

Iudothèques

GARE AUX JEUX

Bâgé-Dommartin / Replonges



Catalogue complet
des jeux à emprunter





Règlement intérieur

Présentation des ludothèques

Les Ludothèques des Pôles petite enfance (PPE) situés à Bâgé-Dommartin et à Replonges sont gérées par la Communauté de communes Bresse et Saône.

La ludothèque est un lieu d'accueil, d'échanges et de rencontres où des jeux et des jouets sont mis à disposition des enfants et des adultes de tout âge. La ludothèque propose également des jeux aux assistants maternels et aux structures (multi-accueils, Relais assistants maternels (RAM), écoles, centres de loisirs, MARPA, accueil de jour Alzheimer, bibliothèques).

Elle a pour objet :

> le développement du jeu sur place ;

> le prêt de jeu ;

> les diverses animations possibles autour du jeu.

La ludothèque n'est pas un lieu de garderie mais un lieu de vie.

Les conditions d'adhésion

Article 1 - L'inscription à la ludothèque est obligatoire et gratuite pour toute location de jeux. Lors de celle-ci, la ludothécaire soumettra pour approbation le présent règlement intérieur et vous remettra une carte d'adhérent à présenter pour toute location de jeux.

Article 2 - Les accompagnateurs doivent impérativement ranger les jeux et les jouets qui ont été utilisés par les enfants.

Les jeux doivent être vérifiés avant d'être rangés. Tout jeu détérioré ou ayant des pièces manquantes doit immédiatement être signalé à la ludothécaire.

Article 3 - Les accompagnateurs ne sont pas seulement surveillants mais présents pour accompagner dans le jeu, s'impliquer auprès de l'enfant, l'aider à ranger les jouets utilisés et lui expliquer les règles de vie de la ludothèque.

Les animations

Article 4 - Des animations peuvent être effectuées auprès de différentes structures (écoles, centres de loisirs, MARPA, accueil de jour Alzheimer). Elles peuvent consister, entre autres, en une animation sur site ou en un accueil au sein de la ludothèque. Ces prestations sont préparées et fournies par la ludothécaire en concertation avec le personnel de la structure. Ces interventions sont réalisées durant les heures de travail de la ludothécaire, du lundi au vendredi. Ces prestations sont proposées gratuitement aux structures de la Communauté de Communes Bresse et Saône.

Article 5 - Des animations payantes peuvent être effectuées auprès de structures extérieures au territoire de la Communauté de Communes Bresse et Saône. Ces prestations, qui peuvent consister en un accueil au sein de la ludothèque, sont préparées et fournies par la ludothécaire en concertation avec le personnel de la structure. Le coût d'une telle prestation s'élève à 25 €/heure.

Le prêt de jeux

Article 6 - Le prêt de jeux n'est consenti qu'aux adhérents inscrits. Le prêt de jeu est réalisé sous la responsabilité de la personne référente désignée lors de l'inscription.

Article 7 - La ludothécaire conseille les adhérents dans leur choix de jeu. Des classeurs présentant les jeux dispo-

nibles et les tarifs de location sont mis à votre disposition dans les ludothèques.

Article 8 - Chaque structure peut emprunter 6 jeux pour une période de deux mois maximum et 3 jeux surdimensionnés pour une période de deux jours maximum.

Article 9 - Le montant de la location est fixé de 1 à 3 € et de 5 à 10 € pour les jeux surdimensionnés (une caution de 50 euros vous sera demandée pour les jeux surdimensionnés). Le règlement s'effectue à réception de la facture. Les jeux à piles sont prêtés sans piles.

Article 10 - Tout jeu doit être restitué dans la ludothèque où il a été emprunté. Certains jeux ne peuvent pas être empruntés et sont destinés à rester à la ludothèque.

Article 11 - Lors de l'emprunt, l'adhérent et la ludothécaire doivent inventorier le contenu des jeux à l'aide des récapitulatifs situés sur les boîtes.

Article 12 - Chaque adhérent est responsable du jeu qu'il emprunte et du choix de ses jeux. La ludothèque décline toute responsabilité en cas d'accident causé par l'utilisation d'un jeu ou d'un jouet et rappelle aux accompagnateurs qu'à l'égard des tout-petits, les jeux doivent être utilisés exclusivement sous leur surveillance.

Article 13 - En adhérant à la ludothèque, la structure s'engage à rendre les jeux et les jouets à la date prévue et dans l'état où elle les a empruntés.

Merci de :

> prendre soin des jeux et les rendre propres ;

> veiller à conserver et rendre intact les emballages ;

> ne pas faire d'échange de jeux ;

> signaler les pièces manquantes lors de la restitution.

Article 14 - Pour tout retard de restitution d'un jeu, une amende sera appliquée, correspondant au prix de la location par le nombre de semaine(s) de retard.

Article 15 - En cas de non-retour ou de détérioration partielle ou totale des jeux et jouets, la structure est tenue de rembourser les frais de réparation ou le jeu lui-même, au montant de sa valeur d'achat. En cas de refus, le recouvrement sera assuré par le comptable du Trésor Public, après émission d'un titre de recette.

Les règles de vie à la ludothèque

Article 16 - La ludothèque est un espace collectif dans lequel chacun respecte le jeu de l'autre. Chaque individu s'engage à respecter les personnes, le lieu, les jeux et le matériel.

Article 17 - Il est formellement interdit de manger, de boire et de fumer à l'intérieur des locaux.

Article 18 - La ludothécaire se réserve le droit de refuser la présence d'enfants, d'adolescents ou d'adultes ne respectant pas la discipline du lieu.

Article 19 - Toute structure entrant à la ludothèque s'engage à se conformer au présent règlement.

Ce présent règlement a été adopté par délibération du Conseil communautaire le 28 mai 2018.

CATALOGUE DE JEUX DE REGLE

JEUX DE STRATEGIE

AWALEE



Ref : Rstra00091

REGLE : jeu d'origine africaine, il consiste à prendre le maximum de graine de son adversaire.

A partir de 6 ans

De 2 joueurs

LABYRINTHE MASTER



Ref: Rstra00093

REGLE : Version du célèbre jeu labyrinthe avec la différence que les objets magiques doivent être récoltés par ordre croissant.

A partir de 10 ans

De 2 à 4 joueurs

PUISSANCE 4



Ref : Rstra00103

REGLE : aligner 4 pions de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonal

A partir de 4 ans

De 2 joueurs

TOUCHE COULE



Ref : Rstra00104

REGLE : Remporter une bataille navale en détruisant la flotte de votre adversaire.

A partir de 7 ans

De 2 joueurs

GIMKHANA



Ref : Rstra00107

REGLE : Jeu de stratégie il faut être le premier à établir une ligne continue de sa couleur d'un bord à l'autre du plateau.

A partir de 6 ans

De 2 joueurs

ZOOWABOO



Ref : Rstra00112

REGLE : L'arche de Noé déborde d'animaux. Pourront-ils tous monter à bord ?
A toi de parier....

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

PIEGES



Ref : Rstra00113

REGLE : But du jeu faire tomber les billes de son adversaire en tirant sur les tirettes.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

CIAO CIAO



Ref : Rstra00129

REGLE : Soyer le premier à faire traverse le pont à 3 de vos pions en lançant le dé et en disant la vérité ou en bleffant.... Jeu d'ambiance, drôle.

A partir de 10 ans

De 2 à 4 joueurs

RAPIDCROCO



Ref : Rstra00138

REGLE : jeu d'observation et de rapidité, 32 suspects et un coupable, le gagnant est celui qui est le plus rapide sur l'enquête.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

BOHNANZA



Ref : Rstra00141

REGLE : Qui sème le haricot récolte la tune... Plantez vos haricots par famille dans deux champs qui vous sont octroyés et récoltés les au bon moment...

A partir de 12 ans

De 2 à 5 joueurs

PIXEL



Ref : Rstra00149

REGLE : Jeu de réflexion ou il faut aligner les pions de même couleur suivant la règle...

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

CHABYRINTHE



Ref : Rstra00152

REGLE : Jeu tactique qui conduira un chat errant vers un foyer chaleureux si on trouve le bon chemin.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

OTHELLO



Ref : Rstra00154

REGLE : Piéger les pièces de son adversaire entre les nôtres... Les pièces changent de couleurs tout au long du jeu.

A partir de 7 ans

De 2 joueurs

AWALE



Ref : Rstra00178

REGLE : Jeu d'origine d'Afrique. Semer ses graines et récolter en le plus possible en suivant un principe de ne récolter que les cases ou il y a 2 ou 3 graines...

A partir de 6 ans

De 2 joueurs

AWALE



Ref : Rstra00179

REGLE : Jeu d'origine d'Afrique. Semer ses graines et récolter en le plus possible en suivant un principe de ne récolter que les cases ou il y a 2 ou 3 graines...

A partir de 6 ans

De 2 joueurs

QUORIDOR



Ref : Rstra00198

REGLE : Jeu de réflexion en bois où l'on construit un labyrinthe pour ralentir l'adversaire...

A partir de 6 ans

De 2 ou 4 joueurs

JEU DE GO



Ref : Rstra00200

REGLE : Jeu ancien d'origine chinoise. Le but du jeu est de placer ses pierres noires et blanches sur les intersections d'un tablier quadrillé appelé goban...

A partir de 8 ans

De 2 joueurs

ELIXIR ET SA COMPIL'



Ref : Rstra00207

REGLE : Jeu de cartes spécifiques, vous êtes lutin, fée ou farfadet... et vous pratiquez une magie facétieuse. On tire des sorts au hasard et quelques ingrédients... à vous de jouer...

A partir de 10 ans

De 3 à 8 joueurs

QUARTO



Ref : Rstra00208

REGLE : Aligner au moins 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles et c'est l'adversaire qui choisit la pièce que vous aller jouer.

A partir de

De 2 joueurs

GOBBLET



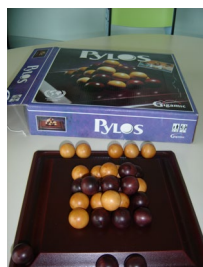
Ref : Rstra00209

REGLE : Aligner ses pièces de même couleur, pièces de différentes formes que l'on peut empiler sur une ligne de 4 ... Jeux de réflexion en bois passionnant et amusant.

A partir de 7 ans

De 2 joueurs

PYLOS



Ref : Rstra00210

REGLE : Jeu de réflexion, il faut poser sa bille en dernier au sommet de la pyramide... en sachant qu'il faut économiser ses billes s'il on veut finir le dernier.

A partir de 8 ans

De 2 joueurs

QUIXO



Ref : Rstra00211

REGLE : Aligner 5 symboles identiques sur le plateau de jeu en prenant toujours sur la périphérie et en déplaçant sa pièce...

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

LA VALLEE DES MAMMOUTHS



Ref : Rstra00212

REGLE : Peuplée la terre en cette période préhistorique n'est pas chose facile... il y a les mammouths, les rhinocéros laineux et les autres tributs... Il faut éliminer les tributs adverses ou posséder 4 villages ou grottes pendant 2 tours...

A partir de 12 ans

De 3 à 6 joueurs

MARE NOSTRUM



Ref : Rstra00215

REGLE : C'est un jeu de commerce, de diplomatie et de guerre où chaque joueur incarne une civilisation de la méditerranée antique.

A partir de 12 ans

De 3 à 5 joueurs

BLOKUS



Ref : Rstra00218

REGLE : Placer l'ensemble de ses pièces de couleur sur le plateau tout en bloquant ses adversaires. Chaque pièce de même couleur ne se touche que par le coin. Celui qui termine en ayant le moins de pièce gagne la partie.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

LA GUERRE DES MOUTONS



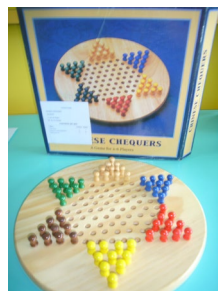
Ref : Rstra00226

REGLE : Vos moutons paissent en paix et vous essayer d'avoir l'enclos le plus grand. Mais gare aux loup...

A partir de 10 ans

De 2 à 4 joueurs

DAMES CHINOISES



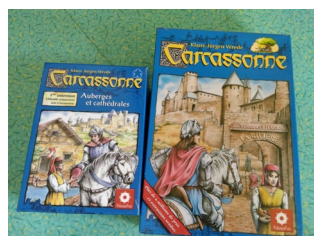
Ref : Rstra00227

REGLE : Se joue sur un plateau en forme d'étoiles à 6 branches. Le but est de déplacer le plus vite possible ses pions de même couleur sur la branche en face de l'étoile.

A partir de 6 ans

De 2 à 6 joueurs

CARCASSONNE



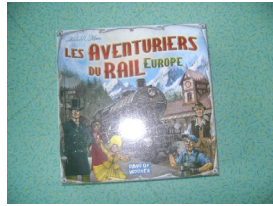
Ref : Rstra00229

REGLE : Jeu de tuiles et de stratégie. Développer votre cité médiévale et remporter le plus de points possibles pour gagner la partie.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

LES AVENTURIER DU RAIL EUROPE



Réf. : Rstra00230

REGLE : plateau de jeu représentant l'Europe, le but du jeu est de relier les villes par le train en faisant si possible le plus grand train.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

MONZA



Réf. : Rstra00306

REGLE : C'est le grand prix, les voitures filent sur le circuit... Elles n'avancent pas avec des moteurs puissants mais avec de la tactique et un peu de chance aux dés.

A partir de 5 ans

De 2 à 6 joueurs

MILLE ET UN TRESORS



Ref : Rstra00309

REGLE : Jeu de course et de collecte. Dépêchez vous les 40 voleurs arrivent, il faut aider Ali Baba et ses amis à ramasser le plus possible de trésors...

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

L'AWALE



Ref : Rstra00322

REGLE : jeu stratégique où il faut s'emparer du maximum de graines en jouant à tour de rôle... Jeu d'origine africain.

A partir de 5 ans

De 2 joueurs

LEMMING MAFIA



Ref : Rstra00351

REGLE : Course de Lemming sur un circuit d'une trentaine de cases... A vous de faire le bon pari pour l'arrivée

A partir de 8 ans

De 3 à 6 joueurs

AVANTI



Rstra00352

REGLE : Course de voitures très « Baba Cool » en route vers les îles vierges pour participer à un concert de Rock... Mais attention de ne pas pousser trop fort les vieux moteurs car la moindre panne fait passer les autres devant...

A partir de 10 ans

De 3 à 5 joueurs

TAKENOKO



Réf. : Rstra00355

REGLE : Créer sa bamboueraie pour le bien être du grand panda symbole de la paix... Il faut cultiver des parcelles de terrain en les irriguant pour y planter des bambous mais attention à l'animal sacré et à son goût immodéré pour ces derniers...

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

MUNCHKIN



Ref : Rstra00356

REGLE : jeu de cartes et d'affrontement. Partez à l'aventure dans l'univers de Munchkin. Ambiance garantie

A partir de 10 ans

De 3 à 6 joueurs

PUISSANCE 4 EN BOIS



Ref : Rstra00357

REGLE : Faire un alignement de 4 pions de couleurs.

A partir de 4 ans

De 2 joueurs

PENTAGO



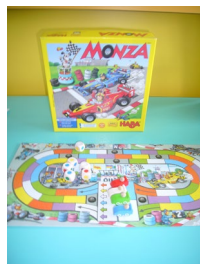
Ref : Rstra00360

REGLE : Jeu de stratégie combinatoire, faire un alignement de 5 billes en sachant qu'à chaque tour le joueur tourne le carré d'un quart de tour.

A partir de 8 ans

De 2 joueurs

MONZA



Ref : Rstra00366

REGLE : Course de voitures sur le grand circuit, attention de bien réfléchir et avec un peu de chance aux dés on peut être le premier à arriver...

A partir de 5 ans

De 2 à 6 joueurs

PIRATAKA



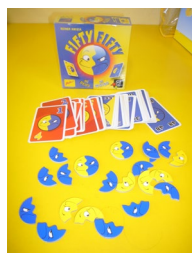
Ref : Rstra00371

REGLE : Jeu d'aventure et de stratégie, il faut construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent !

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

FIFTY FIFTY



Ref : Rstra00377

REGLE : Ni plus, ni moins tout est une question d'équilibre le vainqueur est celui qui aura gardé l'équilibre... Jeu subtil, simple et renversant qui change les habitudes

A partir de 8 ans

De 3 à 5 joueurs

PAPAYOU



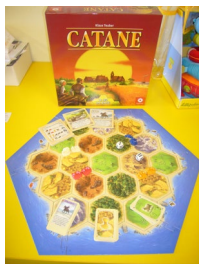
Ref: Rstra00379

REGLE : jeu de cartes où l'on doit faire le moins de points possible pour y arriver il faut éviter de recueillir les « payoo » et surtout le 7 qui change à chaque manche. Jeu d'ambiance.

A partir de 7 ans

De 3 à 8 joueurs

COLON DE CATANE



Ref : Rstra00381

REGLE : Jeu de plateau qui vous emmène dans une course pour le développement de votre colonie sur l'île de Catane.

A partir de 8 ans

De 3 à 4 joueurs

BLOKUS



Ref : Rstra00387

REGLE : Jeu de stratégie ou il faut placer ses pièces mais aussi bloquer ses adversaires. Le gagnant est celui qui n'en a presque plus.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

ECHECS DAMES ET MARELLE



Ref : Rstra00405

REGLE : Plateau en bois où l'on peut jouer soit aux échecs, soit aux dames ou marelle.

A partir de 6 ans

De 2 joueurs

LES AVENTURIERS DU RAIL ALLEMAGNE



Ref : Rstra00410

REGLE : Voyage à travers l'Allemagne, jeu simple amusant et passionnant où il faut collecter les cartes wagons pour relier les villes...

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

TORTUGA



Ref Rstra00414

REGLE : Course de tortues qui s'affrontent sur une île déserte, leur objectif : envoyer une des leurs de l'autre côté de l'île !

A partir de 8 ans

De 2 joueurs

CROSS'NO GO



Ref : Rstra00420

REGLE : jeu de parcours et de rapidité... Mélanger et aligner les 12 Cross'bar en bois pour constituer un damier. Chaque joueur positionne ses pions et a pour objectif de faire traverser ses pions avant ceux de ses adversaires

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

NOE



Ref : Rstra00421

REGLE : Jeu de cartes, soyez le premier à sauver tous les animaux qui ont été confié à Noé... Une partie se joue en 3 manches.

A partir de 7 ans

De 2 à 5 joueurs

L'ILE INTERDITE



Ref : Rstra00422

REGLE : Jeu d'aventure et de coopération pour réussir à récupérer les 4 trésors avant que l'île ne sombre.

A partir de 10 ans

De 2 à 4 joueurs

LES CHÂTEAUX DE BOURGOGNE



Ref : Rstra00423

REGLE : Jeu de plateau Le val de Loire XIV siècle, commerce, construction, recherche un magnifique jeu de développement.

A partir de 10 ans

De 2 à 4 joueurs

BANG !



Ref : Rstra00424

REGLE : Jeu de cartes et d'ambiance. Un combat fait rage entre le shérif et ses adjoints, les hors la loi et les renégats. Devinez qui est qui, et dégommez vos adversaires.

A partir de 10 ans

De 4 à 7 joueurs

POKER DES CAFARDS



Ref : Rstra00453

REGLE : jeu de cartes d'ambiance, de bluff simple et rapide. Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques.

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

TANTRIX



Ref : Rstra00454

REGLE : Jeu avec des tuiles hexagonales dont elles ont chacune 3 lignes de couleurs différentes. Il faut réaliser une ligne continue la plus longue tout en contrant ses adversaires.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

CUBULUS



Ref : Rstra00455

REGLE : Dans un cube a 3 dimensions les joueurs insèrent des boules dans le but de faire un carré de sa couleur sur l'une des faces.

A partir de 8 ans

De 2 à 3 joueurs

MECHAN LOU



Ref : rstra00457

REGLE : Jeu de cartes d'après le conte du petit chaperon rouge. Le gagnant est celui qui réussit à recomposer toutes les cartes du conte.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

TRIOMINOS JUNIOR



Ref : Rstra00462

REGLE : Un domino évolutif où l'on apprend les couleurs et les chiffres. Adaptation du célèbre jeu Triomino pour les enfants.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LE PETIT PRINCE



Ref : Rstra00464

REGLE : Jeu de stratégie chaque joueur tente de réaliser la plus belle des planètes et d'y accueillir renards, moutons, éléphants ou roses. Le joueur qui a le plus gros score gagne.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

AUGUSTUS



Ref : Rstra00470

REGLE : Jeu de plateau. Vous êtes représentant d'Augustus, en charge de l'administration des provinces de Rome...

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

CARDELIN ANIMAUX



Ref : Rstra00494

REGLE : Jeu de 110 cartes recto verso représentant des animaux. Pour chaque partie on décide sur quelles caractéristiques on va jouer, taille longévité ou poids. Le but du jeu est de faire une frise d'animaux en respectant l'ordre de la caractéristique.

A partir de 7 ans

De 2 à 8 joueurs

STUPIDE VAUTOUR



Ref : Rstra00495

REGLE : Jeu d'ambiance. Le vautour est de retour, tous les joueurs ont les cartes en mains, a chaque tour un suricate ou un vautour est mis en jeu. Tous les joueurs posent alors une carte face cachée... Pour gagner des points il faudra avoir joué la carte la plus élevée.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

POCKET ROCKETS



Ref : Rstra00497

REGLE : Dans ce jeu les joueurs vont construire les plus belles fusées et les envoyées dans l'espace afin de marquer le maximum de points.

A partir de 10 ans

De 2 à 4 joueurs

LA TRAVERSEE DE L'ORENOQUE



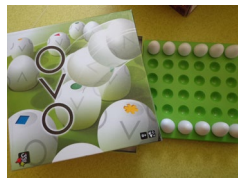
Ref : Rstra00505

REGLE : Jeu de course. Récupérer le plus d'or sur les berges de l'Orénoque en traversant sur des troncs d'arbres.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

OVO



Ref : Rstra00511

REGLE : Jeu interactif et captivant ou il faudra avoir de la mémoire pour ses œufs et jouer du bluff pour brouiller les pistes.

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

BATAILLE NAVALE PIRATES



Ref : Rstra00537

REGLE : Une bataille navale avec les enfants pour des moments pleins de suspense. Jeu de rapidité et de stratégie à 2 niveaux.

A partir de 5 ans

De 2 joueurs

TIC TAC TOE



Ref : Rstra00538

REGLE : Le jeu du morpion revisité. Une version sous forme de jeu de cartes aux multiples retournements de situations.

A partir de 7 ans

De 2 joueurs

ELFENLAND



Ref : Rstra00541

REGLE : Jeu de plateau. Au pays des Elf, les jeunes se livrent à une cérémonie de 4 jours au cours de laquelle ils devront l'Elfenland et traverser un maximum de villages avant de retourner dans leur cité natale.

A partir de 10 ans

De 2 à 6 joueurs

DEFIS DE CHEVALIER



Ref : Rstra00549

REGLE : Un jeu d'aventure à base de tuiles. Il faut assembler les plaquettes paysages et relever les défis et affronter des géants, des dragons... Celui qui relève tous les défis gagne la partie au coté du chevalier Richard.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

COYOTE



Ref : Rstra00558

REGLE : Chacun a une carte sur le front, dont il ne connaît pas le contenu... Deviner combien d'indiens se cachent autour de la table. Jeu de bluff et d'enchères.

A partir de 10 ans

De 3 à 6 joueurs

MINIVILLES



Ref : Rstra00561

REGLE : Construisez une ville idéale et devenez architecte de vos rêves avec Miniville. Petit jeu de cartes.

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

MILLE BORNES FUN ET SPEED



Ref : Rstra00564

REGLE : Une version moderne du célèbre jeu Mille Bornes... avec de nouvelles règles le rendant encore plus délirant.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

MANGE QUI PEUT !



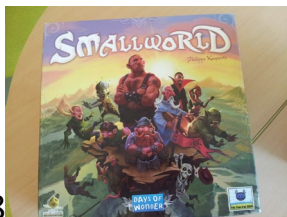
Ref Rstra00567

REGLE : Jeu rapide de bluff, dans Mange qui peut dévorez le maximum de proies sur les 3 plateaux de jeu, mais attention à l'animal que vous avez qu'il ne se fasse pas dévorer...

A partir de 8 ans

De 1 à 6 joueurs

SMALL WORLD



Ref Rstra00568

REGLE : Jeu de plateau et de stratégie qui vous plonge dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orques et même des humains...

A partir de 10 ans

De 2 à 5 joueurs

LE CARROUSEL DES SOURIS



Ref : Rstra00570

REGLE : Sept agiles petites souris se glissent de trou en trou et ne sont jamais là où l'on veut quelles soient... Les enfants essaient de nourrir ces souris affamées mais ce n'est pas si facile...

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

LE TRESOR DES PIRATES



Ref : Rstra00707

REGLE : le pirates qui trouve le chemin menant au trésor et atteint ensuite le bateau gagne la partie.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

JEU D'ECHEC 2



Ref : Rstra00721

REGLE : Jeu d'échecs en bois

A partir de 8 ans

De 2 joueurs

ABALLONE



Ref : Rstra00721

REGLE : Jeu de stratégie dont le but du jeu est d'éjecter 6 billes adverses hors de l'hexagone, bille après bille.

A partir de 7 ans

De 2 joueurs

LES AVENTURIERS DE RAIL JUNIOR



Ref : Rstra00737

REGLE : jeu de plateau, version adaptée pour les enfants, réussir à obtenir des cartes trains de la bonne couleur pour bâtir un empire ferroviaire et relier les villes entre elles.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

ZOMBIE KIDZ



Ref : Rstra00766

REGLE : Jeu coopératif, les zombies ont envahi l'école, les enfants doivent verrouiller l'école et repousser les zombies avant qu'ils ne deviennent trop nombreux.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

DRAFTOSAURUS



Ref : Rstra00769

REGLE : Jeu familial dans lequel les joueurs doivent sélectionnés les plus beaux dinosaures pour peupler les enclos de leur zoo.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

SOS DINO



Ref : Rstra00771

REGLE : Sauve qui peut les volcans entre en éruption ! tuile après tuile la lave progresse, tous ensemble aidez les dinosaures à fuir vers les hautes montagnes, n'oubliez pas les œufs rester dans les nids.

A partir de 7 ans

De 1 à 4 joueurs

ABALONE 2



Ref : Rstra00786

REGLE : Sur un plateau hexagonal deux camps s'affrontent, les billes noires et les billes blanches. L'objectif est de sortir 6 billes de son adversaire en le poussant...

A partir de 7 ans

De 2 joueurs

DRAGOMINO



Ref : Rstra00821

REGLE : Vous êtes un chasseur de dragons et il faut retrouver le plus possible les bébés dragons...

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

GARE A LA TOILE



Ref : Rstra00847

REGLE : Être le premier à amener ses 3 fourmis jusqu'à l'arrivée, mais les 3 araignées sèment la pagaille.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs