placées face cachée sur la table pour former la basse-cour. Chacun à leur tour, les joueurs dévoilent une carte de leur main et tentent de retrouver l'animal correspondant au milieu de la basse-cour. Si c'est la même image, le joueur peut se défasser de sa carte et rejouer. S'il s'est trompé, c'est au tour du joueur suivant. Prudence, car au milieu de toutes ces bestioles, des crottes de poule traînent! Il faudra alors vite trouver une pelle pour les recouvrir ou les adversaires se feront un plaisir de redonner des cartes. La première cocotte à se débarrasser de toutes ces cartes sera déclarée vainqueur !

Matériel: 64 cartes - 1 règle

Nb pièces: 65

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0613C



Margot l'escargot

Commentaires sur le jeu

Points:

Choisis un escargot et déplace-le sur le plateau.
Pour cela, lancer le dé et observe la couleur annoncée.
Les billes sur le chemin sont de cette couleur ?
Alors ton escargot va pouvoir les avaler !
Sinon, passe ton tour.
Le premier joueur qui remplit son escargot avec 10 billes gagne la partie !

Matériel: 1 plateau - 4 escargots (cornes cassées) - 40 billes de couleurs - 1 dé - 1 règle du jeu

Nb pièces: 47

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 4+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0597



Rêve de trésor

Commentaires sur le jeu

Points:

Ce jeu de parcours et de stratégie, aux belles illustrations, animera des après-midis entre amis. Etre le premier à trouver le trésor du pirate, voici une quête des plus palpitante ! Pour cela, il faut récupérer 3 objets : la carte au trésor, une boussole et la clef du coffre. Une fois les 3 éléments réunis, il faut chercher le trésor caché sur l'une des trois îles. Mais le temps presse car le pirate recherche aussi son trésor.

Matériel: 1 plateau - 1 règle - 3 cartes coffres - 3 cartes bonus - 6 pirates - 6 supports - 1 dé - 16 cartes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 5+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Ulysse
Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0591



Harry Potter

Commentaires sur le jeu

Points:

Entrez dans le monde magique de Poudlard, l'école de sorcellerie et de magie, et parcourez le château pour trouver les différents ingrédients dont vous avez besoin pour faire vos devoirs dans le nouveau jeu de société LEGO Harry Potter Poudlard. Soyez le premier à dévaler les escaliers, à emprunter les passages secrets et à revenir dans votre salle commune avec vos devoirs terminés pour gagner ! Un jeu familial passionnant pour 2 à 4 joueurs.

Matériel: plateau - 4 salles de classe - (1 avec 4 lanternes - 1 avec 4 animaux - 4 chemin droit - 4 chemins carrefour - 4 chemins angles - 1 dé - 4 drapeaux - 9 personnages - 1 chat - 1 outil - 1 face marron - 1 face

Nb pièces: 33

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Eitech

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0588C



Ringgz

Commentaires sur le jeu

Points:

Placer judicieusement ses anneaux, repousser l'adversaire dans ses limites en l'isolant, lui dicter le chemin à suivre et l'obligera disperser ses forces pour finalement conquérir un maximum de territoires. Seuls les meilleurs stratégies réussiront à s'imposer.

Matériel: 1 plateau - 1 pion quadricolore - 48 anneaux - 12 bases - 1 règle du jeu

Nb pièces: 63

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0584F



Le carrousel des souris

Commentaires sur le jeu

Points:

Le Carrousel des souris est un jeu de mémoire dynamique, où les éléments à mémoriser bougent en permanence et défient ainsi la capacité de mémorisation des joueurs.

Matériel: 7 souris - 24 fromages - 1 manège à souris - 1 sac - 1 règle de jeu

Nb pièces: 34

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0574F



Cocotaki

Commentaires sur le jeu

Points:

Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose, Meuh, bêêê, bzz, miaou, Ouaf-Ouaf c'est une véritable « cocophonie » !

La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier...et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki !!

Matériel: 112 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 113

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0570C



6 qui prend!

Commentaires sur le jeu

Points:

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de boeufs» chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières... et toutes leurs têtes de boeufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses boeufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

Matériel: 104 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 105

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0552



Pyramide d'animaux

Commentaires sur le jeu

Points:

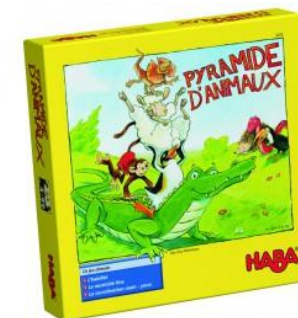
La pyramide des animaux est un jeu d'adresse tout en bois qui plaira tant aux petits qu'aux plus grands !
 A chacun de poser ses animaux selon l'indication du dé mais attention à ne pas tout faire tomber !
 La pyramide des animaux est un bon jeu familial d'adresse qui alliera tactique et motricité fine !

Matériel: 29 animaux - 1 dé 1 règle du jeu

Nb pièces: 31

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0551



Rafle des chaussettes

Commentaires sur le jeu

Points:

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

Matériel: 1 monstre - 48 chaussettes - 13 pinces à linge - 1 règle du jeu

Nb pièces: 63

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:

Manque:



7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0550



Tous au poulailler

Commentaires sur le jeu

Points:

Tous au Poulailler est un premier jeu de cartes pour les enfants dès 3 ans avec des règles évolutives pour les plus grands. Dans le jeu Tous au Poulailler, les joueurs essayent de trouver un panier, puis de chercher les oeufs frais, en laissant de côté les oeufs cassés et en prenant bien soin d'éviter les poules qui défendent le poulailler.

Matériel: 60 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 61

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: elfes

Auteur:

Manque:



7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0549



Monza

Commentaires sur le jeu

Points:

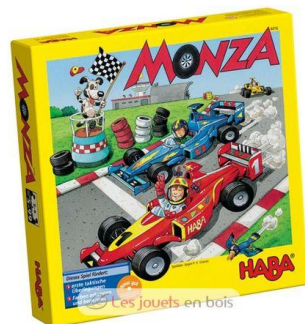
Les voitures de course filent comme des flèches. Pour avancer sa voiture, le joueur doit bien sélectionner ses dés en fonction des couleurs des cases du plateau. Une turbulente course de voitures où il faut user de tactique. Ce jeu favorise la réflexion, la notion de combinaison de couleurs et les premières réflexions tactiques.

Matériel: 1 plateau - 6 voitures - 6 dés - 1 règle du jeu

Nb pièces: 14

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0542



Habille Lilli et ses copines

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque joueur prend sa planche de jeu et la pose côté petite fille à habiller. Les tuiles "vêtement" sont posées dans l'armoire et dans la commode, faces cachées ou découvertes. Chaque enfant à son tour jette le dé. Selon l'endroit du corps indiqué, il cherche un vêtement correspondant. Si la tuile convient il la dépose sur sa planche, à l'endroit adéquat. On peut également jouer à partir du recto des planches où les petites filles sont habillées. Un jeu modulable à découvrir librement avant d'entrer dans le jeu à règle!

Matériel: 6 plaques -16 plaquettes vêtements et objets - 1 dé une règle de

Nb pièces: 24

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 2+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0539C



Husch Husch

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de mémoire. Quelle sorcière sera la première à arriver à arriver au mont des sorcières

Matériel: 1 plateau - 5 chapeaux - 5 jetons - 1 dé - 1 règle du jeu

Nb pièces: 13

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0532



Gloobz

Commentaires sur le jeu

Points:

Dans le jeu Gloobz, selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte de jeu.

Chaque bonne figurine saisie vous fait marquer un point mais en cas d'erreur une pénalité vous attend.

Gloobz est un jeu de rapidité à l'ambiance survoltée qui vous demande un bon sens de l'observation.

Matériel: 56 cartes - 4 figurines - 3 pots de peinture - 6 disque score - 1 règle du jeu

Nb pièces: 70

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0531



A dos de chameau

Commentaires sur le jeu

Points:

Seul celui qui conduira le plus grand nombre possible de chameaux à l'oasis pourra gagner cette course torride à travers le désert. Mais attention : les mirages retardent les chameaux et les tempêtes de sable mettent tout en désordre !

Matériel: 1 plateau de jeu - 12 chameaux - 48 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 62

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0530



Fantôm'œuf

Commentaires sur le jeu

Points:

Les fantômes naissent dans les oeufs, c'est bien connu ! Mais attention, ces oeufs étranges ne peuvent pas éclore n'importe où. Aidez la gentille fantômesse à ramener sous sa cape magique ses précieux oeufs au château hanté. Mais transportez-les avec délicatesse car le parcours est semé d'obstacles et il ne faut surtout pas les faire tomber en chemin !

Matériel: 1 fantôme - 1oeuf en mousse - 1 petite boite en carton - 30 cartes fantômes - 4 plateaux ronds - 1 dés - 9 pièces en carton - 1 règle de jeu

Nb pièces: 47

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0529



Masterline

Commentaires sur le jeu

Points:

Masterline est un jeu de stratégie tactique composé de 47 cartes à jouer, tout public, où le niveau de difficulté s'adapte aux joueurs. Le but est d'aligner 5 rouages complets de sa couleur à l'aide cartes pouvoirs. Vous serez amenés à travailler vos tactiques avec subtilité pour déstabiliser votre adversaire et peut-être arriver à vos fins en moins de coups possible.

Matériel: 47 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 48

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: GIFI

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0527



Nain jaune

Commentaires sur le jeu

Points:

Reprise du célèbre jeu du Nain Jaune. Au début de manche, tous les joueurs misent la même somme sur les 5 cases du plateau et reçoivent un même nombre de cartes. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes en faisant la plus longue suite et en veillant à récupérer le butin des cases correspondantes à certaines cartes. On joue plusieurs manches, et celui qui aura le plus gros butin gagne la partie! Un jeu intergénérationnel.

Matériel: 1 plateau - 1 boîte capitaine - 52 cartes -78 jetons - 1 règle du jeu

Nb pièces: 132

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0524C



Project X

Commentaires sur le jeu

Points:

Les joueurs doivent remplir des épreuves qui consistent à trouver des objets. Chaque épreuve réussie rapporte 1 point, le premier à 6 remporte la partie. Déroulement du jeu: Les 9 cartons sont disposés de manière à faire un plateau de 3x3. Les cartes d'épreuves sont triées en tas de couleur

Matériel: 34 cartes bleues - 33 cartes rouges - 33 cartes vertes - 2 dés - 1 sablier - 9 cartons - 1 règle du jeu

Nb pièces: 112

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0517



Opération Pharaon

Commentaires sur le jeu

Points:

Bienvenue dans l'ère des mystérieuses dynasties de l'ancienne Egypte. Beaucoup ont tenté de percer ses secrets et de conquérir ses légendaires trésors. Mais jusqu'à présent, tous ont échoué car les sages pharaons ont scellé leurs trésors par d'ingénieux défis mathématiques. Maîtrisez-vous suffisamment les chiffres pour vous mesurer à cette pyramide insolite? Opération Pharaon est un jeu de calcul mental vivant aux règles simples, pour toute la famille.

Matériel: 1 sablier - 3 dés - 48 cartes - 1 plateau de jeu - 1 règle de jeu

Nb pièces: 54

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0515



Petits Magiciens

Commentaires sur le jeu

Points:

Le Grand Magicien Merlin teste ses apprentis sorciers. Le tour de magie à réaliser n'est pas facile : un animal est caché sous chacun des 9 chapeaux. Merlin indique quel animal il faut faire apparaître. Celui qui se souvient sous quel chapeau se trouve l'animal remporte une étoile. Mais attention : si le dé tombe sur le symbole magique, les disques étoilés tournent et tous les chapeaux changent de place comme par enchantement.

Matériel: 1 plateau - 3 disques étoilés - 1 magicien merlin - 1 baguette magique - 9 chapeaux - 9 plaquettes animaux - 26 plaquettes étoile - 1 dé - 1 règle du jeu

Nb pièces: 52

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:
 Manque 1 plaquette étoile

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0509



Mille Bornes sur un plateau

Commentaires sur le jeu

Points:

le Mille Bornes consiste à parcourir 1000 kilomètres avec sa voiture avant ses adversaires. Mais la route sera parsemée d'embûches ! Feux rouges, limitations de vitesse, pannes d'essence, accidents, crevaisons, rien ne vous sera épargné par vos concurrents ! Heureusement, le jeu comporte aussi des « bottes », des cartes spéciales vous protégeant tout au long de la partie.

Matériel: 1 plateau - 110 cartes - 25 pions - 1 règle du jeu

Nb pièces: 137

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodee
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0502



A toi de deviner

Commentaires sur le jeu

Points:

Qui suis-je ou que suis-je ? Pour le deviner et gagner, il faut être futé, poser les bonnes questions et bien comprendre les réponses.

Matériel : 1 bandeau - 10 jetons verts - 1 aimant - 40 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 53

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0501



Papayoo

Commentaires sur le jeu

Points:

Débarassez-vous de vos Payoos ! Dans ce jeu de cartes original on trouve des piques, des cœurs, des trèfles, des carreaux mais aussi des payoos...

Matériel : 1 dé à 8 faces - 60 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 62

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0500



Le cercle des fées

Commentaires sur le jeu

Points:

Les fées dessinent en l'air des images scintillantes avec leur baguette magique. Mais attention : attirée par la poussière magique, le lutin Coquin traîne dans les parages et s'empare des images. Concentre-toi et garde l'œil ouvert pour remporter le concours de dessin.

Matériel : 1 baguette magique - 5 plaquettes rondes - 4 planchettes - 32 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 43

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:

Manque:



7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0497



Le rallye des vers de terre

Commentaires sur le jeu

Points:

Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer la tête hors du tunnel gagne la partie.
Matériel: 1 grand plateau - 1 plateau avec fentes - 4 plots - 1 dé - 72 morceaux en carton - 1 règle de jeu

Nb pièces: 80

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0495



Donjons et trésors

Commentaires sur le jeu

Points:

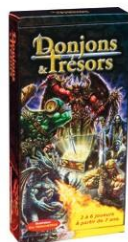
En avant pour l'exploration/pillage de donjon.
 Vous piochez une carte de héros.
 Vous lui donnez une lanterne car le donjon est sombre.
 Pendant votre tour, les joueurs adverses peuvent jouer une carte "crasse" sur votre lanterne. Il faudra avoir en main de quoi résoudre cette "crasse".
 Si vous avez surmonté la "crasse", vous pouvez jouer la phase de Héros.

Matériel: 165 cartes - 2 dés

Nb pièces: 167

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0494



Des ours et des saumons

Commentaires sur le jeu

Points:

Toute la petite famille ours a choisi de passer la journée à la pêche. Si Papa ours et Maman ours sont des pêcheurs avisés, les 3 oursons sont par contre plus maladroits.
 Une chance pour tout ces saumons qui remontent la rivière ! ET l'occasion pour eux d'éviter la capture...
 Utilisez au mieux les membres de votre famille Ours pour capturer les saumons de vos adversaires tout en essayant de préserver les vôtres.

Matériel: 90 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 91

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: RoseBud
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0488



Loony Quest

Commentaires sur le jeu

Points:

Loony Quest est un jeu tout public basé sur une mécanique unique de calque, qui mettra à mal vos repères dans l'espace. Sur leurs feuilles transparentes, les joueurs devront répliquer le meilleur tracé possible pour réussir une des 42 quêtes du jeu. Pensez à collecter les bonus, mais évitez les obstacles et esquivez les coups tordus de vos adversaires pour l'emporter !

Matériel: 21 feuilles niveau - 5 écrans transparentes - 5 plaquettes support - 5 feutres effaçables - 1 base - 1 sablier - 5 marqueurs score - 57 jetons - 1 poster - 1 règle du jeu

Nb pièces: 102

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0485C



La tortue Tatoune

Commentaires sur le jeu

Points:

La tortue tatoune Bienvenue au 1.111èmes jeux olympiques des tortues! Réunis sur le stade de la forêt, la tortue Tatoune et ses amis démontrent leurs talents à la course, au lancer de dé et au foot. Qui fera avancer sa tortue le plus vite et le plus adroitement? Et qui aura en plus une bonne mémoire? Une collection de jeux qui pourrait bien battre tous les records, pour 2 à 4 joueurs.

Matériel: 1 plateau puzzles en 6 morceaux - 4 tortues - 4 balles de couleurs - 1 dé - 4 poteaux - 1 bâton dé - 4 cartes tortues - 9 cartes animaux - 1 balle1 en mousse - règle du jeu

Nb pièces: 34

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0476



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Points:

Un seul objectif : vous débarrasser de vos dés ! Des cartes vont vous y aider, mais pour les utiliser il vous faudra obtenir les bonnes figures avec les dés. Par conséquent moins vous aurez de dés, plus il sera difficile de vous en débarrasser. De plus vos adversaires ne souhaitent qu'une chose, vous donner les leurs ! Les règles de Wazabi sont d'une extrême simplicité, lancez les dés, piochez des cartes, débarrassez vous de dés, posez une carte et jouez son effet ! Soyez le premier à ne plus avoir de dés pour remporter la victoire.

MATERIEL : 24 dés – 36 cartes – 1 sac – 1 règle du jeu

Nb pièces: 62

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0472



Wizard

Commentaires sur le jeu

Points:

Au temps ancien, dans la Wizard Académie, chaque apprenti était mis à l'épreuve. Pour réussir ce défi, les joueurs doivent prédire le nombre de plis qui vont réaliser. L' élu du grand maitre sera celui qui aura accumulé le plus de points au terme des différentes manches.

MATERIEL : 60 cartes – 1 bloc score – 1 règle du jeu

Nb pièces: 62

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 9+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0467



Bonanza

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes de haricots. Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes, et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. C'est donc par de judicieuses transactions que vous obtiendrez le meilleur rendement de vos terres, mais attention à ne pas trop aider les autres planteurs. Le gagnant sera le plus riche!

Matériel : 110 cartes - 1 règle du jeu

Nb pièces: 111

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

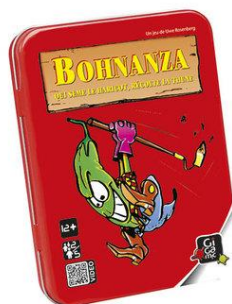
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0457



Sputnik

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de réflexion permettant aux petits et aux plus grands de comprendre l'univers et ses mouvements, voyager dans l'espace tout en faisant fonctionner son sens pratique.

MATERIEL : 40 pièces rondes – 6 fusées – 1 plateau – 1 sac – 1 règle du jeu

Nb pièces: 49

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0450C



Le fantôme des Mac Gregor

Commentaires sur le jeu

Points:

Les joueurs devront parcourir les caves hantées du château grâce aux clés et aux objets qu'ils ont en main (détecteur de fantôme, pioche, lampe à huile), et retrouver les endroits où sont cachés les trésors. Mais gare au fantôme qui rôde et apparait de façon imprévisible afin de transmettre sa malédiction...

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à sortir du château avec huit trésors.

Matériel : 1 plateau - 4 pions - 1 fantôme - 5 cartes blasons - 39 cartes clés - 1 règle du jeu

Nb pièces: 50

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Educa

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0420



Party & Co Disney

Commentaires sur le jeu

Points:

C'est la fête avec Party & Co Disney ! Même les plus jeunes qui ne savent pas lire peuvent jouer. Mimer, dessiner, deviner,... Chaque joueur ou équipe devra gagner les défis pour remporter la partie.

MATERIEL: 1 règle de jeu – 1 paire de lunettes – 240 cartes -1 ardoise – 1 chiffon – 1 pochette – 1 sablier – 1 roulette – 4 plaques – 16 personnages

Nb pièces: 267

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0403



Qwixx

Commentaires sur le jeu

Points:

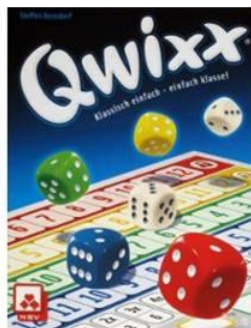
A son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, impossible de revenir en arrière.

MATERIEL: 6 dés – 1 bloc fiche score – 1 règle du jeu

Nb pièces: 8

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0399C



Abalone

Commentaires sur le jeu

Points:

Grand classique du jeu abstrait pour deux, Abalone vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal six billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres.

Matériel: 14 billes blanches - 14 billes noires - 1 plateau - 1 règle du jeu

Nb pièces: 30

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0395



Mistigri

Commentaires sur le jeu

Points:

Retrouvez un classique des jeux de cartes avec ce jeu Djeco. Des règles connues et simples, associées à un graphisme plein d'humour pour les enfants .

MATERIEL: 34 cartes

Nb pièces: 34

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 3+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0394



Piratatak

Commentaires sur le jeu

Points:

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, nos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes.

MATERIEL: 55 cartes

Nb pièces: 55

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Manque:

Manque 1 carte OR
 2/11/2016

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0393



Bata-Waff

Commentaires sur le jeu

Points:

Premier jeu de cartes pour les plus petits.

MATERIEL: 36 cartes

Nb pièces: 36

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 3+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0383C



La course aux fromages

Commentaires sur le jeu

Points:

Grimpe dans le fromage géant et attrape le plus de parts possible... mais attention au chat !

Matériel: 1 gruyère géant - 3 échelles - 4 souris - 1 chat - 1 dé - 17 morceaux de fromage - 1 règle du jeu

Nb pièces: 28

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0381C



Gare au dragon

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de course de vitesse, avec un peu de chance (il est préférable d'être copain avec le dragon). Chaque fois qu'un joueur maladroit tire 3 ou 5 au dé, le dragon s'active et balance sa tête dans tous les sens. Comme il est un peu miro, il ne voit pas les aventuriers, et ne renverse que les pierres précieuses qu'ils transportent.

Matériel: 1 plateau- 1 dragon - 4 personnages - 1 dé - 8 pierrres précieuses - 1 pion œuf d'or

Nb pièces: 17

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

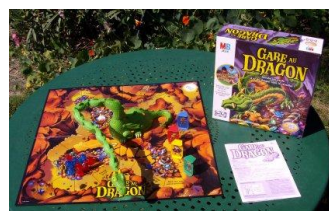
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Manque:

PIECES DE RECHANGE
AU PRESBYTERE

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0380



Le jeu de l'arbre

Commentaires sur le jeu

Points:

Récolter le plus de pommes

MATERIEL: 1 plateau – 2 dés - 40 pommes (10X4 couleurs) – 1 règle du jeu

Nb pièces: 44

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0373



Le lièvre et la tortue

Commentaires sur le jeu

Points:

Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas: rien ne sert de courir, il faut partir à point !

MATERIEL: 11 tuiles parcours – 13 jetons – 91 cartes – 5 pions en bois – 1 règle du jeu

Nb pièces: 121

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0372C



Tohu-Bohu dans la jungle

Commentaires sur le jeu

Points:

S'il y a du Vacarme dans la jungle, c'est à cause du claquement des dents de crocodiles affamés ! Chaque joueur essaye d'amener ses singes à bon port pour gagner des noix de coco. Pour cela, il faut utiliser astucieusement les dés pour n'en perdre aucun des points.

Matériel: 12 singes - 1 tigre - 4 crocodiles - 4 dés - 12 noix de coco - 1 plateau - 1 règle du jeu

Nb pièces: 35

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0372



La maxi course des tortues

Commentaires sur le jeu

Points:

Les tortues sont rarement pressées, mais il leur arrive parfois de trouver une bonne raison de courir, par exemple pour atteindre au plus vite la délicieuse salade verte à l'autre bout du jardin.

MATERIEL: 1 plateau de jeu – 5 tortues – 52 cartes – 6 cartes carrées – 1 règle de jeu

Nb pièces: 65

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0371C



Step et mémo

Commentaires sur le jeu

Points:

Mémoriser toutes les cartes jouées les unes après les autres les disposer au sol, à côté ou sous l'empreinte de pas qui forme peu à peu le parcours. Ce parcours peut d'ailleurs aider à la mémorisation.

Matériel: 20 empreintes - 49 cartes d'imitation - 1 règle de jeu

Nb pièces: 75

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0369



Love Letter

Commentaires sur le jeu

Points:

Vous brulez d'amour pour la princesse et vous souhaitez lui faire parvenir votre lettre d'amour. Pour cela vous dépendez d'intermédiaires et vous devrez vous arranger pour que la personne la plus proche de la princesse en fin de journée ait votre lettre en main....

MATERIEL: 1 sac rouge – 13 cubes rouges – carnet d'explications – 16 cartes jeux – 4 cartes récapitulatives

Nb pièces: 34

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 et +

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0367



Pix

Commentaires sur le jeu

Points:

Faites deviner des mots en les dessinant sur des écrans quadrillés à l'aide de pixels !

MATERIEL: 9 écrans – 1 sablier – 36 cubes – 9 carrés rouges – 9 rouges - 214 carrés noirs – 230 cartes

Nb pièces: 508

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 4-12

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0365



Pippo

Commentaires sur le jeu

Points:

Développer la déduction par élimination ; reconnaître les formes et les couleurs ; cartes résistantes

MATERIEL: 50 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 51

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 et +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0364



ludo-l'île aux trésors

Commentaires sur le jeu

Points:

Sorte de jeu des petits chevaux remis au goût du jour avec des petits bateaux.

MATERIEL: 1 plateau – 12 voiliers (4 couleurs) – 1 dé – 2 sacs tissu – 1 règle du jeu

Nb pièces: 17

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Wesco
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0360



Serpentina

Commentaires sur le jeu

Points:

50 cartes épaisses représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents colorés. Chaque joueur tire une carte au hasard et tente de reconstituer les serpents. S'il termine un serpent, il a le droit de le prendre et celui qui aura le plus beaux gagnera la partie.

MATERIEL: 47 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 51

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0354



Nanu

Commentaires sur le jeu

Points:

A tour de rôle les joueurs lance le dé de couleur et nomme l'objet qui est sous la couleur obtenue. Si la réponse est correcte, il garde la carte sinon, il la recouvre et c'est au suivant de jouer.

MATERIEL: 24 cartes – 5 caches – 1 dé – règle du jeu

Nb pièces: 31

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

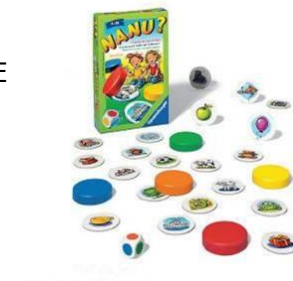
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0352



Coucou cocotte

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de cache-cache qui fait marcher les réflexes et la mémoire des petits et des grands

MATERIEL: 59 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 60

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0351



Coyote

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque joueur met un bandeau sur la tête et y dispose une plume sans la regarder.

En comptant la sienne, il doit évaluer la somme de toutes les plumes. Si vous avez raison le bluffeur reçoit un tomahawk, sinon c'est vous qui le prenez sur la tête !
Le but est d'être le dernier en jeu

MATERIEL: 6 bandeaux en tissu – 30 cartes plumes – 30 cartes tomahawks – règle du jeu

Nb pièces: 67

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0344



Jeu de 54 cartes géantes

Commentaires sur le jeu

Points:

Le classique jeu de 54 cartes dans une version pour les plus jeunes... Des cartes plus grandes, des décors rigolos et une grande boîte solides pour les ranger.

MATERIEL: 54 cartes dont 2 jokers

Nb pièces: 54

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0341



Docteur Maboul

Commentaires sur le jeu

Points:

Réussir le plus d'opérations pour gagner le plus d'argent.

MATERIEL: 1 plateau de jeu « patient » (avec lumière nez rouge et pince) - 11 pièces anatomiques – 1 élastique – 24 cartes – 30 billets de 50 et 30 billets de 200 - 1 règle du jeu

Ce jeu nécessite 2 piles LR6 non fournies

Nb pièces: 108

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Manque:

PIECES DE RECHANGE
AU PRESBYTERE

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0339



Pièges

Commentaires sur le jeu

Points:

Pièges Le célèbre jeu où tu dois tendre des pièges à tes adversaires et garder tes boules sur l'air de jeu ! Frissons garantis.

MATERIEL: 20 billes – 1 plateau

Nb pièces: 21

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0312



Fam Us

Commentaires sur le jeu

Points:

jeu d'ambiance du moment pour s'amuser, bluffer et rigoler sur le thème des « people ».

MATERIEL : 120 cartes – 1 sablier – 1 règle de jeu

Nb pièces: 122

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 9+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0310



Fantasy

Commentaires sur le jeu

Points:

Au pays des êtres fantastiques, formez le plus grand peuple de la forêt!

MATERIEL : 56 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 57

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0306



Service compris

Commentaires sur le jeu

Points:

Vous êtes le roi d'une tribu capturée par un ogre affamé nommé Oscar Hamel. Seule échappatoire pour vous : faire en sorte que l'ogre mange les autres avant vous pour qu'il n'ait plus faim.

MATERIEL : 54 cartes peuple – 56 cartes action – 12 cartes mémoire – 1 plateau – 1 règle du jeu

Nb pièces: 124

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1-6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0305



Linq

Commentaires sur le jeu

Points:

Parmi les joueurs se trouvent deux espions qui ont rendez-vous sans se connaître. Tous les autres joueurs sont des contre-espions chargés de les identifier. Seule arme pour nos deux espions, un mot de passe, que les contre-espions ignorent.

MATERIEL : 2 paquets de 55 cartes – 50 jetons – 1 règle du jeu

Nb pièces: 108

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0296



Pique prune

Commentaires sur le jeu

Points:

Pour courir plus vite que les autres hérissons, il faut avoir une bonne mémoire !

MATERIEL : 24 tuiles feuilles – 12 tuiles jardins – 4 hérissons – 4 fruits – 1 règle du jeu

Nb pièces: 45

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 4+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0294c



Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

Points:

Un dédale de couloirs que l'on décale à sa guise, pour retrouver le plus de trésors et de secrets possible. Le plus adroit à déplacer les couloirs sera le gagnant. Qui arrivera à déjouer les pièges de ce célèbre labyrinthe et être le premier à récolter ses fabuleux trésors ? Un jeu de stratégie et de suspense pour toute la famille qui fait désormais partie des grands classiques.

Matériel: 1 plateau de jeu - 34 cartes labyrinthe - 24 cartes trésors - 4 pions - 1 règle de jeu

Nb pièces: 64

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0291



HOTEL DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points:

Achetez des terrains, construisez des hôtels et ruinez les autres pour être le dernier en jeu.

MATERIEL : 1 plateau – 30 bâtiments (montage en carton et plastique) – 8 bases de loisirs en carton – 8 titres de propriété – 30 entrées d'hôtel rouges – 4 avions – 2 dés – 110 billets de banque (10 de 5000 – 30 de 1000 – 30 de 500 – 30 de 100 et 10 de 50) – 1 règle du jeu

Nb pièces: 194

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodee
 Auteur:



Manque:

PIECES DE RECHANGE
 AU PRESBYTERE

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0284



Trésor de dragon

Commentaires sur le jeu

Points:

Faites marcher votre mémoire, pour retrouver les objets qui vont ensemble mais prenez garde aux dragons et aux araignées qui veillent sur les trésors.

MATERIEL : 49 dalles – 1 règle du jeu

Nb pièces: 50

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0283



Pousse-Monstre

Commentaires sur le jeu

Points:

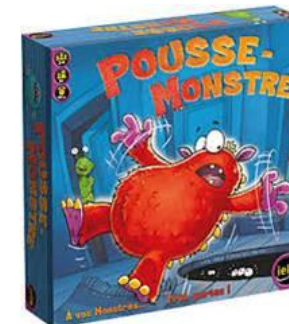
Partez à la chasse aux monstres et faites les tomber dans le trou. Attention, le temps est limité !

MATERIEL : 72 cartes monstres – 6 cartes manoirs – 8 demi-plateau score – 4 baguettes – 8 poignées – 1 sablier – 1 carte noir piège – 12 jetons monstres – 12 jetons œil – 1 pions montres orange – 1 plateau dans la boîte – 1 règle du jeu

Nb pièces: 127

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0282



Croa!

Commentaires sur le jeu

Points:

Crôa est un jeu de découverte et de stratégie pour toute la famille, où la configuration du plateau (la mare) est aléatoire et permet de parties toujours différentes.

MATERIEL: 1 règle de jeu – 64 dalles - 28 grenouilles – 24 jetons

Nb pièces: 97

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 et +

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0275



Les trois petits cochons

Commentaires sur le jeu

Points:

En tant que petit cochon, votre plus grand désir est de construire une solide et belle maison dans laquelle vous pourrez passer vos longues soirées d'hiver. Pour cela, pas besoin de truelle ni d'échafaudage car seuls les dés vous permettront de construire la maison de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une seule idée en tête : souffler votre belle bâtisse !

MATERIEL: 1 livret – 36 cartes maisons – 1 roue – 6 cartes récompenses – 5 dés

Nb pièces: 49

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Clementoni

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0259



Mito

Commentaires sur le jeu

Points:

Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même la triche ! Si elle est bien faite.

Chacun son tour prend le rôle de la Punaise qui veille au grain en surveillant les autres.

Serez-vous honnête en respectant les règles ou ... allez-vous tricher ?

MATERIEL : 72 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 73

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

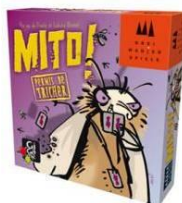
Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:

Manque:



7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0255



Munchkin

Commentaires sur le jeu

Points:

vous rêviez de monstres à trucider, de dragons à étriller, de princesses à sauver et de donjons à piller... Mais la dure réalité vous apparaît enfin : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventure sont des pitres, les monstres sont tous au courant que vous êtes niveau 1... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon.

MATERIEL : 168 cartes - 1 dé – 1 règle du jeu

Nb pièces: 170

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Manque:



7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0232



Win!

Commentaires sur le jeu

Points:

Si vous aimez relever les défis et baratiner vos petits camarades, le jeu Win est fait pour vous ! Vous devez convaincre les autres joueurs que votre personnage sera le plus à l'aise dans le défi qu'on lui demande de relever ! Qui serait le plus à l'aise en bobsleigh, lady Gaga ou Albert Einstein ? L'important n'est pas d'avoir raison mais de trouver les arguments pour que les autres acceptent de voter pour vous !

MATERIEL: 120 cartes – 1 règle de jeu – 1 sablier

Nb pièces: 122

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 9+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0231



Vite cachons-nous

Commentaires sur le jeu

Points:

Un des joueurs est le loup qui doit tenter de trouver les autres. Ce joueur enfile la marionnette sur son index, les autres joueurs prennent chacun un agneau en bois et le cachent dans, en-dessous ou derrière un meuble qui se trouve au centre de la surface de jeu. Dès que le loup a compté jusqu'à 10, il ouvre les yeux et cherche les agneaux : mais attention il n'a le droit qu'à quelques essais pour les trouver !

MATERIEL : 1 marionnettes de loup – 49 jetons – 7 meubles en carton – 7 chevreaux – 1 règle de jeu

Nb pièces: 65

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 et +

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0230



Tous au dodo

Commentaires sur le jeu

Points:

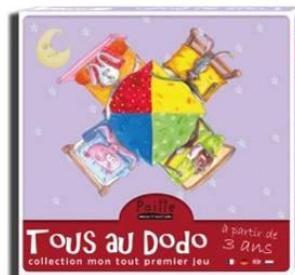
Etre le 1ER à trouver et à poser sur son plateau cinq tuiles (doudou, haut et bas de pyjama, brosse à dent, chausson). Les jours doivent reconnaître les formes avec les doigts.

MATERIEL : 4 chambres – 40 tuiles – 1 sac – 1 règle de jeu

Nb pièces: 46

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 3+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0229



Torréta

Commentaires sur le jeu

Points:

Construire la tour la plus haute en empilant adroitement des pièces en bois de différentes couleurs, longueurs et épaisseurs. En outre, toutes les pièces comportent également un chiffre imprimé. Les joueurs choisissent alors de lancer le dé multicolore ou le dé à points pour déterminer les pièces à empiler.

MATERIEL : 25 bloques de couleur - 2 dés – 1 règle du jeu

Nb pièces: 28

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 7+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0224C



Poolparty

Commentaires sur le jeu

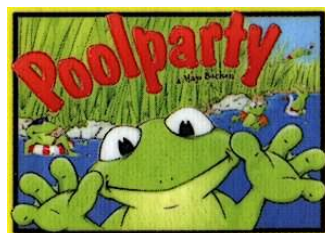
Points:

Chaque joueur possède une famille de grenouilles. Toutes les grenouilles partent de l'île, au centre du bassin, et plongent, l'une après l'autre, dans l'eau. Le joueur qui réussira le premier à aligner ses grenouilles sur un rayon compris entre l'île et le bord du bassin, aura gagné.
Matériel: 30 grenouilles - 1 dé - 1 règle du jeu

Nb pièces: 32

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé : 8+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1-6
Difficulté:
Marque du jeu: Power Games
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0222



Poker

Commentaires sur le jeu

Points:

Rempporter les mises des autres joueurs

MATERIEL : 199 jetons – 2X54 cartes – 6 dés – 1 règle de jeu

Nb pièces: 314

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
Age préconisé :
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 et +
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0220



Quoridor

Commentaires sur le jeu

Points:

Le but de chaque souris est d'atteindre au plus vite son fromage du côté opposé du plateau de jeu. A chaque tour, un joueur choisi de déplacer sa souris ou de placer une barrière pour ralentir les autres. Le premier arrivé à gagner !

MATERIEL: 4 souris – 4 fromages – 15 barrières – 1 sac – 1 plateau – 1 règle de jeu

Nb pièces: 26

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0217



Pique plume

Commentaires sur le jeu

Points:

Une course animée où chaque poule ou coq doit déplumer ses adversaires. Pour aller très vite et avancer sur le parcours, il faut se souvenir des images cachées sous la prairie. Un jeu qui associe les principes du jeu de mémo et de la course... et apprend aux petits et aux grands à perdre dans la bonne humeur !

MATERIEL: 12 cartes octogonales – 24 cartes en forme d'œuf – 2 poules – 2 coqs – 4 plumes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 45

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0216



Personnages - Loups-Garous

Commentaires sur le jeu

Points:

Les personnages est une extension du jeu Les Loups garous de Thiercelieux, elle nécessite d'avoir le jeu de base.

Dans cette extension, vous découvrirez 16 nouveaux personnages qui vont bouleverser votre manière de jouer.

MATERIEL : 24 cartes – 1 règle de jeu

NECESSITE D'AVOIR LE JEU DE BASE LOUPS GAROUS

Nb pièces: 25

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0213



Pas de bras...

Commentaires sur le jeu

Points:

Amasser les meilleurs chocolats dans chaque catégorie, blanc noir, lait et noisettes. Mais attention à ne pas ramasser de l'huile de palme, ce n'est pas bon du tout ! Et méfiez-vous de vous adversaire car Pas de bras... Pas de chocolat...

MATERIEL: 60 cartes – 1règle de jeu – 1 marqueur en bois

Nb pièces: 62

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 9+

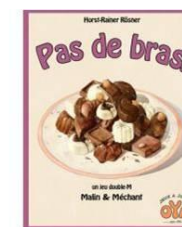
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0210



Mon premier Carcassonne

Commentaires sur le jeu

Points:

Les enfants étalent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes aux autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants sur les tuiles a gagné

MATERIEL: 32 pions – 36 tuiles – 1 règle de jeu

Nb pièces: 69

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0209



Meli Cado

Commentaires sur le jeu

Points:

On crée des mots avec des lettres... Jusque là, c'est assez classique... Par contre, ici vous avez des cartes en main, qui représentent une ou quelques lettres et vous devez vous en débarrasser le plus vite possible ! Il faut donc faire des mots plus vite que les copains !

MATERIEL : 110 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 111

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0208



Marrakech

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque joueur est un marchand de tapis qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé et déplace Assam. S'il s'arrête sur un tapis, il doit payer une dime à son propriétaire avant de poser son tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands, le meilleur l'emporte.

MATERIEL: 40 jetons – 1 plateau - 4 dés – 1 personnage – 1 sac - 60 tapis dans une boîte – 1 règle du jeu

Nb pièces: 108

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0205



Les loups-garous

Commentaires sur le jeu

Points:

Des loups-garous ont envahi le village de Thiercelieux et dévorent les villageois un à un. La chasse est ouverte ! Chaque joueur incarne un personnage particulier : loup garou, voyante, cupidon... Alors que les loups dévorent la nuit ; le jour, les survivants se réunissent pour exécuter un monstre potentiel. La partie se termine lorsqu'un des deux clans à exterminer l'autre. Les survivants sont les vainqueurs.

MATERIEL : 24 cartes – 1 règle de jeu

Nb pièces: 25

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0203



Le poker des cafards

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de bluff (et de rigolades). Repassez-vous les bestioles les uns aux autres sans vous retrouver avec 4 bestioles identiques !

MATERIEL : 64 cartes – 1 règle du jeu

Nb pièces: 65

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

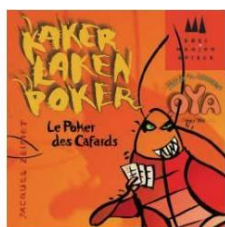
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0199



La course farfelue des souris des champs

Commentaires sur le jeu

Points:

A son tour, le joueur lance le dé et avance son pion mais suivant la case qu'il découvre, il va devoir bouger à nouveau son pion ou celui d'un adversaire qui à son tour en fera peut-être bouger un autre...

MATERIEL : 33 cartes – 4 cartes maison – 4 souris – 1 dé – 1 plateau – 1 règle de jeu

Nb pièces: 44

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0185C



Galaxia

Commentaires sur le jeu

Points:

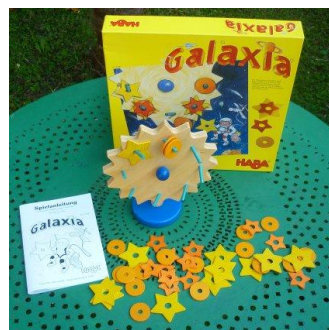
Après s'être équitablement réparti les étoiles et les planètes, les joueurs de **Galaxia** vont essayer d'en gagner le plus grand nombre possible. Le tour d'un joueur consiste à choisir trois pièces, puis à les donner à son voisin de gauche en désignant l'axe où il devra les accrocher. Son voisin devra agir avec minutie, car tout ce qui tombera s'ajoutera aux gains du donneur d'ordre.

Matériel: 12 grosses étoiles - 13 petites étoiles - 1 roue - 16 planètes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 43

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Games
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0185



Chromino

Commentaires sur le jeu

Points:

Chromino renouvelle le concept des dominos, trois cases de couleurs au lieu des deux cases de chiffres habituels... Il faudra maintenant plus d'astuce, d'observation, de tactique et de sang-froid pour gagner.
 La version 2013 contient aussi un problème à résoudre seul !

MATERIEL : 1 sac – 80 pièces – 1 règle de jeu

Nb pièces: 82

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0183



Ballons

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. Le but est de les garder le plus longtemps possible.

MATERIEL : 50 cartes – 1 règle de jeu

Nb pièces: 51

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0182C



Tante Emma

Commentaires sur le jeu

Points:

Des carottes, des pâtes, des biscuits, il faut acheter tout ce qui se trouve sur la liste. Avec un peu de chance et en reconnaissant les produits au toucher, on peut faire de bonnes affaires.

Matériel: 1 sachet - 1 dé - 4 listes de courses - 20 jetons d'achat - 39 pièces de monnaie - 14 éléments en bois - 1 règle du jeu

Nb pièces: 80

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 4+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Games

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0174



Yahtzée

Commentaires sur le jeu

Points:

Remplir sa grille de score par des combinaisons de dés pour avoir le score le plus élevé.

MATERIEL: 5 dés, 1 gobelet, 1 crayon, grille de score.

Nb pièces: 8

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0173



Yahtzée des mots

Commentaires sur le jeu

Points:

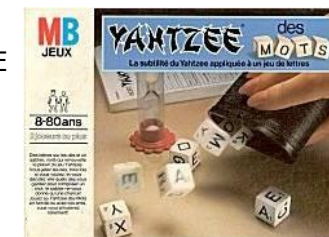
Comptabiliser le plus de points possible en composant des mots en un temps limité.

MATERIEL: 7 dés de lettres, 1 gobelet, 1 sablier, 1 bloc de marque, 1 règle du jeu.

Nb pièces: 11

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0106F



Quoridor

Commentaires sur le jeu

Points:

Traversez le plateau et bloquez votre adversaire.

Matériel: 1 plateau - 20 barrières - 4 pions - 1 règle de jeu

Nb pièces: 26

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0097



Ni oui ni non

Commentaires sur le jeu

Points:

Par des questions, essayer de faire dire OUI ou NON à votre adversaire, et éviter de répondre OUI ou NON lorsque se sera votre tour.

MATERIEL : 1 plateau-55 cartes enfants-55 cartes adultes-1 sonnette-6 pions-1 distributeur de cartes.

Nb pièces: 119

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0096



Nain jaune

Commentaires sur le jeu

Points:

Se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

MATERIEL : 1 plateau de jeu- 1 jeu de 54 cartes - 20 grandes barres - 15 petites barres - 50 jetons - 1 règle

Nb pièces: 141

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

PIECES DE RECHANGE
AU PRESBYTERE

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0093



Le Roi du jardin

Commentaires sur le jeu

Points:

Devenir le roi du jardin en étant le premier à atteindre la case du roi, ou en ayant la chance de tirer la fève magique.

MATERIEL : 1 plateau de jeu-25 jetons ronds (4 papillons, 4 feuilles, 4 fleurs, 4 chapeaux, 4 antennes, 4 rayures, 1 jeton fève)-4 pions personnages-1 couronne-1 sac en tissu pour la pioche-1 règle du jeu.

Nb pièces: 33

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0087



Labyrinthe master

Commentaires sur le jeu

Points:

Être le premier à retrouver tous les objets mystérieux dans les chemins en mouvement d'une vieille demeure.

MATERIEL: 1 plan de jeu – 34 cartes labyrinthe – 21 cartes magiques – 21 cartes recettes – 4 pions – 12 baguettes magiques en bois – 1 règle du jeu.

Nb pièces: 94

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

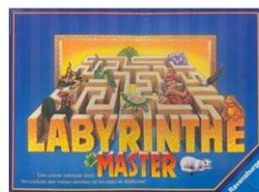
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0084



Ho!Hisse!

Commentaires sur le jeu

Points:

Le premier qui remporter au moins 3 tonneaux de whisky remporte la partie.

MATERIEL: 1 plateau – 5 tonneaux de whisky- 55 cartes-1 règle du jeu

Nb pièces: 63

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

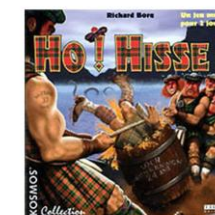
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Oxybul

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0056



Pogo

Commentaires sur le jeu

Points:

Contrôler toutes les pièces, c'est à dire réussir à placer une pièce de sa couleur au sommet de chaque pile. Les pièces se déplacent dans toutes les directions, d'un nombre de cases égal au nombre de pièces prélevées.

MATERIEL: 1 plateau– 12 pièces en bois – 1 règle de jeu

Nb pièces: 14

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

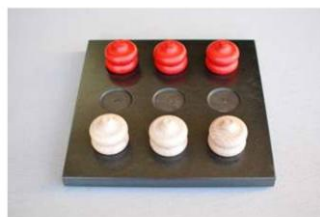
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0054



Vision Vendée

Commentaires sur le jeu

Points:

être le premier à réussir à collecter les 5 cœurs vendéens qui se trouvent sur chacune des case « ETAPE », en répondant aux questions qui lui sont posées.

MATERIEL: 474 cartes – 5 jetons (vert cassé) – 1 dé – 1 plateau de jeu

Nb pièces: 481

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0053



Tripple Domino

Commentaires sur le jeu

Points:

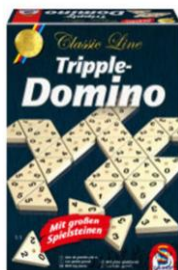
Les triples dominos sont des dominos triangulaires ! Pour cette raison, ce n'est donc pas un seul nombre mais deux qui doivent coïncider. De cette façon le jeu devient encore plus varié et captivant que le jeu de dominos classiques.

MATERIEL: 56 triangles – 4 chevalets – 8 pieds pour les chevalets – 1 sac – 1 bloc de feuilles – 1 règle de jeu

Nb pièces: 71

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0052



Trader

Commentaires sur le jeu

Points:

Trader est un jeu de cartes aux règles simples où les joueurs incarnent des traders dans les bourses européennes qui doivent récupérer des actions afin de les revendre pour accumuler le plus d'argent possible en fin de partie.

MATERIEL: 84 cartes – 1 règle de jeu

Nb pièces: 85

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 10+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0049



Sumoku

Commentaires sur le jeu

Points:

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'additionner les chiffres de vos jetons de manière à former une combinaison égale à un multiple du chiffre clef.

MATERIEL: 96 chiffres – 1 dé - 1 sac – 1 règle de jeu

Nb pièces: 99

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0048



Set: la preuve par trois

Commentaires sur le jeu

Points:

Observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un SET.

MATERIEL: 84 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 85

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0047



Ramba Samba

Commentaires sur le jeu

Points:

Les pièces de la chenille sont cachées dans un grand sac percé pour laisser passer les mains des joueurs. Chacun fouille pour trouver la pièce suivante. Le premier qui la trouve, la place et reçoit une récompense. Le plus récompensé gagne la partie.

MATERIEL: 1 plateau de jeu – 25 pièces en bois – 21 cintres en bois- 1 sac - 1 règle de jeu

Nb pièces: 49

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 5+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0046



Quirkle

Commentaires sur le jeu

Points:

Réaliser des lignes de tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.

MATERIEL: 108 carrés– 1 sac - 1 règle de jeu

Nb pièces: 110

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 6+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0034



Pickomino

Commentaires sur le jeu

Points:

Grâce aux 8 dés, vous devez réaliser des combinaisons qui vous permettront de récupérer des dominos sur lesquels figurent des vers. Mais attention certaines conditions vous obligeront à chaque lancé à vous poser la question : s'arrêter et se contenter de peu ou tenter sa chance pour collecter plus ...

MATERIEL: 17 pickominos – 8 dés – 1 règle de jeu

Nb pièces: 26

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

PIECES DE RECHANGE
AU PRESBYTERE

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0032



Phase10

Commentaires sur le jeu

Points:

Un jeu de cartes captivant, de la première à la dixième phase ! Manche après manche, le suspense va grandissant car les combinaisons sont de plus en plus complexes... Qui parviendra à les réaliser en premier et ce, dans l'ordre imposé.

MATERIEL: 120 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 121

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

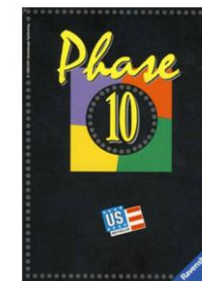
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0030



Patengo

Commentaires sur le jeu

Points:

Jeu de stratégie où il faudra être le premier à aligner cinq billes sur des plateaux pivotants.

MATERIEL: 1 plateau de jeu avec 4 minis plateaux pivotants - 18 billes noires- 18 billes rouges - 1 règle de jeu

Nb pièces: 42

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

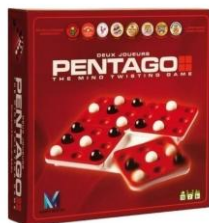
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0029



Opération survie

Commentaires sur le jeu

Points:

Votre avion s'est écrasé en terre inconnue, et il vous faut désormais survivre dans ce milieu hostile. Vous partagez ces conditions extrêmes avec d'autres naufragés, mais un seul d'entre vous réussira.

MATERIEL: 24 cartes plateaux - 150 cartes - 5 pions – 1 feuille créatures - 3 élastiques – 1 règle de jeu

Nb pièces: 184

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Bioviva

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0025



Le linx junior

Commentaires sur le jeu

Points:

Repérer le plus rapidement possible une image tirée au hasard parmi un plateau rempli d'images différentes.

MATERIEL: 36 silhouettes– 1 base noir - 1 tour de boîte en carton– 3 cartes de jeux - 1 règle de jeu

Nb pièces: 42

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: kipsta

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0023



Le labyrinthe secret

Commentaires sur le jeu

Points:

Découvrir le premier 7 trésors ou 7 gnomes dans le château

MATERIEL: 1 plateau - 18 cartes secrets – 1 dé – 4 pions – 4 paires de ciseaux - 4 pierres – 4 papiers – 6 arcs de cercles -1 grand cercle – 1 moyen cercle – 1 rond – 1 règle de jeu

Nb pièces: 46

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0021



Eureka

Commentaires sur le jeu

Points:

Trouver des mots qui commencent par une lettre.

MATERIEL: 1 multibeipper – 99 cartes rondes dans une poche plastique – 1 notice

JEU NECESSITANT 2 PILES AA

Nb pièces: 101

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 9+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0019



Duplik

Commentaires sur le jeu

Points:

Nuls en dessin, Duplik vous a compris ! Pour l'emporter, il n'est pas nécessaire de savoir dessiner : il suffit que votre œuvre réunisse plus de critères requis que celles de vos camarades, et à vous la victoire !

MATERIEL: 60 cartes – 1 dé – 1 rodoïde rouge – 1 sablier – 1 carnet – 1 sac – 1 règle de jeu

Nb pièces: 66

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1-10

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0009



Carcassonne Mayflower

Commentaires sur le jeu

Points:

Traverser l'Atlantique à bord de bateaux à voiles pour peupler le nouveau continent et faire fortune. Celui qui découvre les meilleurs paysages avec le convoi et sait positionner ses colons (bandits, shérifs, trappeurs et fermiers) le mieux gagne la partie.

MATERIEL: 95 tuiles de paysage – 30 colons - 1 plateau – 2 arpenteurs – règle de jeu – fiche exemple – 1 carte vierge

Nb pièces: 131

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé : 8+
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Janod
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0008



Buzz it!

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque participant a 5 secondes pour trouver une phrase, un nom propre ou un mot relatif au sujet proposé. Celui qui échoue récupère la carte.

MATERIEL: 160 cartes – 5 cartes blanches - 1 buzzer – 1 règle de jeu

JEU NECESSITANT 2 PILES LR 6

Nb pièces: 167

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE
 Age préconisé :
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 5-9
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
 Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0007



Burg Appenzel (Château Roquefort)

Commentaires sur le jeu

Points:

Etre le premier joueur à réunir 4 morceaux de fromage différents.

MATERIEL: 16 souris – 1 plateau - 4 tours – 3 trappes – 34 tuiles coulissantes - 18 toits – 28 fromages - 2 règles de jeu

Nb pièces: 106

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 0001



6 qui prend

Commentaires sur le jeu

Points:

Chaque joueur reçoit dix cartes numérotés à chaque manche. Il doit déposer une à chaque tour, le plus habilement possible, sur l'un des quatre tas. Mais attention : celui qui pose la sixième carte doit ramasser toutes les cartes du tas et écope de pénalités

MATERIEL: 104 cartes - 1 règle de jeu

Nb pièces: 105

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: 4-5-REFLECHIS - ENCORE

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu: Mattel

Auteur:



Manque:

7 CLEMENT 5 85510 LE BOUPERE
Tél: Email: ludotheque.atoidejouer@orange.fr