



	<p>Mot pour mot [jeu] / auteur, Jack Degnan ; illustrateur, Matt Rousset ; illustrateur, Manuel Sanchez</p> <p>Genre : Jeu de langage et d'expression</p> <p>Public : A partir de 9 ans</p>	
Auteur	Degnan, Jack (auteur) ; Rousset, Matt (illustrateur) ; Sanchez, Manuel (illustrateur)	
Edition	Le scorpion masqué, 2017	
Résumé	Deux équipes s'affrontent pour capturer des lettres en prononçant des mots répondant à une catégorie imposée. A la sixième lettre : on remporte la partie!	
Sujet	Jeux linguistiques	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 10 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 12. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min. 	


	<p>Dice Town [jeu] / auteur, Ludoviv Maublanc, auteur, Bruno Cathala ; illustrateur Pierô</p> <p>Genre : Jeu de bluff</p> <p>Public : A partir de 9 ans</p>	
Auteur	Maublanc, Ludoviv (auteur) ; Cathala, Bruno (auteur) ; Pierô (illustrateur)	
Edition	Matagot, 2016	
Résumé	Bienvenue à Dice Town, la ville de la chance et de la prospérité ! Ici, on aime les audacieux et les gagnants, qui n'ont pas peur de parier leur avenir sur un coup de dé ! Mais on sait aussi récompenser les petits malins, ceux qui savent s'adapter en toutes circonstances. Les opportunités sont nombreuses dans notre belle ville : la mine regorge de pépites, la banque déborde de dollars et le maire n'hésite pas offrir de nombreux titres de propriété. A moins que vous ne préféreriez devenir shérif ou passer du bon temps au saloon ? Vous voyez, à Dice Town, tout est possible !	
Sujet	Westerns -- Jeux	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 10 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 5. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 45 min. - Mécanisme de jeux : Dés. - Mécanisme de jeux : Pari. - Mécanisme de jeux : Pari. - Mécanisme de jeux : Prise de risque. 	


Small detectives [jeu] / [auteur, Charles Chevallier](#), [auteur, Bruno Faidutti](#) ; [illustrateur, Vincent Burger](#)

Genre : [Policier \(jeu \)](#)



Auteur	Genre : Jeu d'énigme Public : A partir de 6 ans Chevallier, Charles (auteur) ; Faidutti, Bruno (auteur) ; Burger, Vincent (illustrateur)
Edition	Pixie Games, 2017
Résumé	Sombre histoire à Smalltown, petite ville tranquille des Etats-Unis... Le cadavre de M. Shuman a été retrouvé dans des circonstances inhabituelles. La police locale n'a jamais vu un crime pareil, elle est même incapable de déterminer l'arme du crime, c'est dire... Elle fait donc appel à vous, les meilleurs détectives du coin, pour élucider cette affaire. Qui est le coupable ? Quelle arme a-t-il utilisé ? C'est à vous de mener l'enquête !
Sujet	Détectives
* Description	- Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 5. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min. - Mécanisme de jeux : Déduction.

Auteur	Minuit, meurtre en mer [jeu] / auteur, Alain Luttringer ; illustrateur, Baptiste Reymann ; illustrateur, Fabrice Weiss Genre : Policier (jeu) Public : A partir de 11 ans Luttringer, Alain (auteur) ; Reymann, Baptiste (illustrateur) ; Weiss, Fabrice (illustrateur)	
Edition	Multifaces Editions, 2017	
Résumé	Un jeu d'enquêtes policières scénarisées sur un navire de croisière ! Choisissez l'une des vingt enquêtes et recherchez le coupable, son mobile et son mode opératoire, en concurrence avec les autres détectives !	
Sujet	Paquebots de croisière Policier	
* Description	- Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 6. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 90 min. - Mécanisme de jeux : Déduction.	

Auteur	Vendredi [jeu] / auteur, Friedman Frieze ; illustrateur, Marcel-André Casasola Merkle ; illustrateur, Harald Lieske Genre : Jeu d'aventure Genre : Jeu solitaire Public : Adultes Frieze, Friedman (auteur) ; Casasola Merkle, Marcel-André (illustrateur) ; Lieske, Harald (illustrateur)	
Edition	EDGE,	

Résumé

Vendredi est un jeu d'aventure en solo : vous seul pouvez gagner la partie ! Vous aidez Robinson, qui a débarqué sur votre île, à affronter différents Périls. Au début, Robinson n'est pas très doué. Mais à chaque combat remporté, il perfectionne ses capacités. Les défaites l'aident aussi à se débarrasser de ses pires habitudes. Cependant, la vie sur l'île est éprouvante, et Robinson ne se contente pas de gagner de l'expérience, il commence aussi à ressentir les méfaits du temps et à devenir maladroit. Dans ce jeu, Robinson est représenté par un paquet de cartes aux rôles divers. Vous devez améliorer ce paquet en collectant des cartes, de façon à donner à Robinson les meilleures chances de gagner contre d'impitoyables pirates à la fin de la partie !

Sujet

* Description

[Crusoe -- Robinson -- Personnage fictif](#)

- Age des joueurs : A partir de 10 ans.
- Nombre de joueur (s) : 1
- Mécanisme de jeux : Combinaison.



Auteur

La course vers El Dorado : avancer, s'adapter, anticiper! [jeu] / [auteur, Reiner Knizia](#), [illustrateur, Daniel Greiner](#)

Genre : [Jeu d'aventure](#)

Public : A partir de 11 ans

[Knizia, Reiner \(auteur\)](#) ; [Greiner, Daniel \(illustrateur\)](#)

Edition

Ravensburger,

Résumé

Un but, mille possibilités - quelle stratégie choisirez-vous ? Au fin fond de la jungle amazonienne se cache la terre promise d'El Dorado. Ce paradis perdu est rempli de nombreux trésors : de l'or, des bijoux et des pierres précieuses. Vous organisez une expédition en route vers El Dorado. Pour cela vous engagerez des experts pour constituer la meilleure équipe, vous achèterez des équipements de pointe et vous planifierez méticuleusement votre route. Serez vous le premier joueur à atteindre El Dorado ?

Sujet

* Description

[Amazonie -- Découverte et exploration](#)

- Age des joueurs : A partir de 10 ans.
- Nombre de joueur (s) : 2 à 4.
- Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min.
- Mécanisme de jeux : Placement.
- Mécanisme de jeux : Parcours.



Jack et le Haricot Magique [jeu] / [auteur, Frédéric Morard](#) ; [illustrateur Naïade](#) ; [illustrateur Pierô](#)

Genre : [Jeu d'adresse](#)

Public : A partir de 6 ans



Auteur	Morard, Frédéric (auteur) ; Naïade (illustrateur) ; Pierô (illustrateur)
Edition	Purple brain, 2017
Résumé	Un jeu d'adresse et de coups fourrés pour toute la famille ! Escaladez le Haricot Magique menant au château du Géant et rapportez le plus de sacs d'or possible ! Tour à tour, choisissez le nombre de dés que vous allez lancer. Selon les faces vous pouvez : déposer un sac de trésor sur le haricot et tenter de le récupérer lorsque le haricot s'écroulera ajouter une branche de plus grande taille et déséquilibrer le haricot relancer un dé Faites attention, si vous tombez sur deux Yeux du géant , ce dernier se réveille et vous empêche de jouer vos autres dés. Empilez ensuite vos dés afin de faire pousser le haricot magique. Plus il sera haut, plus il sera difficile pour vos adversaires d'empiler leurs dés sans faire chuter le haricot ! Si un joueur fait tomber la pile de dés formant le haricot, ses adversaires pourront alors voler des sacs d'or au Géant ! La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de sac d'or et le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.
Sujet	Jack et le haricot magique
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 7 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 5. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min. - Mécanisme de jeux : Dextérité. - Mécanisme de jeux : Dés.



Auteur	Druckman, Gil (auteur) ; Heshkovits, Danny (auteur) ; Kishon, Danny (auteur) ; Silveira, Gabriela (illustrateur)	
Edition	Haba, 2016	
Résumé	Ouaf, ouaf ! Dans ce jeu malicieux, chaque joueur se transforme en chien et essaie de poser ses oreilles en premier. Seul celui qui saura se rappeler la couleur des "oreilles de chien" qui sont pendues à ses oreilles et qui n'oubliera pas de les poser à temps pourra remporter ce jeu très amusant.	
Sujet	Chiens	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 5 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : court. Durée moyenne : 10 min. - Mécanisme de jeux : Mémoire. 	



	<p>Twin It! [jeu] / auteur, Nathalie Saunier, auteur, Rémi Saunier, auteur, Tom Vuarchex ; illustrateur, Tom Vuarchex</p> <p>Genre : Jeu d'association</p> <p>Genre : Jeu de rapidité</p> <p>Public : A partir de 6 ans</p>
Auteur	<p>Saunier, Nathalie (auteur) ; Saunier, Rémi (auteur) ; Vuarchex, Tom (auteur) ; Vuarchex, Tom (illustrateur)</p>
Edition	Cocktail Games, [s.d.]
Résumé	But du jeu: remporter 5 prises en trouvant des cartes avec des motifs identiques.
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 6 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 6. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min. - Mécanisme de jeux : Rapidité.



	<p>Go Go Gelato [jeu] / auteur, Roberto Fraga ; illustrateur, Stéphane Escapa</p> <p>Genre : Jeu d'adresse</p> <p>Genre : Jeu d'ambiance</p> <p>Public : A partir de 6 ans</p>
Auteur	<p>Fraga, Roberto (auteur) ; Escapa, Stéphane (illustrateur)</p>
Edition	Bleu Orange, 2017
Résumé	Quelle belle journée ensoleillée ! Vous êtes vendeurs de glace et vos compositions sont tellement originales et rafraîchissantes que la file d'attente ne désemplit pas ! Soyez plus rapide que les autres joueurs pour réaliser les commandes de vos clients et votre stand de glace connaîtra un succès mérité.
Sujet	Aliments
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 6 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Dextérité.



	<p>Niwa [jeu] / Marie Fort, auteur, Wilfried Fort ; illustrateur, Régis Lejonc</p> <p>Genre : Jeu de stratégie</p> <p>Public : A partir de 6 ans</p>
Auteur	<p>Fort, Marie ; Fort, Wilfried (auteur) ; Lejonc, Régis (illustrateur)</p>
Edition	Djeco, 2017
Résumé	A la manière des maîtres japonais, les joueurs se déplacent avec stratégie pour atteindre le camp de leur adversaire. Beaucoup de stratégie dans ce jeu où on avance pas à pas. Pour l'emporter, il faut être le premier à atteindre le temple adverse avec l'un de ses trois "kokeshi".

Sujet	Au départ, chaque figurine de "kokeshi" a deux perles. Les perles sur les figurines leur permettent de traverser une ligne de la même couleur. Asie Japon
* Description	- Age des joueurs : A partir de 7 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 2. - Durée de partie : court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Placement.




Auteur	EXTENSION 7 Wonders Duel : Pantheon [jeu] / auteur, Bruno Cathala , auteur, Antoine Bauza ; illustrateur, Miguel Coimbra
Edition	Genre : Jeu de stratégie
Résumé	Public : A partir de 9 ans Repos Production, 2016 Dans 7 Wonders Duel , vous et votre adversaire devez construire la plus grande ville de l'ancien monde méditerranéen en construisant temples, tavernes, ateliers, écoles ou encore écuries, et abritant de fantastiques merveilles.L'extension Pantheon apporte une dimension mystique en insérant les dieux antiques dans 7 Wonders Duel !
Sujet	Civilisation antique Mythologie romaine
* Description	- Age des joueurs : A partir de 10 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 2. - Mécanisme de jeux : Gestion. - Mécanisme de jeux : Développement.




Auteur	Sultaniya [jeu] / Charles Chevallier ; illustrateur, Xavier Collette
Edition	Genre : Jeu de stratégie
Résumé	Public : A partir de 9 ans Bombyx, 2014 Sous les traits d'un personnage des contes des mille et une nuits, faites jaillir du désert de gigantesques coupôles d'or, des jardins luxuriants et des portes monumentales. Ainsi, étage par étage, votre édifice s'élèvera jusqu'a toucher l'azur de Sultaniya.Pour accomplir cet exploit et en échange de précieux saphirs, vous pourrez faire appel aux incroyables pouvoir des Djinns !
Sujet	Moyen-Orient
* Description	- Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4.



- Durée de partie : long. Durée moyenne : 45 min.
- Mécanisme de jeux : Placement.

Auteur	Queendomino [jeu] / Bruno Cathala ; illustrateur, Cyril Bouquet	
Edition	Genre : Jeu d'association	
Résumé	Public : A partir de 9 ans Cathala, Bruno ; Bouquet, Cyril (illustrateur) Blue Orange, 2017 Dans Queendomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Récupérez les meilleures terres et construisez judicieusement les bâtiments les plus prestigieux et qui sait, vous vous attirerez peut-être les faveurs de la reine. Mais méfiez vous du dragon et de vos fourbes adversaires!	
Sujet	Moyen-Age	
* Description	- Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 25 min. - Mécanisme de jeux : Placement.	

Auteur	3 singes [jeu] / auteur, Bruno Faidutti ; illustrateur, Cianluca Maruotti	
Edition	Genre : Jeu d'ambiance	
Résumé	Public : A partir de 11 ans Faidutti, Bruno (auteur) ; Maruotti, Cianluca (illustrateur) In Ludo Veritas, 2015 Mimez, singez, gagnez ! On a coutume de dire des singes "Il ne leur manque que la parole". En réalité, pas du tout ! Démontrez-le en communiquant à la manière des singes et faites passer vos émotions sans un bruit (à l'exception de quelques fous rires !). Pour cela, mimez une émotion (euphorie, horreur, surprise) ou une situation (mal aux dents) avec les mains sur les oreilles ou sur les yeux, voire sur la bouche !	
Sujet	Expression du visage Singes -- Jeux Mime	
* Description	- Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 4 à 8. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min. - Mécanisme de jeux : Mime.	



Auteur	13 indices [jeu] / Andrés J. Voicu ; illustrateur, Giacomo Tappainer
Edition	Genre : Policier (jeu)
Résumé	Genre : Jeu d'énigme Public : A partir de 9 ans J. Voicu, Andrés ; Tappainer, Giacomo (illustrateur) Gigamic, 2017 Londres, 1899, la ville est secouée par d'odieux crimes dont les coupables restent introuvables. Scotland Yard est dans le brouillard et a convoqué les meilleurs détectives de la ville, dont vous faites partie, pour résoudre les affaires non élucidées. Chaque enquêteur devra utiliser son instinct pour découvrir l'identité du meurtrier ainsi que le lieu et l'arme de l'affaire qu'in lui aura confiée. Chacun travaille sur sa propre affaire mais n'a accès qu'aux indices de ses adversaires (personnages, lieux et armes). En posant des questions et en consultant les agents secrets, il faut recueillir les indices qui font avancer sa propre enquête, au risque que ces indices soient utiles aux autres !
Sujet	Grande-bretagne. Metropolitan Police Office
* Description	- Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 6. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 30 min. - Mécanisme de jeux : Déduction. - Mécanisme de jeux : Enquête.



Auteur	10 Minutes to Kill [jeu] / Benoit Banner ; illustrateur, Pauline Détraz
Edition	Genre : Jeu de bluff
Résumé	Genre : Jeu de hasard Public : A partir de 11 ans Banner, Benoit ; Détraz, Pauline (illustrateur) La Boite de Jeu, 2015 Vous incarnez un assassin qui doit éliminer ses contrats sans se faire repérer ou arrêter par la police.
Sujet	Policier
* Description	- Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : court. Durée moyenne : 10 min. - Mécanisme de jeux : Bluff. - Mécanisme de jeux : Déduction.



Auteur
Edition
Résumé
Sujet
* Description

A la bouffe ! [jeu] / [Roberto Fraga](#),
[illustrateur, Ian Fortin](#)

Genre : [Jeu d'association](#)

Public : A partir de 6 ans

[Fraga, Roberto](#) ; [Fortin, Ian \(illustrateur\)](#)

Scorpion Masqué, 2015

A la bouffe ! Premier arrivé, premier servi !

[Monstres](#)

- Age des joueurs : A partir de 5 ans.
- Nombre de joueur (s) : 2 à 5.
- Durée de partie : court. Durée moyenne : 10 min.
- Mécanisme de jeux : Combinaison.
- Mécanisme de jeux : Déduction.



Auteur
Edition
Résumé

Nom d'un renard! La poulice mène l'enquête [jeu] / [auteur, Marisa Pena](#),
[auteur, Shanon Lyon](#) ; [illustrateur, Mélanie Grandgirard](#)

Genre : [Jeu de dés](#)

Genre : [Jeu de coopération](#)

Public : A partir de 3 ans

[Pena, Marisa \(auteur\)](#) ; [Lyon, Shanon \(auteur\)](#) ; [Grandgirard, Mélanie \(illustrateur\)](#)

Game Factory, 2017

Les pouliciers (les joueurs) vont enquêter pour retrouver quel renard est coupable du vol de l'oeuf d'or! Pour cela, ils vont devoir consulter des indices à l'aide d'une carte de décodage pour éliminer des suspects et trouver le voleur avant que celui-ci n'ait effectué la totalité du chemin le menant à sa tanière. Chacun à tour de rôle, les joueurs annoncent l'action qu'ils souhaitent réaliser (enquêter ou révéler un suspect) puis lancent les dés jusqu'à 3 fois. Si à la fin des lancers, les 3 faces de dés ne correspondent pas à l'action annoncée, c'est le renard qui avance. Sinon, le joueur dont c'est le tour réalise l'action.

Sujet
* Description

[Renards -- Jeu](#)

[Poules -- Jeux](#)

- Age des joueurs : A partir de 5 ans.
- Nombre de joueur (s) : 2 à 4.
- Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min.
- Mécanisme de jeux : Déduction.



Auteur

Pyramide d'Animaux [jeu] / [auteur, Klaus Miltenberger](#), [illustrateur, Michael Bayer](#)

Genre : [Jeu d'adresse](#)


Public : A partir de 3 ans


[Miltenberger, Klaus \(auteur\)](#) ; [Bayer, Michael \(illustrateur\)](#)




Edition	Haba, 2005
Résumé	Dans Pyramide d'Animaux, les petits joueurs essaient d'empiler tous leurs animaux sur la pyramide dont le crocodile est la base. Le dé leur indique : le nombre d'animal à poser, si c'est un autre joueur qui devra poser l'animal, si les autres joueurs décident quel animal le joueur doit poser ou bien encore si le joueur peut agrandir la base en posant son animal à côté du crocodile. Si la pyramide d'animaux s'effondre, le tour s'arrête immédiatement ! Le joueur qui a fait tomber les animaux, doit en prendre deux et remettre les autres dans la boîte. La partie est finie dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui. Il gagne cette partie.
Sujet	Animaux Nature
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 4 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : Jeu court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Dextérité.




Auteur	Les Gratounets [jeu] / auteur, Wolfgang Lehmann ; illustrateur, Raimund Frey	
Edition	Genre : Jeu d'association	
Résumé	Public : A partir de 6 ans Lehmann, Wolfgang (auteur) ; Frey, Raimund (illustrateur)	
* Description	Haba, 2017 Attention l'équipe de chantier des Gratounets ! La ville de Gratouncity doit être agrandie ! Le chef de chantier donne ses instructions avec un grattophone et un stylo-gratteur. <ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 5 ans. - Nombre de joueur (s) : 3 à 4. - Durée de partie : court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Ouïe. 	

Auteur	Feelings [jeu] : le jeu des émotions / auteur, Vincent Bidault , auteur, Jean-Louis Roubira ; illustrateur, Franck Chalard	
Edition	Genre : Jeu de langage et d'expression	
Résumé	Public : A partir de 9 ans Bidault, Vincent (auteur) ; Roubira, Jean-Louis (auteur) ; Chalard, Franck (illustrateur)	
	Blackrock Games, 2017 A la lecture d'une situation donnée , chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées et dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire de jeu et	


Sujet	mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. L'objectif est de trouver justement l'émotion de l'autre, la piste des émotions reflétera alors votre degré d'empathie et d'ouverture aux autres.
* Description	<p>Emotions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 3 à 8. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 30 min. - Mécanisme de jeux : Déduction.


Auteur	<p>Agricola [jeu] / Uwe Rosenberg, illustrateur, Franz Klemens</p> <p>Genre : Jeu de stratégie</p> <p>Public : A partir de 11 ans</p> <p>Rosenberg, Uwe ; Klemens, Franz (illustrateur)</p>	
Edition	Fun forge, 2016	
Résumé	<p>Les joueurs commencent avec deux fermiers, habitant dans une maison en bois composée de deux pièces. Lors d'un tour, chaque fermier effectue une action. En récoltant du bois et des roseaux, ils peuvent agrandir leur maison, puis leur famille. Agrandir sa famille permet d'effectuer plus d'actions à chaque tour, mais nécessite également de produire plus de repas. Pour obtenir des repas, les joueurs peuvent labourer des champs et semer des graines. Les céréales et les légumes plantés sont récoltés au bout de plusieurs tours. Les joueurs peuvent également construire des pâturages clôturés pour élever des moutons, des sangliers et des boeufs. Les savoir-faire et les aménagements permettent déassurer l'entretien de la famille en offrant certains avantages. Les joueurs peuvent rénover leur maison de bois en maison d'argile, et ensuite en maison de pierre pour gagner plus de points.</p>	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 4. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 90 min. - Mécanisme de jeux : Placement. - Mécanisme de jeux : Développement. 	



Auteur	<p>Déjà vu [jeu] / auteur, Heinz Meister ; illustrateur, Jan Sasse</p> <p>Genre : Jeu d'association</p> <p>Genre : Jeu d'observation</p> <p>Public : A partir de 9 ans</p> <p>Meister, Heinz (auteur) ; Sasse, Jan (illustrateur)</p>	
Edition	Gigamic, 2017	
Résumé	Avez-vous déjà senti une impression de	

* Description	<p>déjà vu ? Des cartes sont retournées sur lesquelles figurent des objets identiques aux tuiles étalées sur la table. Chaque objet apparaît deux fois dans toute la pile de cartes. Si vous pensez qu'un objet est dévoilé pour la seconde fois, précipitez-vous pour prendre sa tuile. Mais attention : si vous vous êtes trompé et qu'une carte le dévoile à nouveau par la suite vous serez éliminé !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 6. - Durée de partie : court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Mémoire. - Mécanisme de jeux : Rapidité. - Mécanisme de jeux : Observation.
---------------	--

Auteur	Perlatette [jeu] / Marco Teubner ; illustrateur, Rolf Vogt	
Edition	Genre : Jeu de coopération	
Résumé	Public : A partir de 6 ans Teubner, Marco ; Vogt, Rolf (illustrateur) Gigamic, 2017 Une sorcière étourdie a égaré ses affaires dans la forêt, heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant le lever du jour ! A votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif. Appuyez habilement sur les coins du plateau et ziiip, elle se déplace comme par magie. Essayez de bien vous coordonner pour aller rapidement jusqu'au bon endroit sans tomber dans un trou ni perdre son précieux chapeau. Qui parviendra à récupérer le plus d'objets ?	
Sujet	Sorciers -- Jeux Magie -- Jeux	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 6 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 5. - Durée de partie : Jeu court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Dextérité. - Mécanisme de jeux : Coopératif. 	

Auteur	Unlock! Secret adventures [jeu] / auteur, Lewis Cheshire , auteur, Arch Stanton , auteur, Thomas Cauët ; illustrateur Legruth ; illustrateur, Arnaud Demaegt ; illustrateur, Mahulda Jelly	
	Genre : Jeu de coopération Genre : Jeu d'énigme Public : A partir de 11 ans Cheshire, Lewis (auteur) ; Stanton, Arch (auteur) ; Cauët, Thomas (auteur) ; Legruth (illustrateur) ; Demaegt, Arnaud (illustrateur) ; Jelly, Mahulda (illustrateur)	

Edition	Space Cowboys, 2017
Résumé	Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 10 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 6. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min. - Mécanisme de jeux : Déduction. - Mécanisme de jeux : Coopératif.



Auteur
Edition
Résumé

Overseers [jeu] / [auteur, Guan Chih Huang](#)

Genre : [Jeu de bluff](#)

Public : A partir de 15 ans

[Huang, Guan Chih \(auteur\)](#)

Igiri,

Depuis la nuit des temps, deux forces opposées, piliers de l'univers, coexistent : certains les nomment le Yin et le Yang, d'autres le Bien et le Mal. Le jour s'oppose à la nuit, la terre au ciel, les vivants aux morts...

[Asie](#)

Sujet
* Description

- Age des joueurs : A partir de 14 ans.
- Nombre de joueur (s) : 3 à 6.
- Durée de partie : moyen. Durée moyenne : 30 min.



Auteur
Edition
Résumé

Savanimo [jeu] / [auteur, Sébastien Decad](#) ; [illustrateur, Philip Giordano](#)

Genre : [Jeu d'observation](#)

Genre : [Jeu de rapidité](#)

Public : A partir de 3 ans

[Decad, Sébastien \(auteur\)](#) ; [Giordano, Philip \(illustrateur\)](#)

Djeco, 2017

Comment ne pas perdre la tête quand il faut, soit attraper l'animal représenté, soit celui qui ne l'est pas ? Un jeu d'observation, de déduction et de rapidité pour les plus jeunes.

[Animaux de la savane](#)

Sujet
* Description


- Age des joueurs : A partir de 5 ans.



- Nombre de joueur (s) : 2 à 4.
- Durée de partie : Jeu court. Durée moyenne : 10 min.
- Mécanisme de jeux : Rapidité.
- Mécanisme de jeux : Observation.

Auteur	Tulum [jeu] / Hartmut Kommerell ; illustrateur, Cecilia Botta	
Edition	Genre : Jeu de stratégie	
Résumé	Public : A partir de 3 ans Kommerell, Hartmut ; Botta, Cecilia (illustrateur) Djeco, 2017 Tulum est un jeu de tactique et de stratégie pour les enfants à partir de 5 ans où il faudra être le premier à terminer sa pyramide inca. Il faudra faire preuve d'audace mais pas trop car à vouloir construire trop vite on risque de tout perdre.	
Sujet	Pyramides	
* Description	- Age des joueurs : A partir de 5 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : Jeu court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Dés. - Mécanisme de jeux : Stop ou encore.	



Edition	Blanc-manger Coco [jeu]	
Résumé	Genre : Jeu d'ambiance Public : A partir de 15 ans Hiboutatillus, 2016 Blanc-manger Coco est un jeu de cartes idéal pour l'apéro entre amis ou la fin de soirée dans le fond du canapé. Les fou-rires comme les Rooohhh non !!! sont habituels dans ce jeu ! Il est composé de 134 cartes questions et 466 cartes réponses pour une infinité (1238390) 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 neutres de sens	
Sujet	Humour	
* Description	- Age des joueurs : A partir de 16 ans. - Nombre de joueur (s) : 3 à 12. - Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 30 min. - Mécanisme de jeux : Ambiance.	



Auteur

Edition

Résumé

Sujet

* Description

Boom ! [jeu] / [auteur, Alexander Emerit](#) ; [illustrateur, Timo Grubing](#)

Public : A partir de 6 ans

[Emerit, Alexander \(auteur\)](#) ; [Grubing, Timo \(illustrateur\)](#)

Haba, 2017

Gagné par la fièvre de l'or, tout le monde s'empare d'un bâton de dynamite et le jette dans la mine. Soyez bons observateurs et très rapides... c'est le seul moyen de repartir les mains pleines !

[Westerns -- Jeux](#)

[Or -- Mines et extraction -- Jeux](#)

- Age des joueurs : A partir de 7 ans.

- Nombre de joueur (s) : 2 à 4.

- Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min.

- Mécanisme de jeux : Observation.

- Mécanisme de jeux : Réflexe.



Auteur

Edition

Résumé

Sujet

* Description

Les loups-garous de Thiercelieux [jeu] :

Best of / [auteur, Philippe Des Pallières](#), [auteur, Hervé Marly](#) ; [illustrateur Misda](#) ; [illustrateur, Christine Deschamps](#)

Genre : [Jeu de rôle](#)

Genre : [Jeu de langage et d'expression](#)

Public : A partir de 9 ans

[Des Pallières, Philippe \(auteur\)](#) ; [Marly, Hervé \(auteur\)](#) ; [Misda \(illustrateur\)](#) ; [Deschamps, Christine \(illustrateur\)](#)

Lui-même, 2017

Les Loups- Garous de Thiercelieux est un jeu d'ambiance et de bluff. Chaque joueur découvre son identité secrète. Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon une alternance de nuits et de jours. Durant les nuits, les joueurs ont les yeux fermés seuls les Personnages nocturnes (dont les Loups-Garous) peuvent ouvrir les yeux. Chaque jour, au réveil du village, les victimes éventuelles des personnages nocturnes sont révélées... Puis tous les joueurs survivants débattront pour éliminer par vote l'un d'entre eux dans le fragile espoir de garantir la survie du village. Le but de chaque joueur dépendra de son identité secrète.

[Fantastique](#)

[Loup](#)

- Age des joueurs : A partir de 10 ans.

- Nombre de joueur (s) : 8 à 28.

- Durée de partie : moyen. Durée moyenne : 30 min.

- Mécanisme de jeux : Rôle.

- Mécanisme de jeux : Dédution.

- Mécanisme de jeux : Bluff.





Auteur
Edition
Résumé

Zik [jeu] : qui reconnaîtra la chanson /
[auteur, Cyril Blondel](#)
Genre : [Jeu d'ambiance](#)
Public : A partir de 9 ans

[Blondel, Cyril \(auteur\)](#)
Blackrock Games, 2014

Un jeu prêt à ravir le grand public ! Se joue exclusivement dans la bonne humeur. Un carton plein pour vos soirées : ambiance garantie. Avec l'aide des onomatopées, faites deviner près de 400 chansons. De "Frere Jacques" à Papaoutai... Vous n'avez pas fini de vous remémorer les grands classiques et chanter les nouveaux tubes.

Sujet
* Description

[Chansons](#)

- Age des joueurs : A partir de 10 ans.
- Nombre de joueur (s) : 3 à 16.
- Durée de partie : Jeu moyen. Durée moyenne : 20 min.
- Mécanisme de jeux : Déduction.
- Mécanisme de jeux : Déduction.
- Mécanisme de jeux : Culture.
- Mécanisme de jeux : Rapidité.



Auteur
Edition
Résumé

Dice Forge [jeu] / [auteur, Régis Bonnessée](#) ; [illustrateur Biboun](#)

Genre : [Jeu de stratégie](#)
Public : A partir de 11 ans

[Bonnessée, Régis \(auteur\)](#) ; [Biboun \(illustrateur\)](#)

Libellud, 2017

Les dieux organisent un tournoi au cours duquel les valeureux héros tenteront d'obtenir le plus de points de gloire. Au début de la manche, tous les joueurs lancent leurs dés pour collecter des ressources. Puis le joueur actif peut modifier une ou plusieurs faces de ses dés, afin de l'améliorer. Il peut ensuite acheter des cartes qui lui apporteront des points de gloire et/ou des effets pour la suite de la partie. Après neuf manches, le joueur ayant le plus de points de gloire remporte la partie.

Sujet
* Description

[Mythologie](#)

- Age des joueurs : A partir de 10 ans.
- Nombre de joueur (s) : 2 à 4.
- Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 45 min.
- Mécanisme de jeux : Gestion.
- Mécanisme de jeux : Dés.
- Mécanisme de jeux : Combinaison.
- Mécanisme de jeux : Développement.



	<p>Sherlock Holmes Détective Conseil [jeu] : les Meurtres de la Tamise et autres enquêtes / auteur, Suzanne Goldberg, auteur, Raymond Edwards, auteur, Gary Grady ; illustrateur Neriac ; illustrateur, Bernard Bittler ; illustrateur, Pascal Quidault ; illustrateur, Arnaud Demaegd Genre : Jeu d'énigme Genre : Policier (jeu) Public : A partir de 11 ans</p>
Auteur	<p>Goldberg, Suzanne (auteur) ; Edwards, Raymond (auteur) ; Grady, Gary (auteur) ; Neriac (illustrateur) ; Bittler, Bernard (illustrateur) ; Quidault, Pascal (illustrateur) ; Demaegd, Arnaud (illustrateur)</p>
Edition	Space Cowboys, 2017
Résumé	<p>Le jeu Sherlock Holmes - Détective Conseil est totalement original à mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de société. Armé du Times, d'un plan de Londres, d'un annuaire et surtout de votre logique, parcourez les rues de Londres en tentant de résoudre les crimes les plus odieux. Dans Sherlock Holmes, vous incarnez les membres de l'officieuse bande des francs-tireurs de Baker Street, équipe formée par le célèbre Sherlock Holmes pour l'informer sur les bruissements de la rue et pour le seconder dans des enquêtes mystérieuses. Dans ce livre vous seront présentées dix enquêtes épineuses qu'il vous appartiendra de résoudre.</p>
Sujet	<p>Holmes, Sherlock (personnage fictif) Policiers</p>
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 8. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 90 min. - Mécanisme de jeux : Enigme. - Mécanisme de jeux : Déduction. - Mécanisme de jeux : Coopération.



	<p>Les trois petits cochons [jeu] : le jeu et le contes enfin réunis ! / auteur, Laurent Pouchain ; illustrateur, Collette Xavier Genre : Jeu de hasard Public : A partir de 6 ans</p>
Auteur	<p>Pouchain, Laurent (auteur) ; Xavier, Collette (illustrateur)</p>
Edition	Purple Brain, 2014
Résumé	<p>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</p>


Sujet	bâtisse ! Les trois petits cochons (conte pour enfants) Cochons -- Jeux
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 7 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 5. - Durée de partie : jeu court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Risque. - Mécanisme de jeux : Combinaison. - Mécanisme de jeux : Dés.
<hr/>	
Auteur	<p>Le Cri de Rose-Marie [jeu] / auteur, Pascal Notredame ; illustrateur, Sophie Gerl ; illustrateur, Silvère Oriat</p> <p>Genre : Livre jeu polar Public : A partir de 11 ans</p>
Edition	Petit joueur, 2017
Résumé	<p>Le but de jeu consiste à remettre en place toutes les pièces du puzzle. La plupart des éléments présents dans ce livre contiennent quantité d'informations intéressantes. D'autres au contraire vous aiguillent sur de fausses pistes. Il vous faudra recouper habilement tous ces indices pour mettre au jour la solution. Pour y parvenir, vous n'aurez besoin que de ce livre, de votre intelligence, de votre sens de l'observation, de beaucoup de curiosité, mai aussi d'un peu d'intuition et d'imagination. Votre objectif est simple : découvrir la vérité.</p>
Sujet	Espionnage
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 1. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min. - Mécanisme de jeux : Déduction.




Auteur	<p>Sherlock Holmes Détective Conseil [jeu] : Jack l'Eventreur et Aventures à West End / auteur, Suzanne Goldberg, auteur, Gary Grady, auteur, Jérôme Ropert ; illustrateur, Arnaud Demaegd ; illustrateur, Pascal Quidault ; illustrateur Neriace ; illustrateur, Bernard Bittler</p> <p>Genre : Jeu d'énigme Public : A partir de 11 ans</p>
Edition	Space Cowboys, 2017
Résumé	Sherlock Holmes Detective Conseil est un





Sujet	jeu coopératif dans lequel vous enquêtez sur les mêmes affaires que le plus fameux des détectives. Holmes, Sherlock (personnage fictif) Policier
* Description	- Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 8. - Durée de partie : long. Durée moyenne : 90 min. - Mécanisme de jeux : Déduction.

Auteur	Meeple circus [jeu] / auteur, Cédric Millet ; illustrateur, Sabrina Tobal ; illustrateur, Angelina Costammagna ; illustrateur, Mathieu Leyssenne Genre : Jeu d'adresse Public : A partir de 6 ans	
Edition	Matagot, 2017	
Résumé	Que le spectacle commence ! Vous n'avez qu'un but : divertir ! Vous ne recherchez qu'une chose : les applaudissements des grands et des petits. Oui, mais la concurrence est rude. Devenez le cirque le plus éclatant en proposant des numéros étincelants ! Acrobates, chevaux et divers accessoires sont à votre disposition. Faites preuve d'une préparation sans faille puis d'une adresse remarquable lorsque la musique de cirque retentira et quand tous les yeux seront sur vous !	
Sujet	Cirque	
* Description	- Age des joueurs : A partir de 8 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 5. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 45 min. - Mécanisme de jeux : Dextérité. - Mécanisme de jeux : Rapidité.	

Auteur	Sticky Chameleons [jeu] / auteur, Théo Riviere , auteur, Cédric Barbé ; illustrateur, Rémy Tornier Genre : Jeu d'observation Genre : Jeu de rapidité Public : A partir de 6 ans	
Edition	Iello, 2017	
Résumé	Au moment du repas, une flopée d'insectes virevolte autour de vous. Votre oeil vif a repéré le plus dodu mais vous n'êtes pas seul à l'avoir vu ! Muni de votre langue collante, soyez le premier à l'attraper ! Vous voici dans la peau de	

Sujet	drôles de caméléons. Tour à tour, lancez les dés. Deux faces apparaissent : L'une représente le type d'insecte à attraper, l'autre sa couleur. Tous en même temps, lancez votre langue à l'assaut de l'insecte en question et soyez le premier à l'attraper. Attention, toutefois, à ne pas emmêler votre langue avec celles des autres caméléons et à ne pas vous faire piquer par une guêpe. Le premier joueur à attraper 5 insectes est déclaré vainqueur.
* Description	<p>Insectes -- Jeux Chamaeleonidae -- Jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 6 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 6. - Durée de partie : Jeu court. Durée moyenne : 15 min. - Mécanisme de jeux : Rapidité. - Mécanisme de jeux : Dextérité. - Mécanisme de jeux : Dés. - Mécanisme de jeux : Observation.

Auteur	Soirée jeu de rôle [jeu] / auteur, François Yvon	
Edition	Genre : Jeu d'énigme	
Résumé	Genre : Jeu de rôle	
	Public : A partir de 11 ans	
	Yvon, François (auteur)	
	Larousse,	
	Un kit pour s'initier aux jeux de rôle à travers deux scénarios : l'un gothique s'intitulant la nuit des archéologues, et l'autre, la quête du dragon d'or, se déroulant dans un monde d'heroic fantasy. Avec le guide du maître du jeu, deux livrets détaillant les scénarios, vingt cartes d'aides de jeu, vingt cartes personnages, sept plans, un écran pour les manipulations secrètes et un dé.	
Sujet	Fantasy Archéologie	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 14 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 6. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min. - Mécanisme de jeux : Rôle. 	

Auteur	Face de Bouc [jeu] / auteur, Alena Lebeva ; illustrateur, Nadegda Fedotova	
Edition	Genre : Jeu de mémoire	
Résumé	Genre : Jeu d'ambiance	
	Public : A partir de 6 ans	
	Lebeva, Alena (auteur) ; Fedotova, Nadegda (illustrateur)	
	Cocktail Games,	
	Les plus drôles des trous de mémoire ! Inventez un nom aux personnages au fur	

- * Description
- et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous de son nom et criez-le en premier ! Un jeu très simple qui encourage la créativité et l'humour !
- Age des joueurs : A partir de 6 ans.
 - Nombre de joueur (s) : 2 à 7.
 - Durée de partie : Jeu court. Durée moyenne : 15 min.
 - Mécanisme de jeux : Rapidité, Mémoire.

- Auteur
- Edition
- Résumé
- Sujet
- * Description
- Yamataï [jeu] / [Bruno Cathala](#), [auteur](#), [Marc Paquien](#) ; [illustrateur](#), [Jérémie Fleury](#)**
 Genre : [Jeu de stratégie](#)
 Public : A partir de 11 ans
- [Cathala, Bruno](#) ; [Paquien, Marc \(auteur\)](#) ; [Fleury, Jérémie \(illustrateur\)](#)
 Days of Wonder, 2017
- La reine Himiko a confié une mission prestigieuse à tous ses bâtisseurs : faire de la capitale de Yamataï la perle du royaume. A vous de prendre l'ascendant sur vos concurrents pour construire la plus belle cité en utilisant les ressources apportées par les flottes qui sillonnent l'archipel. Préparez votre stratégie, recrutez des spécialistes, et faites ce qui est nécessaire pour gagner les faveurs de la reine Himiko. Mais surveillez bien vos adversaires, car au final, seul l'un d'entre vous sera reconnu comme le plus grand bâtisseur du royaume de Yamataï ! Dans Yamataï, les joueurs s'affrontent pour remporter des points de prestige au moyen de stratégies diverses et variées. Défrichez les îles pour recruter de puissants spécialistes qui vous apporteront leur aide, ou utilisez les ressources que transportent les bateaux qui y naviguent pour construire des bâtiments et marquer l'archipel de votre style. Si vous avez l'étoffe d'un grand bâtisseur, vous pourrez même tenter d'élever des bâtiments de prestige : des palais ou des torii. Mais vous n'êtes pas le seul à vous battre pour la gloire ! Saurez-vous surpasser vos concurrents ?
- [Asie](#)
- Age des joueurs : A partir de 13 ans.
 - Nombre de joueur (s) : 2 à 4.
 - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min.
 - Mécanisme de jeux : Développement.
 - Mécanisme de jeux : Placement.






	<p>Oliver Twist [jeu] / auteur, Bruno Cathala, auteur, Sébastien Pauchon ; illustrateur, Maud Chalmel</p> <p>Genre : Jeu de stratégie</p> <p>Public : A partir de 11 ans</p>
Auteur	<p>Cathala, Bruno (auteur) ; Pauchon, Sébastien (auteur) ; Chalmel, Maud (illustrateur)</p>
Edition	Purple Brain Classics, 2017
Résumé	<p>ous faites partie d'une bande de gamins des rues à la solde de ce vieux fourbe de Fagin. Ce dernier vous donne un peu d'argent en échange du fruit de vos larcins commis dans les rues de Londres (en fait, il revend beaucoup plus cher ce que vous lui rapportez, mais bon...). Au cours des deux manches du jeu, jour et nuit, dérobez le plus d'objets possibles afin de les revendre à Fagin tout en évitant de vous faire remarquer par la police. Seul le plus riche (n'exagérons rien) à la fin de la partie pourra espérer recouvrer sa liberté ! Une partie se déroule en 2 manches, l'une de Jour , puis l'autre de Nuit . Au cours de ces 2 manches, les joueurs incarnent chacun un gamin des rues faisant partie d'une même bande. Cependant, les intérêts divergent et chacun tentera de ramener des objets de valeur à Fagin, pour son propre compte, afin de remporter la partie. Seulement, gare à la police si vous prenez trop de risques en chapardant dans les rues ! Plus vous serez à découvert, plus les charges s'accumuleront contre vous ! Chacun leur tour, les joueurs doivent accomplir 1 action parmi les 3 suivantes : :Rôder Aller chez Fagin Demander de l'aide / Se cacher</p>
Sujet	<p>Oliver Twist Bandits et brigands Londres (Grande-Bretagne)</p>
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 10 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 4. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 45 min. - Mécanisme de jeux : Parcours. - Mécanisme de jeux : Collection.



	<p>Watson et Holmes [jeu], Dr. Jésus Toores Castro / auteur, Jesus Torres Castro ; illustrateur, Pascal Quidault ; illustrateur, Arnaud Demaego ; illustrateur Neriac</p> <p>Genre : Policier (jeu)</p> <p>Genre : Jeu d'énigme</p> <p>Public : A partir de 11 ans</p>
Auteur	<p>Torres Castro, Jesus (auteur) ; Quidault, Pascal (illustrateur) ; Demaego, Arnaud (illustrateur) ; Neriac (illustrateur)</p>
Edition	J D Editions . Space Cowboys, 2016

Résumé	Jeu d'enquêtes compétitif dans le Londres victorien. Tous les moyens sont bons pour progresser dans l'enquête de l'univers de Sherlock Holmes ! Soyez le premier à exposer votre solution, découvrir la vérité et remporter la victoire.
Sujet	Holmes, Sherlock (personnage fictif) Grande-Bretagne -- 1837-1901 (Victoria)
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 2 à 7. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min. - Mécanisme de jeux : Déduction.

	<p>Exit, le jeu [jeu] : Le laboratoire secret / auteur, Inka Brand, auteur, Markus Brand ; illustrateur, Franz Vohwinkel</p> <p>Genre : Policier (jeu)</p> <p>Genre : Jeu d'énigme</p> <p>Genre : Jeu de casse-tête</p> <p>Public : A partir de 11 ans</p>	
Auteur	Brand, Inka (auteur) ; Brand, Markus (auteur) ; Vohwinkel, Franz (illustrateur)	
Edition	Iello, 2016	
Résumé	EXIT est un jeu qui reprend les sensations des "escape games". Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.	
* Description	<ul style="list-style-type: none"> - Age des joueurs : A partir de 12 ans. - Nombre de joueur (s) : 1 à 6. - Durée de partie : Jeu long. Durée moyenne : 60 min. - Mécanisme de jeux : Coopératif. - Mécanisme de jeux : Déduction. - Mécanisme de jeux : Casse-tête. 	