



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: AIR



AIRPORT TRAFFIC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Casse-tête pour 8 ans et plus Vous êtes en charge de l'aéroport le plus occupé de monde! Il s'agit de placer les 4 pièces du puzzle sur le plateau de manière à ce que les avions se trouvent à la bonne position et volent dans la bonne direction. Plus vous complétez des défis, plus le niveau de jeu augmente progressivement. Ce jeu solitaire offre 48 formidables défis de difficulté croissante, avec les solutions et les instructions. Le tout se range aisément dans un compartiment pratique. Idéal pour le voyage!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: SMART GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: ALA



A LA CARTE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif du jeu est de réussir des plats, c.a.d éviter qu'ils ne soient trop épicés, salés ou pire encore brûlés. Chacun des joueurs a devant lui un bec bunzen et une casserole. À son tour un jouer doit faire 2 actions parmi 4 possibles :

- * épicer un des ces plats,
- * augmenter la température de son bec,
- * essayer de piquer les plats du voisin
- * jeter son plat.

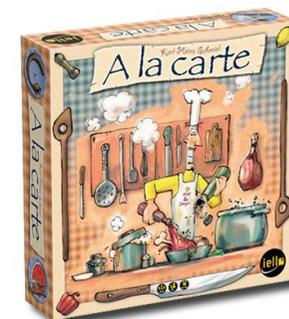
Celui qui a le plus de points à la fin (tous les plats finis ou aux cochons) a gagné !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: LELLO
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: AVE



AVENTURIERS DU RAIL - EUROPE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

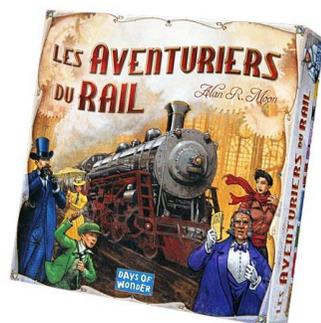
Votre objectif est d'obtenir le plus de points possibles. Ces points sont obtenus en prenant possession de tronçons entre 2 villes sur le plateau de jeu. Les cartes « wagons » que vous avez en main vous permettent par le biais de combinaisons de couleurs de prendre possession de ces tronçons. Il s'agit donc d'un jeu de placement et de gestion de « main » de cartes assez tactique mais très facilement accessible même aux plus jeunes tant la mécanique est simplifiée.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Economie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: BIO



BIOVIVA LE JEU

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bioviva vous emporte à la découverte de l'incroyable histoire de la Vie sur Terre, dans un voyage plein d'humour et de rebondissements. Vous devez atteindre les différents milieux naturels de la Terre pour répondre à de surprenantes questions sur la Nature et l'Environnement. Récupérez un maximum de points Viva et, pour gagner, soyez le premier à réaliser l'objectif figurant sur votre carte Destination.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: BIOVIVA
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: BONPAY



BONNE PAYE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le joueur ayant accumulé le plus d'argent à l'aide de différentes méthodes ! D'énormes factures peuvent vous tomber dessus ou vous pourriez fêter un gros gain à la loterie et tout cela, la même semaine ! Touchez votre paye à la fin de chaque mois et ne la laissez pas vous glisser entre les doigts ! Empruntez, investissez dans de bonnes affaires, faites le nécessaire pour gérer votre argent. Le gagnant est le joueur qui aura le plus d'argent (ou le moins de dettes) à la fin de la partie

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: BOOM



BOOMERANG

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs, chasseurs aborigènes, partent à la chasse. Afin de récupérer le maximum d'animaux ils doivent lancer des boomerangs ! Auparavant, chacun doit voter pour le paysage qu'occupe l'un des animaux convoités, il suffira par la suite de trouver le bon moment pour stopper le lancer de boomerang, arrêt qui définira la place du joueur dans la vérification de son vote ! A vos boomerangs !

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3-5
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: LUI-MÊME
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: BOU



BOUC MAKERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'aide de vos 3 dés originaux, atteignez le résultat de votre pari pour choisir les meilleures cartes Mouton. Choisissez secrètement votre objectif puis lancez les dés pour atteindre ou dépasser votre pari ; n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre sinon vous ne pourrez pas prendre de carte Mouton mais ne soyez pas trop couards sinon vous n'aurez que les restes. Essayez d'avoir le plus beau troupeau sans avoir trop de chiens à nourrir ni de mouton noir ! C'est une course à perdre la laine qui s'annonce ! Un jeu délirant et plein de rebondissements.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: BOUC



BOUC MAKERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

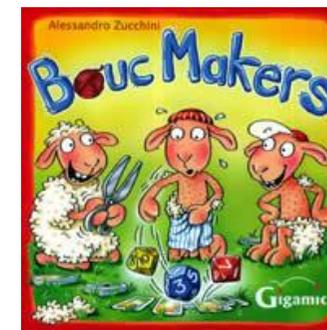
A l'aide de vos 3 dés originaux, atteignez le résultat de votre pari pour choisir les meilleures cartes Mouton. Choisissez secrètement votre objectif puis lancez les dés pour atteindre ou dépasser votre pari ; n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre sinon vous ne pourrez pas prendre de carte Mouton mais ne soyez pas trop couards sinon vous n'aurez que les restes. Essayez d'avoir le plus beau troupeau sans avoir trop de chiens à nourrir ni de mouton noir ! C'est une course à perdre la laine qui s'annonce ! Un jeu délirant et plein de rebondissements.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CAR.P



CARCASSONNE PREHISTOIRE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Principe du jeu:

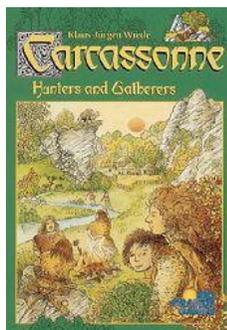
Tour après tour, les joueurs placent des tuiles de paysage. Ainsi se formeront peu à peu des prairies, des forêts et des rivières où les joueurs pourront placer leurs hommes et leurs huttes, afin de marquer des points. Le score final de chacun dépendra des points gagnés en cours de partie et lors du décompte final.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: HANZ IM GLUCK
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CAR-L



CARRE LATIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de réflexion : votre objectif si vous l'accepter est de ranger toutes les billes sur le plateau en respectant cette consigne à la lettre : chaque couleur ne doit être présente qu'une fois sur chaque ligne et chaque colonne.

Au début ce qui va vous apparaître si simple risque de vous compliquer grandement la tâche...

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: MADE IN FAMILY
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: COL



COLONS DE CATANE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

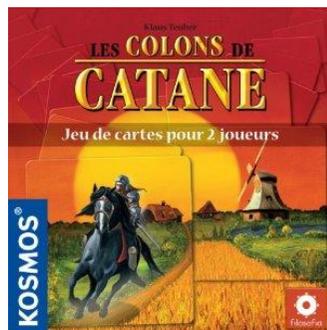
Le plateau représente l'île de Catane et ses différents paysages vous apportant différents types de ressources. Vous collecterez à chaque tour des ressources que vous gérerez afin de construire routes et villages (qui doivent toujours être reliés). Vous pourrez échanger des ressources avec vos adversaires, négocier mais aussi gêner leur développement en plaçant judicieusement vos propres constructions. Plus vous vous développerez, plus vous aurez des chances de collecter des ressources supplémentaires pour construire et ainsi voler vers la victoire.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Economie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: TILSIT
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: COM



COMLOTS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une ville corrompue, soumise aux vices et avarices, est sous le contrôle de vils personnages. Le pouvoir est vacant, à vous de vous en emparer. Vous disposez en secret de l'aide de deux personnages et par la ruse, la manipulation et le bluff, vous n'aurez qu'une obsession : éliminer tous les autres de votre chemin. À votre tour, vous pourrez user du pouvoir d'un des 6 personnages pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l'argent et assassiner vos adversaires... Serez-vous le dernier ?

Emplacement: Moyens

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: COY



COYOTE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur possède une carte fichée dans un bandeau autour de sa tête. Vous voyez donc les cartes de tous les joueurs sauf la vôtre. Ces cartes représentent des valeurs qui peuvent parfois être négatives. Quand vient votre tour, vous devez faire une annonce soit une valeur > au joueur précédent mais < à la somme de toutes les cartes. Et c'est là tout le sel de ce jeu perfide que de pousser ses voisins à la faute tout en prenant un air de sioux à qui on ne l'a fait pas. Quand votre voisin précédent vous annonce une somme peu crédible, vous pouvez lui dire stop et vérifier les cartes...

Emplacement: Moyens

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: BLUFF
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CPS-ECO



C'EST PAS SORCIER ! THEME ECOLOGIE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu de l'émission mythique de France 3, spécial écologie !
 Tout au long du parcours, les joueurs doivent répondre à des questions correspondant au thème de la case sur laquelle ils se trouvent. Les cartes comportent une question, 3 propositions de réponse, la bonne réponse et surtout son explication !
 Au total, 1000 questions-réponses-explications sur 5 thèmes liés à l'écologie et à la préservation de l'environnement.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: LANSAY
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CRAZY-DAN



CRAZY DANCING

Commentaires sur le jeu

Points: 1

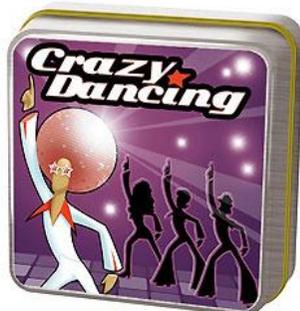
Pour jouer à Crazy Dancing, munissez-vous d'un lecteur CD formez 3 équipes ! L'un des jurés choisit un chiffre compris entre 1 et 8 puis pioche une carte « Easy » représentant un mouvement du haut ou du bas du corps que les danseurs vont devoir appliquer en rythme. L'objectif des équipes est de parvenir à prendre les postures imposées au rythme des huit temps, à cinq reprises ! L'équipe qui a le mieux réussi ses enchaînements remporte un point.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1-5
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CRAZY-DAN2



CRAZY DANCING

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour jouer à Crazy Dancing, munissez-vous d'un lecteur CD formez 3 équipes ! L'un des jurés choisit un chiffre compris entre 1 et 8 puis pioche une carte « Easy » représentant un mouvement du haut ou du bas du corps que les danseurs vont devoir appliquer en rythme. L'objectif des équipes est de parvenir à prendre les postures imposées au rythme des huit temps, à cinq reprises ! L'équipe qui a le mieux réussi ses enchaînements remporte un point.

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité Globale
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: illimité
 Nombre de joueurs: 6-24
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CRI



CRISE CRASH

Commentaires sur le jeu

Points: 1

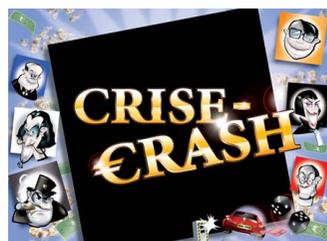
Votre unique objectif est d'éviter la faillite, vous circulez à voiture ou à pied, si vous perdez votre permis de conduire c'est pour toute la partie !! A vous de jongler entre l'achat des commerces et les nombreuses amendes à payer au tribunal, à la police, sans compter les coups fourrés de vos adversaires. A vous d'être le plus futé pour être le dernier ruiné !!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: CRISE CRASH EDITIONS
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: CUB-MULTI



CUBES DE MULTIPLICATION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Petits cubes en bois qui peuvent être utilisés:
 - pour l'apprentissage des tables de multiplication, il suffit de poser l'opération noté sur le cube,
 - motricité fine pour les tout petits !!!

Emplacement: Moyens

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu:
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DAM-C



DAMES CHINOISES

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : amener ses pions le plus rapidement possible dans la pointe opposée. Le pion peut se mouvoir de deux façons :

- en avançant vers la case la plus proche, dans tous les sens;
- en sautant en ligne droite par-dessus un autre pion - l'un des siens ou l'un de ses adversaires - à condition que la case d'arrivée soit libre. On peut faire sauter un pion plusieurs fois d'affilée. Lors d'une série de sauts, on peut changer de direction, voire reculer.

Attention, il n'y a pas de prise à ce jeu, tous les pions restent sur le plateau de jeu !!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: LA BOISELLERIE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DIG



DIGIT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Digit, c'est 5 bâtonnets et 55 cartes représentant toutes les façons de combiner ces 5 bâtonnets. But du jeu : Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes ... Au départ on distribue 5 cartes à chaque joueur. Vous avez le droit de ne bouger qu'un bâtonnet pour pouvoir vous défausser d'une de vos cartes (et ainsi en reproduire le schéma), sinon vous passez votre tour et vous repiochez une carte.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: PIATNIK
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DIX



DIXIT + extension

Commentaires sur le jeu

Points: 1

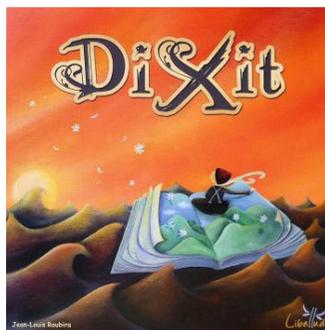
Jeu de pari créatif - Devinez la carte qui correspond au son, au mot ou à la phrase énoncée par le joueur "conteur". Un jeu qui suscite l'imagination.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DIX.II



DIXIT + extension

Commentaires sur le jeu

Points: 1

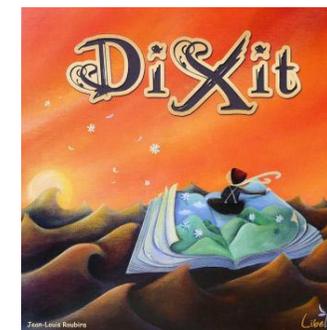
Jeu de pari créatif - Devinez la carte qui correspond au son, au mot ou à la phrase énoncée par le joueur "conteur". Un jeu qui suscite l'imagination.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DIX-JINX



DIXIT JINX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut retrouver une image évocatrice d'un titre préalablement énoncé pour gagner des points !
A mi chemin entre abstraction et figuration, la rapidité entre aussi en jeu dans le positionnement de la carte énoncée !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2-4
Difficulté: DIFFICILE
Marque du jeu: LIBELLUD
Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DUB



DU BALAI !!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Repérez les dés, reformez la bonne combinaison et avancez ! Mais n'oubliez pas que la combinaison des dés peut se faire avec l'une ou l'autre des couleurs !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2-6
Difficulté: DIFFICILE
Marque du jeu: ASMODEE
Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: DUB 2



DU BALAI !!!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Repérez les dés, reformez la bonne combinaison et avancez ! Mais n'oubliez pas que la combinaison des dés peut se faire avec l'une ou l'autre des couleurs !

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé
 Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: ECHECS-BOI



ECHECS EN BOIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le classique des jeux de reflexion et stratégie. Ce jeu d'échec en bois séduira les amateurs par sa beauté, sa simplicité et sa robustesse.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: DUJARDIN
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé
 Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: ELE



ELEKTRO MANAGER

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Elektro Manager est un jeu de gestion et d'enchères pour adultes dans lequel les joueurs dirigent et développent une usine dans le but d'obtenir les plus hauts revenus à l'issue des cinq tours d'une partie.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: FILOSOFIA
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: ESC



ESCALIER HANTE + extension

Commentaires sur le jeu

Points: 1

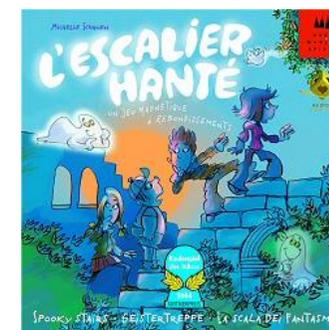
On place les pions des joueurs en bas de l'escalier, sur la première marche. Chacun son tour on lance le dé : 1,2,3,4 : - si le pion du joueur est à découvert, il avance d'autant de marches que la valeur du dé - si tous les jetons joueurs sont cachés, on avance un des fantômes fantôme : - si le pion du joueur est à découvert, on le couvre d'un jeton "fantôme" pour cacher sa couleur - si tous les jetons joueurs sont déjà cachés, le joueur peut inverser 2 fantômes (au choix); en mode adulte on peut échanger les fantomes ou les pions de couleurs entre joueurs, à en perdre la tête !!! Le gagnant est celui qui arrive le premier en haut de l'escalier

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: DREI MAGIER SPIELE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: FAB



FABULA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Fabula, vous êtes un conteur...vous choisissez le scénario et l'illustration, puis, on pioche des cartes au centre couverts d'images. Entamant l'histoire, chaque joueur à sa suite la complétera suivant les illustrations posées au fur et à mesure sur la table; le conteur choisira alors de valider ou pas les propositions de fin d'histoire...un conte à inventer à plusieurs !

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3-8
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: LIBELLUD
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: FOU-TRA



FOUTRAK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec le jeu Foutrak, c'est un vrai bazar : toute illustration sur fond jaune invite les joueurs à mimer ce qui y est représenté (un lapin, un accordéon, etc.). Si un dessin sur fond bleu apparaît, vous devrez faire le bruit correspondant (miauler si c'est un chat, par exemple). Enfin, le fond vert invite à mimer et bruiteur l'image (ah, le singe...). Les cartes de jeu contiennent de une à quatre illustrations numérotées. Les joueurs sont ainsi informés de l'ordre dans lequel ils doivent effectuer les actions de chaque carte.
 Mais attention au rose !!!!

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imitation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: illimité
 Nombre de joueurs: 3-8
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: FUS



FUSION

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Fusion" est un jeu de cartes où vous devez vous débarrasser de votre paquet de carte le plus rapidement possible en les jouant à bon escient. Devant chaque carte valeur, on place une carte condition. Les cartes valeurs indiquant une valeur, un symbole et une couleur. Les cartes conditions indique quelles cartes ont le droit d'être déposées sur la dernière jouée : Valeur égale, supérieure,... Il faut répondre à toutes les conditions de valeurs, de formes et de couleurs...

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: GANG-FOUR



GANG OF FOUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une partie de se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, il s'agit de se défausser le plus vite possible des cartes de sa main (le jeu est entièrement distribué). Plus on a de carte en main quand un joueur a terminé, plus haut sera le score de perte. Au terme de chaque manche, le joueur le plus faible va offrir sa carte la plus forte au joueur le mieux placé. Le jeu de la carte est simple; il faut poser une combinaison de cartes plus forte que le joueur précédent, mais en gardant le même type combinaison.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 3-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: DAYS OF WONDER
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: GOB-IT



GOBB'IT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au cœur de l'océan, une étrange île aux climats multiples serait peuplée de curieux caméléons, tantôt proies, tantôt prédateurs, luttant jour et nuit pour leur survie. Jeu de société enflammé aux parties rapides et pleines d'adrénaline !

Alors vous qui vous apprêtez à revivre l'expérience des animaux de l'île, soyez prévenu : chaque faux pas vous coûtera très cher, car proies et prédateurs ne font qu'un.

Et pour triompher, vous devrez d'abord apprendre à lutter pour votre survie !

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3-8
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: OLDSHAP
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: GRA.D



GRAND DALMUTI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nouvelle nouture du paquet de M_____ !! Ce qui est vrai pour tous les royaumes, c'est que la position sur l'échelle sociale est importante car elle détermine les faveurs (ou les défaveurs) qui nous incombent. Ne faisant pas exception à cette règle (bien au contraire) le royaume du Grand Dalmuti est sans pitié pour les petites gens : plus votre status social est faible et plus vous êtes exposés à la moquerie et à la médisance des autres... Alors que faire pour éviter ça ? C'est simple, grimpez rapidement les échelons et devenez Grand Dalmuti à la place du Grand Dalmuti !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 4-8
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: PLAY FACTORY
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: HAN.IKE



HANABI & IKEBANA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Hanabi", c'est l'art du feu d'artifice au Japon. Dans ce jeu coopératif, les joueurs vont devoir tenter de reconstituer cinq feux d'artifice, c'est à dire cinq suites de cartes de même couleur dans l'ordre croissant de 1 à 5 "Ikebana" est le deuxième volet de ce diptyque. Après les feux d'artifice, place aux bouquets de fleurs. Si les artificiers sont gentils et travaillent de concert, les fleuristes, eux, se mettent des bâtons dans les roues. Le but du jeu va être d'accumuler le plus de prestige possible en composant, en quatre manches, autant de bouquets composés de cinq cartes.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: Les XII Singes
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: HAR-POT



HARRY POTTER A L'ECOLE DES SORCIERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un élève désobéissant a lancé un sort pendant un cours. Les joueurs essaient de résoudre ce mystère en prononçant la phrase correcte : " Professeur, avez-vous surpris en train de lancer le sort à ? " pour gagner la partie. Une carte professeur, une carte suspect, une carte sort et une carte victime sont cachées au début de la partie. On peut se déplacer selon le dé ou déplacer le fantôme pour contrarier les joueurs adverses. Si un joueur a un indice, il montre la carte. Si la phrase est correcte, c'est gagné, sinon on est exclu de Poudlard (et du jeu !).

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3-6
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: MATTEL
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: HER



HERISS' OLYM-PIK !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu :
Le vainqueur sera le joueur qui aura réussi en premier à faire traverser le plateau à trois de ses quatre hérissons.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2-6
Difficulté: LOGIQUE
Marque du jeu: UNIVERSITY GAME
Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: HOP



HOPPERS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur le principe du solitaire, vous avez des petites grenouilles vertes et une rouge, toutes les vertes doivent être retirées du jeu, pour cela rien de plus simple, pour se séparer d'un verte on doit lui sauter par-dessus avec une grenouille (comme aux dames) mais il devra toujours vous rester la rouge à la fin !! Niveau débutant à master.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: LOGIQUE
Marque du jeu: RAVENSBURGER
Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: IDE



IDENTIK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

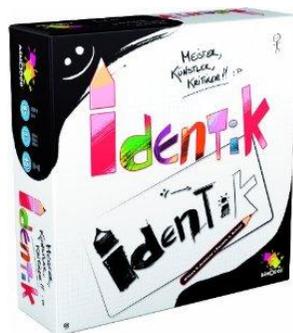
Jeu de description et de dessin ou celui qui décrit a plus de travail que celui qui dessine !!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: KAL-G



KALEIDOS GEANT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3 Reproductions de plateaux de Kaleidos avec 2 chevalets pour jouer en soirée ou en famille !!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3-10
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: YSTARI
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: KALI



KALIFICO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un joueur choisit un objet et les autres doivent rapidement sélectionner une de leurs cartes qui y correspond.

« - Un téléphone... c'est rechargeable ! » « - Un avion... pèse plus de 3 tonnes ! » « - Une brouette... ça roule ! ». Trouvez des objets originaux et mettez les autres joueurs au défi. Avec Kalifiko, vous ne regarderez plus jamais votre canard de bain de la même façon ! 5 variantes plus drôles les unes que les autres ! Un jeu d'ambiance aussi efficace en famille qu'entre amis. Un brin d'imagination, un zeste de mauvaise foi et une touche de folie !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Language
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	3-8
Difficulté:	FACILE D ACCES
Marque du jeu:	REPOS PROD
Auteur:	



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: KEL



KELITIS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

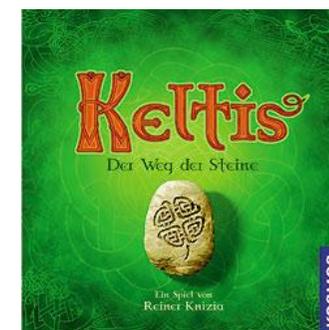
Par combinaisons de cartes, les joueurs progressent simultanément plusieurs pions sur plusieurs parcours. Mais attention de ne pas être trop gourmand car chaque parcours entamé coûte des points de victoire et ne devient rentable qu'après une certaine distance. Pour pimenter la partie, des bonus jalonnent les parcours, que les joueurs tentent d'attraper le plus rapidement possible.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Logique / Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	2-4
Difficulté:	FACILE D ACCES
Marque du jeu:	KNIZIA
Auteur:	



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: KIL-BIQ



KILL BIQUE !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les biquettes sont un peu folles dans ce formidable jeu de plis réservé aux plus intrépides ! Chaque manche consiste en 8 plis. Les joueurs commencent par estimer le score qu'ils pensent atteindre en fin de manche : plus l'estimation est précise plus elle rapporte. Puis il faut jouer la manche en essayant de rester dans les clous de votre objectif ! Mais méfiez-vous vos adversaires le connaissent et feront tout pour vous en empêcher ! Il y a autant de manches que de joueurs et le gagnant est celui qui cumulera le plus de points. Soyez sans pitié pour déjouer les plans de vos adversaires !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: KNEX-C



KNEX CONSTRUCTIONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mallette contenant de nombreuses pièces de toutes tailles et couleurs, moteur et plans de constructions : avions, T rex vous attendent.....pour des heures de construction et de patience !
 Contient 287 éléments.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: illimité
 Nombre de joueurs: 1-2
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: KNEX
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: LIG



LIGRETTO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de défausse et de rapidité. Ligretto est un jeu pour le moins frénétique : tout est question de rapidité d'analyse et de vitesse d'exécution. Le premier qui pose a raison et malheur à celui qui arrive avec une demi seconde de retard ! Ligretto allie facilité d'accès, extrême simplicité des règles et grosse ambiance. On frappe les cartes sur la table, on écrase les mains adverses et on crie au scandale quand on se fait devancer d'un souffle...

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: LIG 2



LIGRETTO 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En début de partie les joueurs constituent une pioche de 10 cartes appelée "Ligretto". Puis placent 5 cartes face visible à côté. Au top départ, les joueurs doivent jouer au plus vite leurs cartes afin de former des suites de nombres (de 1 à 10) selon leur couleur. Ils peuvent pour cela utiliser les 5 cartes visibles (dans ce cas, ils comblent le trou avec une carte du Ligretto), soit une carte de leur pioche, qu'ils font défiler trois cartes par 3. Le 1er joueur qui finit sa pioche met fin à la manche, et on compte les points : un point par carte jouée, moins deux points par carte encore présente dans le Ligretto.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Défausse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: SCHMIDT
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: LOB



LOBO 77

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu est de la famille d'Uno et du 8 américain : chacun son tour pose une carte, certaines d'entre elles ayant des effets. Chaque carte jouée s'additionne à celles déjà posées. Pour ne pas perdre, il ne faut pas atteindre ou dépasser 77, ni atteindre un multiple de 11 (sauf 0 qui est autorisé).

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: AMIGO
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MAI-POU



MAISON DE POUPEES PLIABLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une vraie petite maison qui se déplie, la chasse d'eau, la douche, la machine à laver se font entendre pour le plus grand plaisir de votre fille ! Quoi de mieux pour loger ses poupées...idéale pour des poupées taille Barbie.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imagination
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1-2
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: MATTEL
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MEC



MECANIX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez le contrôle de l'engrenage pour faire tourner la roue dorée du sommet depuis votre rouage de base. Mais prenez garde: votre base doit être capable de tourner librement après chaque mouvement, et votre adversaire pourrait bien l'avoir bloquée ! Anticipez la pensée de votre adversaire et imaginez son prochain mouvement pour trouver le meilleur moyen de vous assurer la victoire.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MEG.I



MEGAMIX 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À chaque tour de jeu, les joueurs vont devoir analyser un "décodeur" composé d'une carte centrale (possédant des pictogrammes sur ses quatre côtés) et de quatre cartes adjacentes à celle-ci afin d'identifier rapidement les quatre caractéristiques du symbole "cible" recherché : une forme, une couleur, une taille et un remplissage. Le premier à pointer correctement du doigt le symbole "cible" recherché gagne un certain nombre de cartes dépendant du "décodeur central" utilisé à ce tour et le joueur qui a le plus de cartes à la fin de la partie est déclaré "Grand Vainqueur".

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Discrimination visuelle
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: TILSIT
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MEG.II



MEGAMIX 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À chaque tour de jeu, les joueurs vont devoir analyser un "décodeur" composé d'une carte centrale (possédant des pictogrammes sur ses quatre côtés) et de quatre cartes adjacentes à celle-ci afin d'identifier rapidement les quatre caractéristiques du symbole "cible" recherché : une forme, une couleur, une taille et un remplissage. Le premier à pointer correctement du doigt le symbole "cible" recherché gagne un certain nombre de cartes dépendant du "décodeur central" utilisé à ce tour et le joueur qui a le plus de cartes à la fin de la partie est déclaré "Grand Vainqueur".

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Discrimination visuelle

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 45 mn

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: LOGIQUE

Marque du jeu: TILSIT

Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MET



METROVILLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites pivoter astucieusement les rails disposés sur le tableau afin de résoudre les 64 problèmes proposés sur les cartes "mission" pour réaliser les parcours demandés, dans différents réseaux de métros du monde.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: LOGIQUE

Marque du jeu: SMART GAMES

Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MIX



MIXMO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On pioche des lettres qu'on organise à sa manière, tout doit être casé !! Ah oui sauf que le premier qui a fini oblige tout le monde à piocher autant de lettres que lui et tout doit être à nouveau placé...un jeu à rendre fou

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:
une lettre "E"

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MOL



MOLKKY

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu traditionnel finlandais de quilles en bois numérotées exige de l'adresse, mais aussi de la tactique. Le but du jeu est d'être le premier à marquer exactement 50 points pile. Il faut renverser les quilles avec un lanceur. Si une seule quille est tombée le score du joueur équivaut à la valeur de la quille. Si plusieurs quilles tombent, le score du joueur est d'un seul point par quille tombée. Seules les quilles tombées entièrement sont prises en compte. Lorsque une équipe dépasse 50 points, son score redescend à 25 points.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: MADE IN FAMILY
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MYK



MYKERINOS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous dirigez une équipe d'archéologues pour effectuer des fouilles en Egypte et vous réservez des places pour l'exposition finale au musée. Il faut obtenir le plus de points de prestige.

Description du jeu :

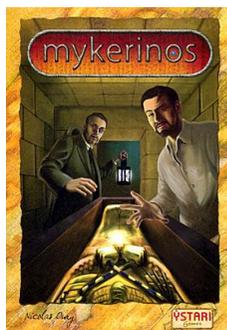
- Effectuer une nouvelle fouille
- Etendre une fouille existante
- Utiliser une carte mécène
- Passer

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: YSTARI
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: MYS-PEK



MYSTERES DE PEKIN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Différentes énigmes troublent la vie de Pékin. Chaque joueur incarne un détective, chargé de lever le voile sur ces mystères. Il doit sillonner la ville à la recherche d'indices donnés par des témoins (tels M. Tchang-Pabong, le poissonnier, ou Mme Dia-Mang, la vendeuse de bijoux), qui lui permettront de découvrir le coupable. Cependant, un risque existe qu'un de ces témoins délivre une fausse information. Seul le sage saura confondre les menteurs. Pour finir, le détective devra rendre visite à l'Espion, qui seul sait dans lequel des quatre dragons de défilé se cache le coupable.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: MB
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: NIA



NIAGARA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

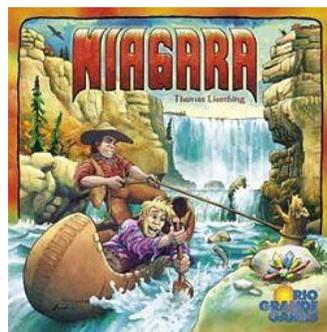
Le long de la rivière se trouvent 5 cavernes contenant des gemmes. Chaque joueur possède 2 canoës et va essayer de collecter le plus rapidement possible, soit 7 gemmes, soit 4 gemmes d'une même couleur, soit 1 gemme de chaque couleur.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3-5
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PAN.I



PANICOZOO 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

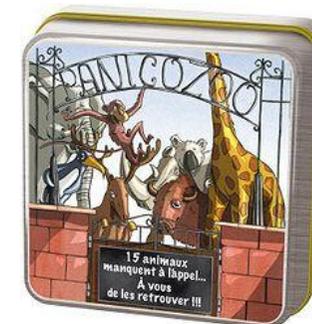
On dispose un set de cartes contenant chacune des animaux du zoo avec une petite différence: il en manque un sur chacune. Pendant un tour de jeu, on va disposer les cartes visible sauf une face cachée et trouver l'animal manquant. Celui qui trouve en premier gagne une carte et on continue avec une carte de moins. Celui qui se trompe ne participe plus pour le tour. Pour les plus expérimentés, une même version en ombre chinoise est incluse et corse sérieusement le niveau de jeu.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PAN.II



PANICOZOO 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On dispose un set de cartes contenant chacune des animaux du zoo avec une petite différence: il en manque un sur chacune. Pendant un tour de jeu, on va disposer les cartes visible sauf une face cachée et trouver l'animal manquant. Celui qui trouve en premier gagne une carte et on continue avec une carte de moins. Celui qui se trompe ne participe plus pour le tour.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PAN-LAB



PANIC LAB

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Mais attention, ces petites bêtes nese laissent pas attraper facilement : elles se cachent sous les grilles d'aération et peuvent subir des mutations ! Sang froid, sens de l'observation et rapidité sont les clefs d'un laboratoire bien ordonné.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Discrimination visuelle
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-10
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PER



PERUDO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu où il faut savoir mentir pour s'en sortir, à chacun son tour, estimez le nombre de dés sur la table par catégorie (ex: combien il peut y avoir de 4 sachant que chaque personne en a 5 sous son gobelet), la personne suivante doit alors dire si elle pense que son prédécesseur a menti ou elle doit continuer en incrémentant le chiffre au dé ! Si elle accuse son voisin de mensonge, tout le monde lève son gobelet, on compte, si c'était un mensonge, celui qui a menti perd un dé, si c'était vrai, celui qui a accusé perd un dé ! Le dernier en lice avec le plus grand nombre de dés sous son gobelet gagne !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PET-BAC



PETIT BAC

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Choisissez les cartes, faites rouler les dés, et c'est parti !
 A vous de trouver un mot pour chaque lettre; plus votre mot sera original et plus vous pourrez marquer des points !

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: MB
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PIC.I



PICKOMINO 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

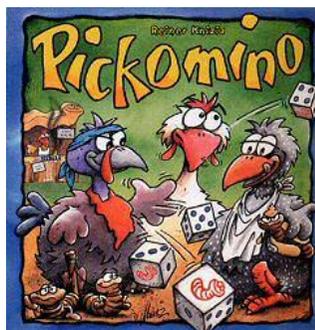
Le but du jeu est d'avoir amassé le plus de vers possible.
Pour cela, il y a 8 dés à 6 faces, numérotées de 1 à 5, plus un ver sur la sixième face qui a pour valeur 5. Selon le principe du Yam, on lance la totalité des 8 dés, on en garde une partie et on peut relancer les dés restants, et ainsi de suite.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2-4
Difficulté: DIFFICILE
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PIC.II



PICKOMINO 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

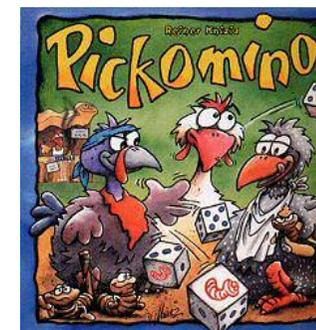
Le but du jeu est d'avoir amassé le plus de vers possible (en faisant le total des vers de chaque tuile) une fois toutes les tuiles gagnées ou éliminées du jeu. Pour cela, il y a 8 dés à 6 faces, numérotées de 1 à 5, plus un ver sur la sixième face qui a pour valeur 5. Selon le principe du Yam, on lance la totalité des 8 dés, on en garde une partie et on peut relancer les dés restants, et ainsi de suite.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 2-4
Difficulté: DIFFICILE
Marque du jeu: GIGAMIC
Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PIN.G



PINGOUINS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

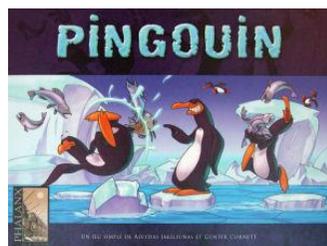
Le plateau de jeu est composé de 60 tuiles "bloc de glaces" . Les joueurs vont pouvoir y placer leurs pingouins en espérant pouvoir s'empiffrer de poissons un maximum. En partant des tuiles lors des déplacements, on récupère la tuile sur laquelle on était. Petit à petit, la banquise se réduit donc et de pauvres pingouins vont se retrouver isolé, tout juste bon à démarrer leur marche d'empereur, le ventre presque vide ! C'est triste la vie d'un pingouin !!! Le vainqueur est celui qui possède le plus de poissons.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: PHALANX GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PIT



PIT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou avoir le plus de points à l'issue de 8 manches. Au retentissement de la sonnette, tous les joueurs doivent en même temps échanger leurs cartes. Vous pouvez échanger de 1 à 4 cartes, faces cachées, contre le même nombre de cartes La seule indication que vous pouvez donner, crier, hurler, est le nombre de cartes que vous proposez. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une "main" complète de 9 cartes identiques !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: PIT- 2



PIT - 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de vaches identiques, ou avoir le plus de points à l'issue de 8 manches. Au retentissement de la sonnette, tous les joueurs doivent en même temps échanger leurs cartes. Vous pouvez échanger de 1 à 4 cartes, faces cachées, contre le même nombre de cartes. La seule indication que vous pouvez donner, crier, hurler, est le nombre de cartes que vous proposez. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne une "main" complète de 9 cartes identiques !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: REPOS PRODUCTION
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: QWI



QWIRKLE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu composé de pièces de 6 formes différentes et de 6 couleurs différentes, une ligne ou une colonne ne peuvent pas faire plus de 6 pièces de long, et vous l'aurez compris on ne peut donc pas poser deux fois une pièce (par sa couleur et sa forme) dans une même ligne ou une même colonne.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: EVEIL & JEUX
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: ROK



ROK

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lâchez une poignée de pierres runiques au centre de la table, et attrapez le plus rapidement possible les pierres semblables ou, mieux encore, la pierre semblable à la pierre d'équilibre d'un adversaire!

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: ROUE-FORT



ROUE DE LA FORTUNE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez à la Roue de la Fortune comme si vous étiez sur le plateau télévisé ! Prenez la main en découvrant l'énigme de rapidité ! Tournez la roue, choisissez une consonne ou achetez une voyelle, et creusez-vous les méninges pour résoudre les énigmes et tenter, en quatre manches, d'atteindre la finale ! Mais attention à certaines cases : "Banqueroute", "Passe"...

Un jeu culte qui plaira à toute la famille avec ses différentes catégories d'énigmes.

Emplacement: Moyens

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: RUS



RUSH HOUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

casse-tête de déplacement. Le jeu simule une congestion automobile dans un parking à l'heure de pointe (appelée « rush hour » en anglais, d'où son nom) ; le but du jeu est d'extraire le véhicule rouge d'une grille dans laquelle plusieurs autres véhicules bloquent la sortie. Il faut pour cela les déplacer, mais ils sont suffisamment entrecroisés et il y a suffisamment de contraintes de déplacement pour que la solution ne soit pas triviale.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement

Age préconisé : 8 +

Durée de jeu prévue: 60 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: LOGIQUE

Marque du jeu: RAVENSBURGER

Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: SAB



SABOTEUR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nains chercheurs d'or ou nains saboteurs, personne ne sait qui est qui, mais tous ont le même but, construire des tunnels dans la mine pour être le premier à trouver les pépites d'or, quitte à saboter la route des adversaires...

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement

Age préconisé : 8 +

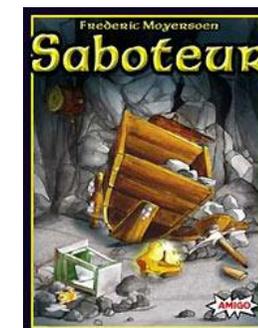
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3-10

Difficulté: FACILE D ACCES

Marque du jeu: GIGAMIC

Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: SCH



SCHWEINS GALOPP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

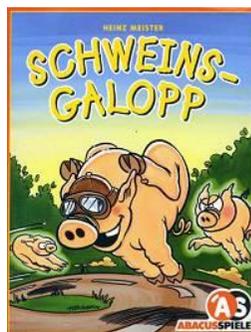
Après avoir installé les cartes qui forment le terrain de course, chaque participant prend une main de carte de cochon. A son tour, joue une carte représentant un des cochon en course et avance celui-ci vers la prochaine case libre. Si cette avancée le mène en tête (il ne peut pas y avoir 2 cochons sur une même case), vous êtes immédiatement récompensé par une carte légume. Mais attention, il s'agit de bien gérer votre main sur la durée de la course. Si ce n'est pas le cas, vous allez perdre tous les bons légumes que vous aviez gagnés pendant la course...

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: ABACUSSPIELE
 Auteur:



Manque:

Boite refaite

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: SCH.T



SCHOTTEN TOTEN

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur va essayer de prendre le contrôle des cartes de frontière chacun jouant de part et d'autre. Le premier qui contrôle 3 cartes frontières adjacentes ou 5 cartes remporte la victoire. Le contrôle des cartes frontières se fait en posant des cartes de sa main, une par une. Dès que les deux joueurs ont posé une combinaison de 3 cartes, la série la plus forte remporte la frontière. Les combinaisons ressemblent à celles du Poker : Suite à la couleur, brelan, couleur, suite ou 3 cartes disparates.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: KNIZIA
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: SPE



SPEED

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu le plus rapide du monde !!! Dans SPEED, chaque partie dure moins de 30 secondes pour les meilleurs. Les deux joueurs jouent en même temps et doivent se débarrasser de toutes leurs cartes le plus vite possible en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes : forme, couleur, nombre. 60 cartes

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: SUS



SUSHI BAR

Commentaires sur le jeu

Points: 1

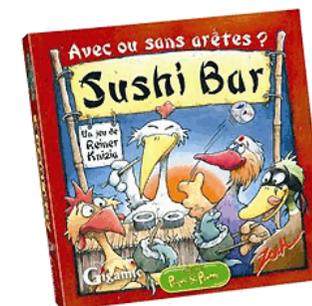
Deux rangées, des sushis et des arêtes, grâce aux combinaisons de dés, avec droit à plusieurs jets en gardant 1 mini au fur et à mesure, on doit prendre le sushi ou l'arête qui correspond, l'un est positif (sushis) l'autre négatif (arête), oui mais alors quel intérêt de se munir de point négatif : à la fin pour compte les totaux, il vous faudra faire deux colonnes et tout les dominos qui dépassent sont éliminés, alors réfléchissez bien à la constitution de votre stock de dominos.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: SUSP



SUSPECT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des centaines d'enquêtes passionnantes à résoudre grâce au central de police interactif. Déplacez-vous dans les rues et lieux clés de la ville, interrogez les témoins, écoutez les indices fournis par votre centrale de police, le laboratoire d'analyse, les filatures, bâtissez le portrait-robot du malfrat et arrêtez le ! Déduction, flair et rapidité vous permettront de devenir le super détective de ce jeu d'enquête passionnant alliant un module sonore et un portrait robot !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: TAL



TALUVA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs vont avoir à leur disposition des éléments en bois représentant des Cabanes, premier niveau d'installation de colonies, des Tours, second niveau de la suprématie de l'homme, et des Temples, pour bien asseoir son pouvoir sur les forces de la nature. L'idée va être de découvrir une région du monde plutôt sauvage avec des volcans dessus, afin de s'installer confortablement et d'avoir le plus de Temples en place à la fin de la partie. Simple.

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: FERTI
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: TAN



TANTRIX

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de réflexion d'origine néo-zélandaise, vous devez à l'image d'un puzzle poser des tuiles hexagonales comportant des bandes de couleurs différentes. Saurez-vous créer la ligne la plus longue ? Tantrix est un jeu malin et d'une grande simplicité dans les règles. Il vous faudra cependant astuce ou réflexion pour parvenir à contrer vos adversaires tout en constituant la ligne la plus longue à votre couleur. Pouvant se jouer seul ou jusqu'à 4 joueurs, Tantrix est un jeu de réflexion original pour toutes les occasions.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

Sac noir disparu,
remplacé par sac tissu
africain à lanières

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: TIM-I



TIMELINE INVENTIONS

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« L'ouvre-boîtes a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique ? En tout cas sûrement après les lunettes... quoique...
 Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone » ?
 Dans Timeline « inventions », c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez poser de l'une de vos cartes. Ici un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-8
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: TOR



TORTUGA

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux équipes de 8 tortues s'affrontent sur une île déserte. Leur objectif : envoyer une des leurs au plus vite de l'autre côté de l'île! Il leur faudra slalomer, jouer à saute tortue et même culbuter leurs adversaires en les retournant sur le dos. Pas de panique, ces malheureuses pourront être remises sur pattes... mais peut-être changeront-elles alors d'équipe!!!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: TRE-LUX



TREPIDO DE LUXE

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur va recevoir une main de 7 cartes. L'objectif étant de se vider la main, vous allez, à tour de rôle, jouer une carte plus "forte" que celle jouée précédemment. Si vous ne pouvez jouer, vous piochez. Si vous pouvez jouer la carte piochée, vous le faites, sinon, c'est au suivant... Mais c'est quoi une carte plus forte ? D'abord et avant tout, les ciseaux sont plus forts que la feuille, qui elle-même est plus forte que la pierre, qui elle-même bat les ciseaux, qui eux, sont plus forts que la feuille, qui bat la pierre, qui... Mais il y a aussi la couleur !!

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: HASBRO
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: UNA



UNANIMO

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouver rapidement des mots se rapportant à un thème, ça ne vous rappelle rien ? Le principe n'est pas nouveau, mais ici, contrairement au Jeu du baccalauréat il ne s'agit pas de faire preuve d'originalité, au contraire. Chaque fois qu'un de vos mots aura été écrit par un autre joueur, vous marquez un point. Et si vous êtes seul à l'avoir cité, c'est zéro !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Language
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: COCKTAIL GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: VIL



VILLA PALETTI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Architecte casse-cou, bâtissez la plus haute villa en construisant les étages supérieurs avec les matériaux des étages inférieurs!

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: ZOCH
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: VIT



VITRAIL

Commentaires sur le jeu

Points: 1

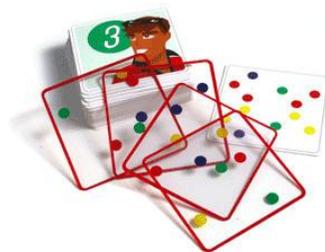
Chaque joueur dispose de quatre cartes transparentes marquées de points de couleur. Au top départ, on retourne une carte combinaison au centre de la table, et chaque joueur doit reproduire la combinaison en tournant, retournant et superposant ses cartes transparentes. Observation, rapidité et réflexion seront mis à l'épreuve!

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: VOY-FRAN



VOYAGE EN France

Commentaires sur le jeu

Points: 1

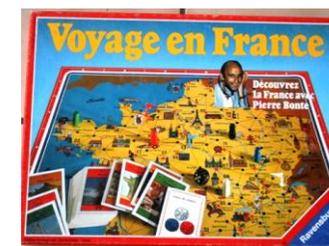
Cette édition est celle de 1987, sous-titrée « Découvrez la France avec Pierre Bonte ». Ce dernier a un peu bronzé entre temps. Chaque joueur effectue un voyage imaginaire en France. 6 cartes tirées au sort constitue le parcours à effectuer. Chacun doit visiter un certain nombre de ville, dans l'ordre qu'il lui plaît, tenant compte des indications données par les cartes-ville

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2-4
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: RAVENSBURGER
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WAP



WAPI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu tactique de placement et de calcul. Vous avez 3 totems indiens à votre disposition, un plateau de jeu découpé en part, chacun son tour, on tire au sort une pièce dans le sac, vous tombez sur un pièce d'argent de valeur 2, 3 ou 4, placer là sur un emplacement du plateau au choix, vous tombez sur un totem, placez le sur un dessin à l'identique sur le plateau, seul hic, pour vous appropriez les points de cette part (points donnés par pièces d'argent disposés) vous devez valider la propriété de la part en plaçant un totem !

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Calcul
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: LOGIQUE
 Marque du jeu: KNIZIA
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WAP-2



WAPI 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu tactique de placement et de calcul. Vous avez 3 totems indiens à votre disposition, un plateau de jeu découpé en part, chacun son tour, on tire au sort une pièce dans le sac, vous tombez sur un pièce d'argent de valeur 2, 3 ou 4, placer là sur un emplacement du plateau au choix, vous tombez sur un totem, placez le sur un dessin à l'identique sur le plateau, seul hic, pour vous appropriez les points de cette part (points donnés par pièces d'argent disposés) vous devez valider la propriété de la part en plaçant un totem !

Emplacement: Moyens

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique / Placement
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: KNIZIA
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WAZ



WAZABI

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les règles très simples : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2-6
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WEY



WEYCKICK FOOT

Commentaires sur le jeu

Points: 2

En observant une partie de WeyKick, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seul... comme par magie. Le plateau de WeyKick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui, eux aussi, ont une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse. Les parties de WeyKick sont frénétiques, endiablées et passionnantes. □

Emplacement: RESERVE

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: WEYCKICK
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WEY 2



WEYCKIK FOOT 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En observant une partie de WeyKick, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seul... comme par magie. Le plateau de WeyKick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui, eux aussi, ont une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse. Les parties de WeyKick sont frénétiques, endiablées et passionnantes. □

Emplacement: RESERVE

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: WEYCKICK
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WHI



WHITE ELEPHANT

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun débute la partie avec une carte Liste et une main de 5 à 9 cartes cadeaux. Chacun choisit une de ses cartes cadx, et la pose face cachée devant lui. Le 1er choisit une de ces cartes et la retourne. Le joueur svT décide alors soit d'en révéler une autre, soit de prendre une de celles déjà révélée, chacun doit au final recevoir une carte lors de chaque manche. On joue autant de manches qu'il faut pour que toutes les cartes soient ainsi distribuées et on compte les pts en ne prenant en cpte que la carte de plus importante valeur pour chacune des couleurs qu'ils ont obtenu et présentes sur leur liste de cadx.

Emplacement: Grands

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3-7
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: MAYDAY GAMES
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WIN-FORT



WIN ! C'est qui le plus fort ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Incarnez plus de 100 personnages et défiez tout le monde dans des duels délirants! C'est des centaines de combinaisons possible à partir des cartes Personnage telles que « Albert Einstein », « Le Loup Garou » ou encore « Brigitte Bardot » et des cartes Epreuves aussi improbables que « Imitation du cri de cochon », « Avalage de sabres », « Concours de beauté » ... Vous disposerez de 20 sec. pour convaincre les autres joueurs, en se glissant dans la peau de son personnage et à grands renforts de mauvaise foi et d'idées farfelues, qu'il est le meilleur à l'épreuve en question.

Emplacement: Grands

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Imagination
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: illimité
 Nombre de joueurs: 3-6
 Difficulté: DIFFICILE
 Marque du jeu: FUN FORGE
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: WOR



WORM UP

Commentaires sur le jeu

Points: 1

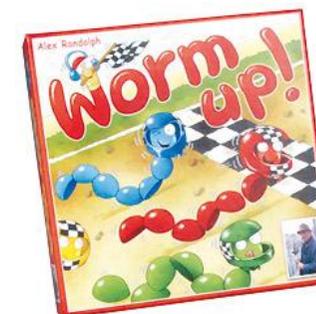
But du jeu : C'est une course de vers où le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné. Déroulement du jeu : Chaque joueur forme son ver derrière la ligne de départ en plaçant ses morceaux de ver les uns derrière les autres. Le jeu est divisé en différentes phases.

Emplacement: Petits

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-5
 Difficulté: FACILE D ACCES
 Marque du jeu: GIGAMIC
 Auteur:



Manque:

44400 Rezé

Tél: Email: larbrealucioles@gmail.com