



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2510



### Viva Montanya

#### **Commentaires sur le jeu**

R401

Points: 1

De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde. L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: association  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 6  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: BIOVIVA  
 Auteur: Sébastien Decad



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2507



### Cerbère

#### **Commentaires sur le jeu**

R406

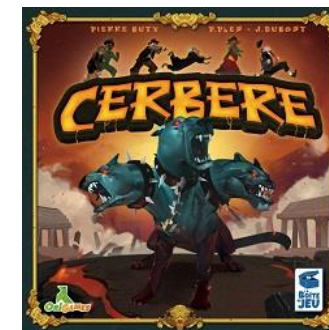
Points: 1

Tentez de vous échapper des Enfers, avec Cerbère à vos trousses ! Coopérez pour progresser vers la barque qui vous fera traverser le Styx. Mais attention, les places sont limitées... Combien de temps coopérez-vous pour échapper à Cerbère, et quand déciderez-vous de trahir le groupe pour vous assurer une place dans la barque ?

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: stratégie  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 45 mn  
 Nombre de joueurs: 3 - 7  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: LA BOITE DE JEU  
 Auteur: Pierre Buty





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2514



### Miyabi

#### Commentaires sur le jeu

R406

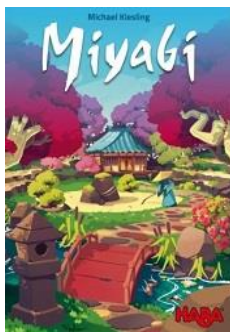
Points: 1

Elégance, charme et raffinement sont les codes esthétiques d'un jardin japonais. Dans ce jeu d'assemblage captivant, tout est question de tactique et d'agencement. Celui qui parviendra à placer sur plusieurs niveaux des rochers, buissons et arbres avec talent, et à installer des étangs et pagodes en harmonie avec la valeur esthétique « miyabi », sera le maître jardinier de la saison. Cinq extensions incluses !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: stratégie  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 45 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: HABA  
 Auteur: Michael Kiesling



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2535



### Phare Andole

#### Commentaires sur le jeu

R401

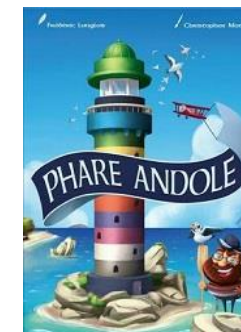
Points: 1

Architectes chevronnés, retrouvez vos manches et défiez les lois de l'équilibre et du temps dans Phare Andole. Lancez-vous dans la construction de phares plus beaux et colorés les uns que les autres. Allez rapidité et dextérité pour remporter les premières manches. Allez plus loin et mettez votre mémoire à l'épreuve dans les manches suivantes. Phare Andole se joue seul, à deux. A 3 ou 4 joueurs, vous devrez jouer en équipe et faire preuve de coordination et de rigueur !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: association  
 Age préconisé : 5 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: LUDA  
 Auteur: Frédéric Langlois





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2536



### Les Tours Ambulantes

#### **Commentaires sur le jeu**

R403

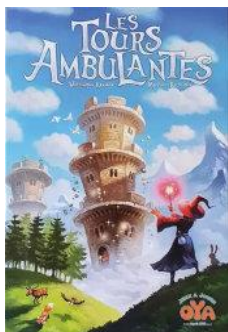
Points: 1

Piégez les sorciers sous les tours pour que les vôtres atteignent le château du corbeau en premier. Dans Les Tours Ambulantes, vous devrez ramener tous vos sorciers au château des corbeaux avant tout le monde. Les Tours Ambulantes peut être joué en équipe, avec ou sans variante Maître magicien qui rend de nombreux sorts disponibles.

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: parcours  
 Age préconisé : 8 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 6  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: OYA  
 Auteur: Michael Kiesling, Wolfgang



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2558



### Enigma (2021)

#### **Commentaires sur le jeu**

R402

Points: 1

Les joueurs ont à leur disposition quatre types de segments qu'ils devront combiner afin de former des lettres qui constitueront à leur tour un mot. Le Codeur crée un mot que les Décodeurs essaient de deviner un peu à la façon du Pendu. À chaque tour, le codeur donne un segment de lettre au décodeur actif qui doit trouver à quelle lettre il participe. S'il donne l'emplacement correct, les décodeurs avancent dans leurs déductions, si l'emplacement est faux, cela donne également des informations quant à la lettre à trouver, mais cela octroie aussi un point au codeur. Le premier Décodeur à trouver le mot gagne cinq points, il faut donc se dépêcher à déduire le mot avant les autres, mais toute proposition erronée vous fera

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: combinaison  
 Age préconisé : 10 +  
 Durée de jeu prévue: 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: ATALIA  
 Auteur: Bill Eberle, Peter Olotka,





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2566



### Mysterium Kids "Le Trésor Du Capitaine Bouh"

#### Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Ce jeu coopératif revisite les jeux d'enquêtes tout en développant la créativité et la concentration chez les enfants. Courageusement, vous décidez de passer la nuit dans un vieux manoir à l'extérieur de la ville. Selon la légende, il renferme un fabuleux trésor ! Alors que vous vous endormez, le fantôme du capitaine Bouh apparaît pour vous aider à trouver son trésor. Comme tout fantôme qui se respecte, il ne peut pas parler, mais il peut faire du bruit pour vous indiquer dans quelles pièces chercher ! A tour de rôle, incarnez le capitaine ou les chercheurs du trésor et tenter de comprendre, grâce à des sons effectués avec un tambourin, quelle carte illustrée correspond à l'emplacement du trésor !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: association  
 Age préconisé : 6 +  
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 6  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: LIBELLUD  
 Auteur: Yves Hirschfeld , Antonin



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2567



### AKROPOLIS

#### Commentaires sur le jeu

R406

Points: 1

Au cœur de la Méditerranée, de jeunes cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire !  
 C'est à vous et à vos talents d'architecte en Chef que le peuple confie cette responsabilité !  
 Habitations, marchés, jardins... construisez avec harmonie afin d'élever votre cité vers les cieux !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: stratégie  
 Age préconisé : 8 ans +  
 Durée de jeu prévue: 25 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: GIGAMIC  
 Auteur: Jules Messaud





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 2489



### Pigeon Pigeon

#### **Commentaires sur le jeu**

R408

Points: 1

Pigeon Pigeon est un jeu de bluff hilarant, simple et stratégique ! Faites croire n'importe quoi aux autres joueurs ! Inventez des mensonges hilarants ! Découvrez des histoires incroyables mais vraies ! L'ambiance est à son comble, les 2 équipes se font face pour ce qui s'annonce un combat de bluff mythique ! "Comment s'appelle le petit de l'orque ?" "Comment est mort François II ?" "Que signifie le verbe télémater ?"

Nb pièces: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: question réponse

Age préconisé : 14 +

Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn

Nombre de joueurs: 2 - 10

Difficulté:

Marque du jeu: NAPOLEON

Auteur:

