

# LISTE DES JEUX EN PRÊT

2 joueurs  
uniquement

FACILE / SIMPLE  
MOYEN  
DIFFICILE / EXIGEANT

Les informations données ne sont pas absolues. Age, durée, difficultés peuvent tout à fait ne pas être jugé de la même manière par tous les joueurs mais donnent une vue globale de chaque jeu. Les couleurs indiquent surtout si le jeu est exigeant, que ce soit d'un point de vue stratégique, de durée et de durée d'apprentissage. Elles ne donnent pas d'information sur l'intérêt.

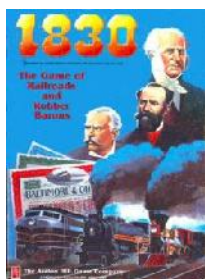
## Titre

**Type de jeu – nombre de joueurs et âge -- durée**

Bref descriptif

éventuels prix obtenus

*Auteur: Editeur:*



## 1830

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 16 ans -- 6 heures**

Jeu économique dans le monde ferroviaire. Les joueurs doivent prendre le contrôle de compagnies ferroviaires cotées en bourse, construire des réseaux et faire circuler les trains. Les cours en bourse évoluent en fonction de l'attitude du détenteur de la compagnie, ils augmentent s'il verse un dividende et diminuent dans le cas contraire.

*Auteur: Francis Tresham; Editeur: Avalon Hill (1986)*



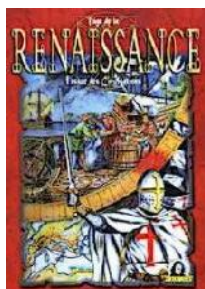
## Adel verpflichtet / Noblesse oblige

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent collectionner les objets les plus divers, représentés sur des cartes. Pour cela il faut acheter des objets et les exposer. Mais attention aux voleurs qui risquent de piller les plus belles collections.

Spiel des Jahres 1990 / Deutscher Spiele Preis 1990

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: FX Schmid, Alea, Avalon Hill (1990)*

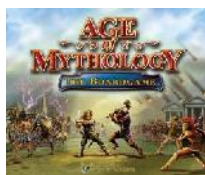


## Age de la Renaissance (I)

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 16 ans – 4 heures**

Jeu de conquête, de gestion et d'expansion dans l'Europe de la période de la renaissance. Une sorte de suite de Civilisation.

*Auteur: Jared Scarborough, Don Greenwood; Editeur: Jeux Descartes, Avalon Hill (1996)*

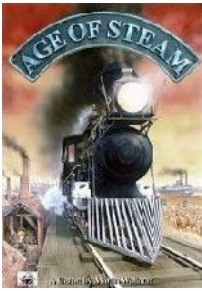


## Age of Mythology

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 3 heures**

Issu du jeu PC du même nom. Les joueurs doivent gérer une civilisation (production de ressources, constructions) et de temps à autre guerroyer pour s'approprier ce qui leur manque.

*Auteur: Glenn Drover; Editeur: Eagle Games (2003)*



## Age of Steam

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 16 ans – 3 heures**

Les joueurs doivent gérer une compagnie ferroviaire: construire un réseau, transporter des marchandises, s'endetter pour avoir les liquidités nécessaires puis veiller à atteindre le seuil de rentabilité (les revenus sont plus élevés que les dettes). Mêlé des mécanismes inspirés d'autres jeux comme Volldampf (du même auteur) et Puerto Rico.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Warfrog, Winsome Games (2001)*



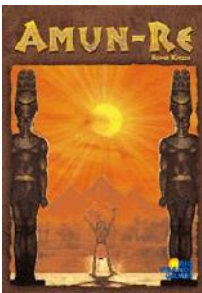
## Alhambra

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent construire le plus beau palais qui soit avec divers bâtiments, des murailles, des jardins.

Spiel des Jahres 2003 / As d'or 2003

*Auteur: Dirk Henn; Editeur: Queen Games, Tilsit (2003)*



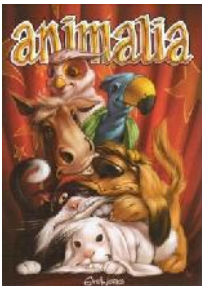
## Amun Re

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Les joueurs se mettent dans la peau des pharaons de l'Egypte antique et tentent de construire des pyramides, à condition d'avoir de l'argent qui ne tombe pas des mains d'Amun Re.

Deutscher Spiele Preis 2003

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Hans im Glück, Rio Grande Games (2003)*

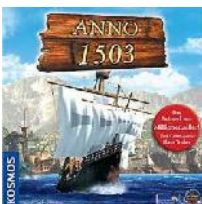


## Animalia

**Jeu de cartes -- 2 à 6 joueurs dès 10 ans – 3/4 d'heure**

Les joueurs sont des éleveurs d'animaux de concours représentés par des cartes. Ils doivent présenter les plus beaux animaux pour obtenir des médailles. Celui qui en récolte le plus sur trois jours de concours gagne.

*Auteur: Sébastien Pauchon, Bruno Cathala, Malcolm Braff; Editeur: Gameworks (2006)*

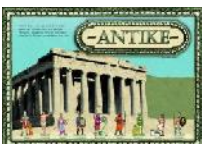


## Anno 1503

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Adaptation du jeu informatique.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (2003)*

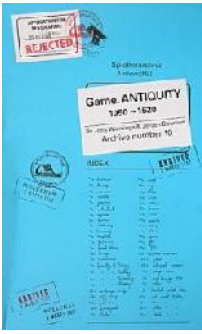


## Antike

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Chaque joueur gère un peuple de l'antiquité qu'il doit faire prospérer par des moyens économiques et militaires jusqu'à attirer chez lui un certain nombre de personnages historiques qui ont fait les mythes de cette époque de l'histoire humaine.

*Auteur: Mac Gerdts; Editeur: Eggertspiele (2005)*



## Antiquity

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 16 ans – 2,5 heures**

Dans l'Italie du Moyen-Age, chaque joueur est à la tête d'une cité-état qu'il doit faire croître. En plaçant sa cité sous la protection d'un saint patron il pourra choisir son propre critère de victoire.

*Auteur: Joris Wiersinga, Jeroen Doumen; Editeur: Splotter Spellen (2004)*

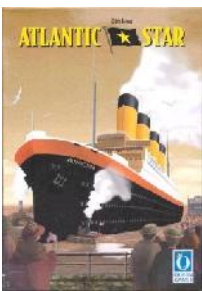


## Aristo

**Jeu de cartes -- 3 à 8 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Les joueurs vont tenter de gagner les faveurs de Louis XIV avec tous les moyens disponibles (en l'occurrence les cartes) pour se faire attribuer titres et richesses. Mais à la cour de France, l'étiquette doit être respectée et le vouvoyement est de rigueur entre les joueurs.

*Auteur: Philippe Mouchebeuf; Editeur: Dragon Radieux, Tilsit (1988)*

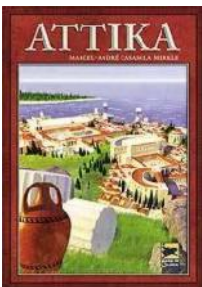


## Atlantic Star

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Fin du 19e siècle, les croisières sont à la mode et chacun veut faire fortune dans ce business. Encore faut-il pouvoir proposer les meilleures croisières au meilleur prix, tout un challenge pour les joueurs.

*Auteur: Dirk Henn; Editeur: Queen Games (2001)*

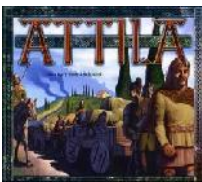


## Attika

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent construire des bâtiments dans la Grèce antique de manière à relier deux lieux saints.

*Auteur: Marcel-André Casasola-Merkle; Editeur: Hans im Glück (2003)*

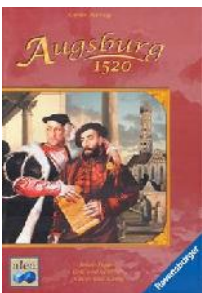


## Attila

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Jeu de conquête et d'influence en Europe où les peuples reculent devant l'invasion d'Attila. L'objectif est de pacifier les différentes provinces.

*Auteur: Karl-Heinz Schmiel; Editeur: Hans im Glück (2000)*

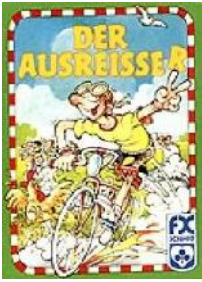


## Augsburg 1520

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Les Fugger sont des banquiers réputés et ce jeu propose de prendre leur rôle. Il s'agit donc rien moins de prêter de l'argent à des familles nobles, la partie facile, pour ensuite aller leur réclamer remboursement, la partie moins facile. Le tout sous forme d'enchères (le marché du Noble est fort prisé) et de privilèges à jouer au bon moment.

*Auteur: Karsten Hartwig; Editeur: Alea (2006)*

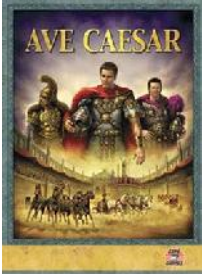


### **Ausreisser (der) / Echappée (l')**

**Jeu de cartes -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

Course cycliste. Les joueurs abattent des cartes pour s'emparer du maillot jaune

*Auteur: Pierre Jacquot ; Editeur: FX Schmid (-)*



### **Ave Caesar**

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

Course de char dans la Rome antique. Un jeu datant de 1989, devenu pratiquement introuvable, et réédité en 2006.

*Auteur: Wolfgang Riedesser; Editeur: Ravensburger (1989), Pro Ludo (2006)*



### **Aventuriers du rail (les)**

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Les aventuriers (joueurs) vont essayer de voyager en train à travers les Etats-Unis en empruntant le plus de lignes possibles pour marquer un maximum de points.

As d'or 2005/ Spiel des Jahres 2004 / Japan Boardgame Prize 2004

*Auteur: Alan R. Moon; Editeur: Days of Wonder (2004)*

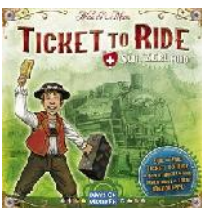


### **Aventuriers du rail Europe (les)**

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Les aventuriers (joueurs) vont essayer de voyager en train à travers l'Europe en empruntant le plus de lignes possibles pour marquer un maximum de points.

*Auteur: Alan R. Moon; Editeur: Days of Wonder (2005)*



### **Aventuriers du Rail Ticket to Ride, Switzerland**

**Jeu de plateau -- 2 à 3 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Extension suisse des Aventuriers du rail tirée du jeu sur ordinateur. Il est nécessaire de posséder une boîte de base pour y jouer. L'extension présente l'intérêt d'être bien adaptée pour 2 ou 3 joueurs.

*Auteur: Alan R. Moon; Editeur: Days of Wonder (2007)*

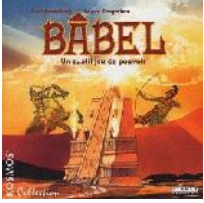


### **Aventuriers du rail Jeu de cartes**

**Jeu de cartes -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Les aventuriers (joueurs) vont essayer de voyager en train à travers les Etats-Unis en empruntant le plus de lignes possibles pour marquer un maximum de points.

*Alan R. Moon; Editeur: Days of Wonder (2008)*



## Bâbel

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Une lutte féroce entre deux joueurs pour savoir qui construira le plus grand édifice de l'histoire, et pourquoi pas deux ou même trois. Il faudra gérer les chantiers et aussi la main d'oeuvre.

*Auteur: Uwe Rosenberg, Hagen Dorgathen; Editeur: Kosmos (2000)*

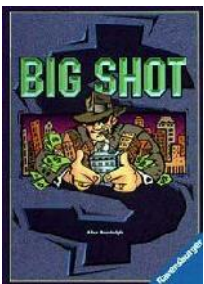


## Baumeister von Arkadia (die)

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Jeu de construction et de vente

*Auteur: Rüdiger Dorn; Editeur: Ravensburger (2006)*



## Big Shot

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

La folie immobilière des années 20. Les joueurs vont investir dans différents quartiers de la ville pour faire fructifier au mieux leurs placements. Plus rapide et prenant que le Monopoly.

*Auteur: Alex Randolph; Editeur: Ravensburger (2001)*

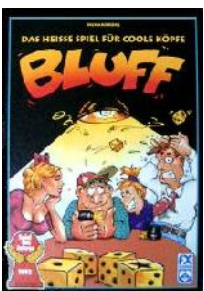


## Blue Max, Ailes de la Gloire (les)

**Jeu de simulation -- 2 à + de 10 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Simuler les combats aériens au-dessus de la France durant la première guerre mondiale.

*Auteur: John Harshman, Phil Hall; Editeur: GDW, Oriflam (1983)*



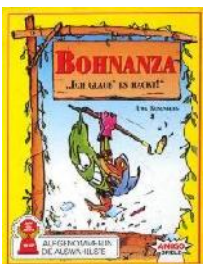
## Bluff

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Cinq dés par joueur. Agitez le gobelet, renversez-le sur la table, regardez vos dés que vous êtes seuls à connaître. Mais combien y-a-t-il de 5 en tout sur la table. Treize? moins? davantage? Je parie plus haut? Je me couche? Loin du poker, mais combien plus drôle.

Spiel des Jahres 1993

*Auteur: Richard Borg; Editeur: FX Schmid (1993)*



## Bohnanza

**Jeu de cartes -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Jeu de carte assez spécial où le but est d'obtenir la plantation de haricots la plus productive possible.

*Auteur: Uwe Rosenberg; Editeur: Amigo (1997)*



## Brass

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 16 ans – 2 heures**

La révolution industrielle en Angleterre au 18e siècle. Les joueurs vont devoir transformer le Lancashire de région rurale en région industrielle. Un jeu de gestion de haut niveau.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Warfrog (2007)*

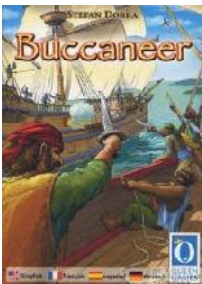


## Brücken von Shangrila (die)

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Répandez votre philosophie dans les 13 villages des montagnes proches de Shangrila. Disposez vos maîtres qui vont former des disciples que vous pourrez ensuite envoyer dans d'autres villages.

*Auteur: Leo Colovini; Editeur: Kosmos, Überplay (2003)*

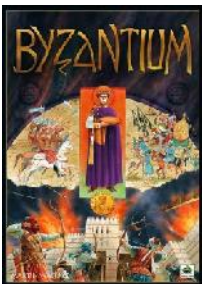


## Buccaneer

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

A l'abordage, moussaillons! Un jeu de pirates où il s'agit de constituer un équipage solide pour aborder et piller des navires marchands. Puis ensuite il faut procéder au partage du butin et ce n'est pas toujours en faveur du capitaine!

*Auteur: Stefan Dorra; Editeur: Queen Games (2006)*

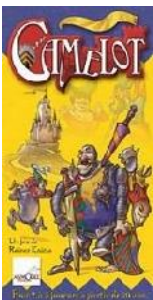


## Byzantium

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 2,5 heures**

C'est Byzance ... ou presque. Les joueurs vont devenir des profiteurs qui tentent de s'enrichir durant les guerres mettant aux prises l'empire byzantin et le monde arabe. Mais ils devront aussi faire attention à ne pas trop s'enrichir sur le dos d'une des parties au dépend de l'autre, au risque de tout perdre.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Warfrog (2005)*



## Camelot

**Jeu de cartes -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Joutes de chevaliers au Moyen-Age. Au moyen des cartes, les joueurs vont tenter de mettre à terre leurs adversaires pour remporter le titre suprême au cours de différentes joutes à pied ou à cheval. Camelot est l'édition française de "Ivanhoe".

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Asmodée (2002)*

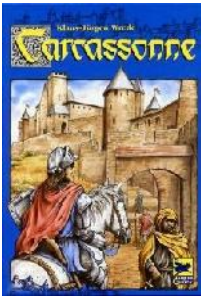


## Canal Grande

**Jeu de cartes -- 2 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Version à deux de San Marco

*Auteur: Alan R. Moon, Aaron Weissblum; Editeur: Adlung Spiele (2002)*



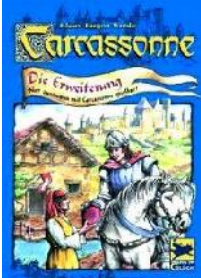
## Carcassonne

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 8 ans – 1 heure**

Les joueurs posent à tour de rôle des tuiles représentant des parties de ville, des champs, des routes de manière à agrandir un territoire. La pose de pions sur les tuiles permet de contrôler les différents éléments et de marquer des points de victoire.

Spiel des Jahres 2001 / Deutscher Spiele Preis 2001

*Auteur: Klaus-Jürgen Wrede; Editeur: Hans im Glück (2000)*

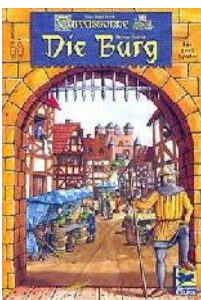


## Carcassonne, die Erweiterung

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 1 heure**

L'extension permettant de jouer à 6

*Auteur: Klaus-Jürgen Wrede; Editeur: Hans im Glück (2002)*

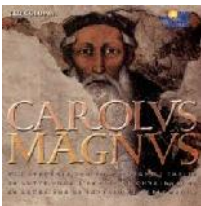


## Carcassonne die Burg

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Version à deux du célèbre Carcassonne. Un jeu de placement de tuiles.

*Auteur: Klaus-Jürgen Wrede, Reiner Knizia; Editeur: Hans im Glück (2003)*

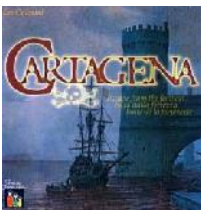


## Carolus Magnus

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Lutte de pouvoir entre les vassaux de Charlemagne (les joueurs donc) pour le contrôle de provinces représentées par des tuiles.

*Auteur: Leo Colovini; Editeur: Winning Moves (2000)*

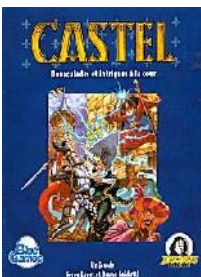


## Cartagena

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 8 ans – 3/4 heure**

Prisonniers dans la forteresse de Cartagène, vos pirates ne cherchent qu'à s'enfuir. Mais il va falloir jouer serré car il n'y a pas place pour tout le monde dans le tunnel qui mène à la liberté.

*Auteur: Leo Colovini; Editeur: Venice Connection (2000)*

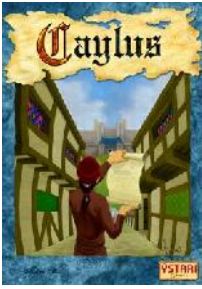


## Castel

**Jeu de cartes -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Les joueurs s'efforcent de placer des personnages, représentés par les cartes qu'ils ont en main, dans le château, sur les murs ou hors du château représenté sur la table. Les nouveaux arrivant prennent souvent la place de personnages déjà placés, lesquels reviennent dans la main de leur propriétaire. Le joueur qui pose toutes ses cartes gagne.

*Auteur: Bruno Faidutti, Serge Laget; Editeur: Blue Games, Jeux Descartes (2000)*



## Caylus

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 15 ans – 2,5 heures**

1289, le roi Philippe Le Bel décide de faire construire un nouveau château. Ouvriers et artisans affluent en masse attirés par la fortune que peut leur apporter ce formidable ouvrage. Peu à peu, une ville commence à se construire autour du château. Qui en tirera les meilleurs bénéfices?

*Auteur: William Attia; Editeur: Ystari (2005)*



## Caylus Magna Carta

**Jeu de cartes -- 2 à 4 joueurs dès 15 ans – 1,5 heure**

La version carte de Caylus, un jeu de gestion qu'on ne présente plus.

*Auteur: Attia, William; Editeur: Ystari Games (2007)*



## Château Roquefort / Burg Appenzell

**Jeu de plateau -- 3 ou 4 joueurs dès 6 ans – 3/4 heure**

Lorsque les souris se disputent le bout de gras ça gaze dans le château. Qui parviendra à goûter à tous les fromages entreposé, une foison'est pas coutume, au grenier ... et sans tomber dans la cave car sachez qu'au château Roquefort le sol bouge et se déplace, il est traître!

*Auteur: Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber; Editeur: Zoch (2007)*



## Cheesy Gorgonzola

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 6 ans – 3/4 heure**

Extension pour 5 joueurs de Château Roquefort. Ajoute un joueur et quelques règles.

*Auteur: Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber; Editeur: Zoch (2007)*

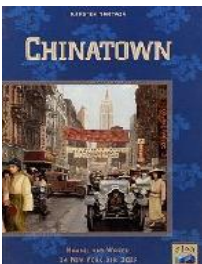


## Chevaliers de la Table Ronde (les)

**Jeu de plateau -- 3 à 7 joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Jeu de coopération où les joueurs doivent s'associer pour venir à bout des différentes quêtes, sans quoi ils perdent la partie. Pour corser le tout, un des joueurs peut être un félon qui gagne si les joueurs perdent la partie.

*Auteur: Serge Laget, Bruno Cathala; Editeur: Days of Wonder (2005)*



## Chinatown

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Créer des magasins à Chinatown, les agrandir et négocier âprement les emplacements pour construire des grandes surfaces qui rapporteront plus d'argent.

*Auteur: Karsten Hartwig; Editeur: Alea (1998)*

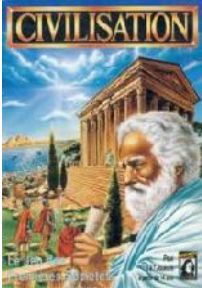


## Citadelles

**Jeu de cartes -- 3 à 8 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent construire une ville, quartier par quartier, en profitant d'un rôle choisi au début de chaque tour. Selon la version, le nombre de joueurs maximum est de 7 ou 8.

*Auteur: Bruno Faidutti; Editeur: Multisim (2000)*

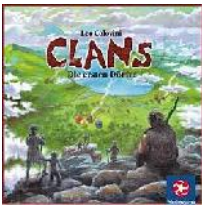


## Civilisation

**Jeu de plateau -- 2 à 8 joueurs dès 15 ans – 7 heures**

Grandeur et décadence des civilisation antiques. Chaque joueur doit faire évoluer une civilisation à travers les âges en acquérant divers progrès. Le commerce avec ses voisins est primordial et la paix demeure un bon facteur de progrès, mais les voisins sont souvent jaloux

*Auteur: Francis Tresham; Editeur: Avalon Hill, Jeux Descartes (1986)*

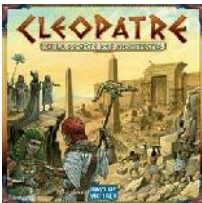


## Clans

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Jeu de placement. Les joueurs doivent déplacer des huttes pour créer des villages qui rapporteront des points aux couleurs présentes. Mais chaque joueur ne connaît que sa couleur, pas celle des autres.

*Auteur: Leo Colovini; Editeur: Winning Moves (2002)*



## Cléopâtre et la société des architectes

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Cléopâtre a exigé de loger dans un nouveau palais et personne ne saurait s'opposer à ses souhaits. Mais voilà, les délais sont brefs, alors c'est la course à la faveur de la reine et pour cela tous les moyens sont bons. Vous n'hésitez pas à corrompre à tout va pour bâtir le plus beau sphinx, le plus bel obélisque. Mais attention, si le plus riche gagne à la fin, le plus corrompu est jeté aux crocodiles. Un jeu qui ne manque pas de mordant.

*Auteur: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc; Editeur: Days of Wonder (2006)*

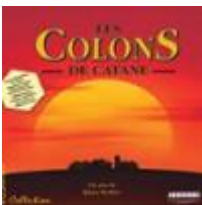


## Coco Crazy

**Jeu de plateau – 2 à 8 joueurs dès 7 ans – 1/2 heure**

Etre le premier à avoir un singe de chaque couleur

*Auteur: H. Bücken; Editeur: Ravensburger (1998)*



## Colons de Catane (les)

**Jeu de plateau -- 3 ou 4 (5 ou 6 avec extension) joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Vous voilà à la tête de colons fraîchement débarqués sur l'île de Catane. Votre but va être d'installer vos ouailles et de faire prospérer vos colonies en construisant des villes et en utilisant au mieux les matières premières qui sont à votre disposition. Les Colons de Catane est un jeu tactique de placement, de développement et de négociation.

Spiel des Jahres 1995

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (1995)*

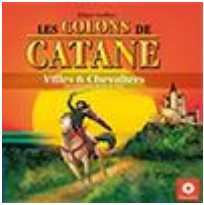


## Colons de Catane, extension maritime

**Jeu de plateau -- 3 ou 4 (5 ou 6 avec extension) joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Après avoir colonisé l'île de Catane, vous voilà prêt à prendre la mer, histoire d'élargir vos horizons et de découvrir de nouvelles terres !

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (1996)*



## Colons de Catane, extension urbaine

**Jeu de plateau -- 3 ou 4 (5 ou 6 avec extension) joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Des hordes barbares déferlent sur Catane alors que les joueurs se livrent une concurrence acharnée pour développer leurs colonies et établir leur première métropole. Avec cette seconde extension thématique, les Colons de Catane prend une nouvelle dimension stratégique.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (1997)*

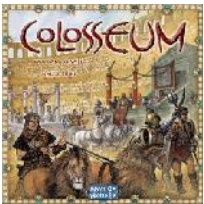


## Colons de Catane (les), jeu de dés

**Jeu de plateau -- 1 à 4 joueurs dès 7 ans – 1/2 heure**

Une version qui se joue exclusivement avec des dés, un peu à la façon Yatzee.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (2007)*

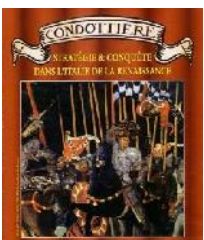


## Colosseum

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Vous êtes un imprésario romain qui organisez des spectacles dans votre colisée. Votre objectif: attirer le plus de spectateurs. Un seul mot d'ordre: panum, vinum, bursinum et que vive Ben Hur Marcel.

*Auteur: Wolfgang Kramer, Markus Lübke; Editeur: Days of Wonder (2007)*

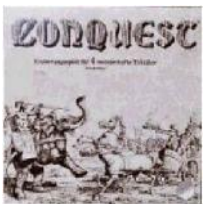


## Condottiere

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Jeu de conquête dans l'Italie de la Renaissance. Les joueurs s'opposent pour le contrôle des cités. Pour ce faire ils utilisent des cartes qui représentent leurs armées.

*Auteur: Dominique Ehrhard; Editeur: Jeux Descartes (1994)*



## Conquest

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Des armées d'affrontent pour conquérir le Graal (ce n'est pas un wargame, se rapproche plutôt des échecs). L'éditeur Hexagames ayant disparu de la scène, le jeu a été réédité par Witt Spiele.

*Auteur: Donald Benge; Editeur: Hexagames (1972)*

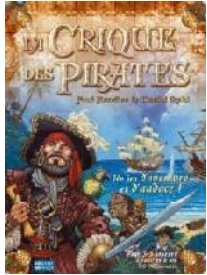


## Corruption

**Jeu de cartes -- 3 à 7 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Prendre le pouvoir par tous les moyens.

*Auteur: Bruno Faidutti; Editeur: Blue Games, Jeux Descartes (2000)*

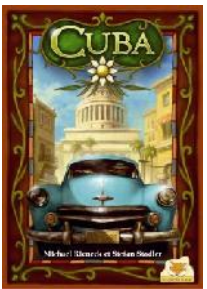


## La Crique des pirates (la)

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Apprentis pirates, à vos navires. Il vous faudra aller piller les îles de la crique pour mieux équiper vos navires et réunir des trésors, au risque de tomber sur un pirate chevronné ou sur d'autres apprentis. Car sachez-le, on ne pille jamais mieux que tout seul. A l'abordage!

*Auteur: Paul Randles, Daniel Stahl; Editeur: Days of Wonder (2003)*

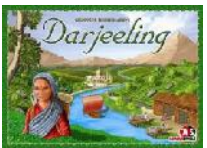


## Cuba

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 15 ans – 2 heures**

Cuba avant la révolution : dans des circonstances turbulentes, les villages de l'île aspirent à la prospérité. Chacun va acheter et vendre ses ressources et marchandises lucrativement sur le marché de l'île, ou encaisser le plus sur les navires de commerce sans oublier d'agir politiquement pour construire au bon moment distilleries, hôtels ou banques. Un jeu qui fleure bon la salsa, le cigare et le rhum!

*Auteur: Michael Rieneck, Stefan Stadler; Editeur: Eggertspiele (2007)*

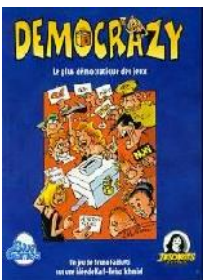


## Darjeeling

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Des jeux de commerce il en existe de nombreux. Mais dans le monde du thé, c'est plus rare. Fort heureusement pas besoin d'être un grand connaisseur en thé. En revanche il est utile de bien gérer ses influences pour ramener les meilleures feuilles en Europe.

*Auteur: Günter Burkhardt; Editeur: Abacus Spiele (2007)*



## Democracy

**Jeu de cartes -- 4 à 10 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Les joueurs votent les règles du jeu au fur et à mesure que la partie avance. A prendre surtout pour son côté fun, sans trop essayer de vouloir gagner car ce qui rapporte des points à un moment peut en faire perdre au tour suivant.

*Auteur: Bruno Faidutti; Editeur: Blue Games (2000)*

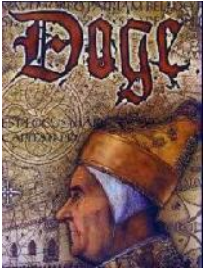


## Dicke Luft in der Gruft / Outre-Tombe

**Jeu de plateau – 2 à 6 joueurs dès 6 ans – 3/4 heure**

Jeu de mémoire. Chaque joueur doit placer ses petits vampires dans des caveaux avant le levée du soleil...et gare à ceux qui essayent de squatter une tombe déjà occupé !

*Auteur: Norbert Proena; Editeur: Zoch (2004)*



## Doge

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Jouer de son influence dans les quartiers du Venise de la Renaissance pour construire le plus grand nombre de palais.

*Auteur: Leo Colovini; Editeur: Goldsieber (2000)*

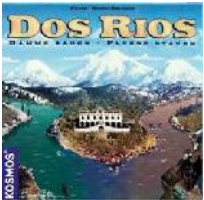


## Don

**Jeu de cartes -- 3 à 6 joueurs dès 14 ans – 3/4 heure**

Jeu d'enchère, dont le principe est pour le moins novateur, où les joueurs doivent constituer des familles de cartes. Mais plus un joueur possède de cartes plus les enchères deviennent difficile.

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Queen Games (2001)*



## Dos Rios

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Les joueurs doivent dévier deux fleuves du plateau pour irriguer des champs pour obtenir les meilleures récoltes possibles.

*Auteur: Franz-Benno Delonge; Editeur: Kosmos (2004)*

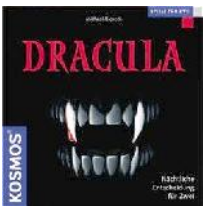


## Drachenreiter

**Jeu de plateau .. 2 à 6 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Une course de dragons. Chaque joueur incarne un magicien qui chevauche un dragon pour une course sans concession. Le système n'est pas sans rappeler les course de voitures pratiquées à l'école sur des feuilles quadrillées durant les cours de math!

*Auteur: Klaus-Jürgen Wrede, Jean du Poel; Editeur: Amigo (2005)*

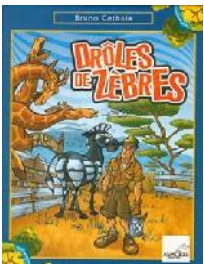


## Dracula

**Jeu de cartes -- 2 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Un joueur incarne Dracula, l'autre van Helsing. Chacun doit retrouver les cartes cibles de l'adversaire pour l'empêcher d'atteindre son but.

*Auteur: Michael Rieneck; Editeur: Kosmos (2004)*



## Drôles de Zèbres

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Deux gardiens de zoo doivent placer les animaux avant l'arrivée des touristes en attribuant un maximum de place aux zèbres sans qu'ils ne soient trop proches ni des lions ni des crocodiles. Qui pourra s'attribuer le plus grand territoire?

*Auteur: Bruno Cathala; Editeur: Asmodée (2004)*

## Drunter und Drüber



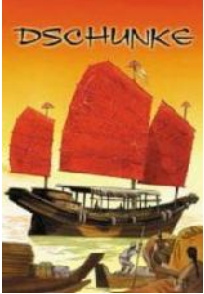
**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Embellir une ville avec diverses constructions sans trop savoir jusqu'au terme de la partie qui est propriétaire de quoi. Les joueurs peuvent construire sur tout ce qui existe, à l'exception des WC. Pour les écraser il faut voter, ce qui peut donner des indications sur quel joueur détient quelle couleur.

Spiel des Jahres 1991

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Hans im Glück (1991)*

## Dschunke, Jonque

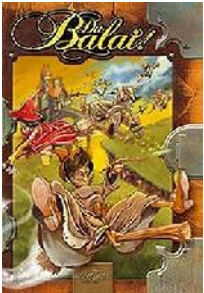


**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Devenir le marchand le plus en vue sur un marché asiatique en achetant des marchandises sur un marché flottant pour les revendre. Au final, le plus riche gagne

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Quenn Games (2002)*

## Du Balai

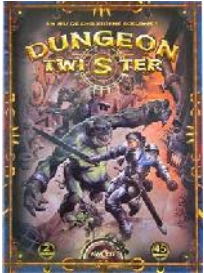


**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 3/4 heure**

Course de sorcières chevauchant leurs balais, lesquels ne se déplacent qu'en prononçant une formule magique. Celle-ci est donnée à chaque tour, mais réclame un peu de mémoire, au risque de voir sa sorcière choir de son balai. Le tout dans un habillage de toute beauté!

*Auteur: Bruno Cathala, Serge Laget; Editeur: Asmodée (2006)*

## Dungeon Twister



**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Un jeu de déplacement dans un labyrinthe. Deux joueurs s'affrontent pour sortir un maximum de créatures qu'ils contrôlent par le côté opposé du plateau de jeu. Le joueur adverse va bien entendu tout faire pour empêcher son vis-à-vis de gagner.

*Auteur: Christophe Boelinger; Editeur: Asmodée (2004)*

## Dungeon Twister (extension)



**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 à 1,5 heure**

Un jeu de déplacement dans un labyrinthe. Trois ou quatre joueurs s'affrontent pour sortir un maximum de créatures qu'ils contrôlent par un côté opposé du plateau de jeu. Les joueurs adverses vont bien entendu tout faire pour empêcher les autres joueurs de gagner.

*Auteur: Christophe Boelinger; Editeur: Asmodée (2005)*

## El Caballero



**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Lutte d'influence dans les possessions espagnoles outre-mer suite aux grandes découvertes. Issu d'El Grande mais sans réelle similitude entre les deux.

*Auteur: Wolfgang Kramer, Richard Ulrich; Editeur: Hans im Glück (1998)*



## El Grande

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Lutte d'influence dans l'Espagne de la Renaissance. Plusieurs extensions disponibles.

Spiel des Jahres 1996 / Deutscher Spiele Preis 1996

*Auteur: Wolfgang Kramer, Richard Ulrich; Editeur: Hans im Glück (1995)*

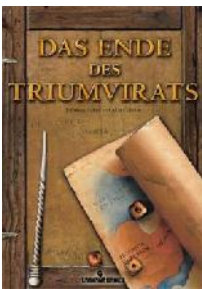


## Elasund

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Dans le monde de Catane, après l'exploration des territoires sauvages, la première grande cité Elasund commence à se construire, entraînant inévitablement des luttes de pouvoir.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (2005)*

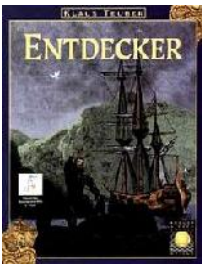


## Ende des Triumvirats (das)

**Jeu de plateau -- 2 à 3 joueurs dès 15 ans – 1,5 heure**

La lutte entre César, Pompée et Crassus pour le contrôle de Rome. Un jeu de conquête et d'influence optimisé pour 3 joueurs.

*Auteur: Johannes Ackva, Max Gabrian; Editeur: Lookout Games (2005)*



## Entdecker

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs partent à la découverte du grand large. Des îles apparaissent au fur et à mesure où il s'agit d'implanter des comptoirs qui rapporteront d'autant plus de points que l'île est grande, à condition de ne pas être trop nombreux sur l'île. Mais certaines îles peuvent se révéler plus petites que prévu.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Goldsieber (1996)*

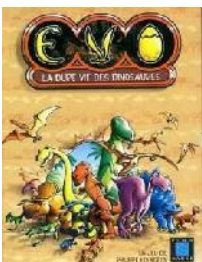


## Europa 1945 – 2030

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Les joueurs doivent construire l'Union européenne à travers une suite de vote dans différents pays. Les joueurs vont devoir placer des électeurs pour remporter les scrutins.

*Auteur: Leo Colovini, Duccio Vitale; Editeur: Eurogames (1998)*



## Evo

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Chaque joueur doit gérer un troupeau de dinosaures, les faire se multiplier et résister à la rigueur du climat. Pour ce faire, l'évolution vient en aide, pas impossible de voir des dino à 5 pattes ou à 3 cornes.

*Auteur: Philippe Keyaerts; Editeur: Eurogames (2001)*



## Expédition Altiplano

**Jeu de cartes -- 2 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Deux expéditions d'archéologues s'affrontent pour retrouver des vestiges et autres trésors enfouis. La première qui en mets deux au jour l'emporte.

*Auteur: Christian Martinez; Editeur: Matagot (2006)*

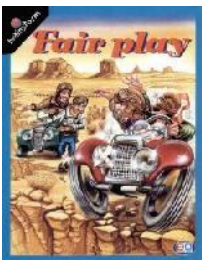


## F-Cartes

**Jeu de cartes -- 2 à 10 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Simulation de course automobile, disponible à l'achat sur notre site.

*Auteur: Guillaume Albasini; Editeur: Plié en Deux (1990)*



## Fair Play

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Une course de voitures où pour avancer il faut bluffer un autre joueur en lui donnant une carte de sa main. Il l'accepte, alors il en applique les conséquences. Il la refuse, vous en appliquez les conséquences. Evidemment il y a de bonnes cartes et de moins bonnes, voire mauvaises, cartes.

*Auteur: Spartaco Albertarelli; Editeur: Editrice Giochi (1997)*



## Fils de Samarande (les)

**Jeu de cartes -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Je veux être calife à la place du calife. Réédition retravaillée de "Sans Foi ni Loi", ce jeu vous propose un voyage au pays des 1001 nuits. Le Calife vieillissant a décidé de passer la main à un de ses Vizirs... Pour mériter sa succession, vous devrez démontrer votre capacité à développer la petite cité dont vous avez la charge en y construisant des quartiers pour y implanter des artisans, et des gardes pour protéger la population.

Un jeu qui parle de lampes et de génies que nous nous devons d'avoir dans notre ludothèque.

*Auteur: Bruno Cathala; Editeur: Asmodée (2005)*

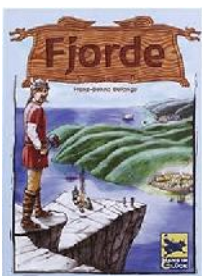


## Finstere Flure / La Crypte de la créature

**Jeu de plateau -- 2 à 7 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Traverser une sombre crypte n'est pas chose aisée, surtout lorsqu'un monstre rôde dans les couloirs. Les joueurs vont tenter de faire sortir un maximum de leurs trois personnages sans se faire croquer par le vilain dont les mouvements sont plus ou moins prévisibles.

*Auteur: Friedemann Friese; Editeur: 2F Spiele, Tilsit (2003)*



## Fjorde

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Deux clans vikings s'affrontent pour obtenir les meilleures terres arables possibles. Jeu de pose de tuiles.

*Auteur: Franz Benno Delonge; Editeur: Hans im Glück (2005)*



## Flandern 1302

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

La Flandre du 12e siècle est secouée par de violentes luttes d'influence. Les riches marchands, réunis en guilde, veulent avoir toujours plus de pouvoir. A la tête d'une de ces guildes, vous allez tenter d'accroître votre influence.

*Auteur: Wolfgang Panning, Hans-Joerg Brehm; Editeur: Queen Games (2004)*

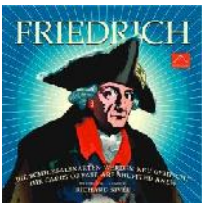


## Formule Dé

**Jeu de plateau -- 2 à 10 joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Simulation de course automobile. De nombreux circuits existent pour les amateurs.

*Auteur: Eric Randall, Laurent Lavaur; Editeur: Ludodélire (1991)*



## Friedrich

**Wargame -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 2,5 heures**

A la limite entre le jeu de plateau et le wargame stratégique. Permet de rejouer la période de la guerre de sept ans de manière plutôt originale.

*Auteur: Richard Sivel; Editeur: Histogame (2005)*

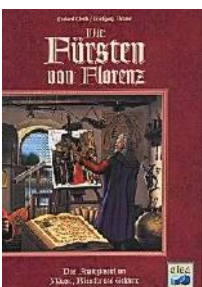


## Funkenschlag

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 15 ans – 2,5 heures**

Les joueurs doivent établir des réseaux électriques reliant des villes soit en Allemagne soit aux Etats-Unis, et approvisionner les villes avec les centrales électriques acquises aux enchères.

*Auteur: Friedeman Friese; Editeur: 2F Spiele (2001)*

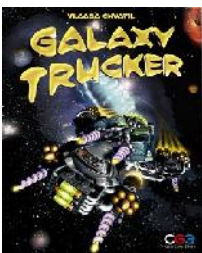


## Fürsten von Florenz (die), Princes de Florence (les)

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 15 ans – 2 heures**

Chaque joueur représente une famille princière florentine qui accueille des savants dont la tâche est de réaliser le plus grand oeuvre.

*Auteur: Richard Ulrich, Wolfgang Kramer; Editeur: Alea (2000)*

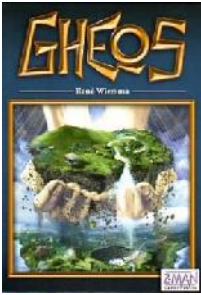


## Galaxy Trucker

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent construire des vaisseaux spatiaux aussi solides et rapide que possible pour une course aux opportunités financières à travers la galaxie, en évitant bien entendu les rapaces intersidéraux et autres météorites qui hantent ces espaces. A la fin le plus riche gagne. Un ovni ludique un peu déjanté.

*Auteur: Vladimír Chvátíl; Editeur: Czech Games Edition (2007)*

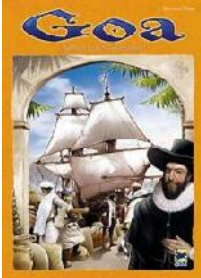


## Gheos

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Les joueurs incarnent des dieux qui vont devoir créer la terre et ses habitants. Ils vont créer et détruire des continents, rendre des civilisations folissantes ou provoquer leur déclin.

*Auteur: René Wiersma; Editeur: Z-Man Games (2006)*

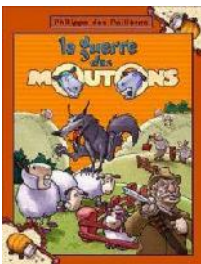


## Goa

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 15 ans – 2 heures**

Les joueurs doivent développer des colonies et des plantations à Goa. Il s'agit alors de les faire produire pour envoyer les matières sur le Vieux-Continent et générer un certain profit qui permettra d'améliorer les capacités des colonies.

*Auteur: Rüdiger Dorn; Editeur: Hans im Glück (2004)*



## Guerre des moutons (la)

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Les joueurs doivent à l'aide de tuiles carrées bâtir des parcs à moutons et veiller à ce qu'ils ne se fassent pas croquer par le grand méchant loup. Celui qui a le parc contenant le plus grand nombre de moutons gagne la partie. Le système est proche de celui de Carcassonne.

*Auteur: Philippe des Pallières; Editeur: Asmodée (2002)*

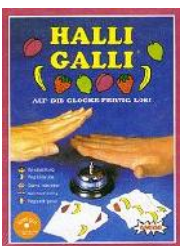


## Guillotine

**Jeu de cartes -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

C'est la Révolution, des têtes doivent tomber et justement vous, les joueurs, êtes les bourreaux. Et c'est à celui qui fera rouler les têtes les plus prestigieuses. Un jeu drôle à prendre au second degré.

*Auteur: Paul Peterson; Editeur: Wizard of the Coast (1998)*

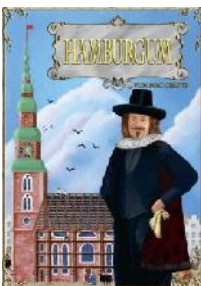


## Halli Galli

**Jeu de cartes – 2 à 6 joueurs dès 6 ans – 1/4 heure**

Jeu très simple de rapidité et d'observation.

*Auteur: Haim Shafior; Editeur: Amigo (1992)*



## Hamburgum

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 15 ans – 2,5 heures**

Hambourg, ville marchande prospère du XVIIe siècle et vous, joueur, y êtes un homme d'affaires (brassage de bière, tissage, raffinage de sucre) aisé qui ambitionne de le devenir plus encore. Il vous faudra jouer un peu des coudes pour vous implanter dans les quartiers urbains (majorités) sans oublier de faire quelques dons au culte (églises).

*Auteur: Mac Gerdt; Editeur: Eggertspiele (2007)*



## Hansa

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Jeu de commerce où les joueurs doivent implanter des comptoirs dans les villes de la ligue hanséatique qui bordent la Mer Baltique, acheter des marchandises puis les entreposer.

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Abacus Spiele (2004)*



## Hanse (die)

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Lutte commerciale pour acheter et vendre des marchandises dans l'Europe du Nord. Marchands de la ligue hanséatique, les joueurs partagent les navires avec leur voisin de droite et de gauche.

*Auteur: Tom Schoeps, Henning Sachse; Editeur: Laurin Verlag (1993)*



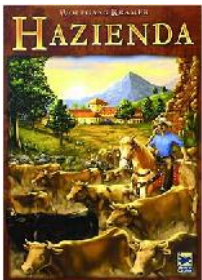
## Hase und Igel

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 1 heure**

Course à travers les champs où les joueurs doivent gérer habilement leur stock de carottes et de salades pour avancer. Jeu de l'année en Allemagne en 1979. Paru en français sous le titre "Le lièvre et la tortue".

*Spiel des Jahres 1979 / Goldene Pöppel 1980, 1981, 1982*

*Auteur: David Parlett; Editeur: Ravensburger (1979)*



## Hazienda

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Propriétaires terriens, les joueurs doivent rechercher les meilleurs espaces de la pampa argentine pour y faire paître leurs troupeaux, sans oublier de réaliser les connexions les plus juteuses vers les marchés où ils vendront leur bétail.

*Auteur: Wolfgang Kramer; Editeur: Hans im Glück (2005)*

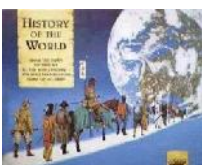


## Hermagor

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 15 ans – 2 heures**

Jeu de commerce au pays imaginaire d'Hermagor. Chaque joueur doit négocier des marchandises pour ensuite les vendre à travers le pays. A la fin le plus riche gagne.

*Auteur: Emanuele Ornella; Editeur: Mind the Move (2006)*



## History of the World

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 3 heures**

Refaire l'histoire du monde en quelques heures, de l'Antiquité au temps modernes.

*Auteur: Steve Kendall; Editeur: Gibsons Games (1993)*



## HysteriCoach

**Jeu de plateau -- 4 à + de 10 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

Un jeu d'ambiance où un coach de football tente de se faire comprendre par ses joueurs. A mourir de rire.

*Auteur: Walter Obert; Editeur: Scribabs (2006)*

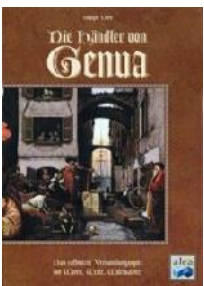


## Händler (die) / Marchands (les)

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Chaque joueur incarne un marchand qui doit transporter des marchandises à travers l'Europe et gagner du prestige. Mais les transports ne sont pas toujours très fiables.

*Auteur: Wolfgang Kramer, Richard Ulrich; Editeur: Queen Games (1999)*



## Händler von Genua (die) / Marchands de Gênes (les)

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 15 ans – 2 heures**

Trafic de marchandises, trafic d'influence, tous les coups sont permis pour être le plus riche.

*Auteur: Rüdiger Dorn; Editeur: Alea (2001)*

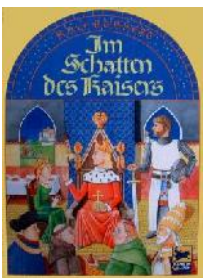


## Il était une fois

**Jeu de cartes – 2 à 8 joueurs dès 6 ans – 3/4 heure**

Un des plus curieux jeux de tous les temps. Chaque joueur possède au départ des cartes représentant des éléments de contes de fée (couronne, monstre, princesse,...) et une carte de conclusion. Le premier joueur va devoir improviser un conte en plaçant les éléments qu'il a en main et en défaussant les cartes concernées au fur et à mesure. La narration peut être poursuivie par un autre joueur qui peut placer une de ses cartes dans l'histoire.

*Auteur: R. Lambert, A. Rilstone J. Wallis; Editeur: halloween Concept*

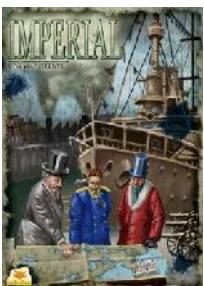


## Im Schatten des Kaisers

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Saint Empire romain germanique, fin du Moyen-Age. Les familles nobles cherchent à prendre le pouvoir par un jeu d'influence dans les provinces. Mais les prétendants au trône vieillissent tour après tour.

*Auteur: Ralf Burkert; Editeur: Hans im Glück (2004)*



## Imperial

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 15 ans – 3 heures**

Plusieurs investisseurs tentent d'influencer la politique des six nations clés de l'Europe de la fin du XIXe siècle. Chacun tente d'augmenter son capital et de le faire fructifier au mieux.

*Auteur: Mac Gerdts; Editeur: Eggertspiele (2006)*

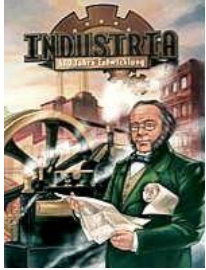


## Indonesia

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 3,5 heures**

Jeu de commerce et de gestion en Indonésie. Les joueurs bâtissent une économie en débutant par l'agriculture puis en progressant au fil du jeu. Ils doivent transporter vers des centres urbains leur production pour engranger des bénéfices, tout en laissant une partie de leur marge aux joueurs propriétaires des compagnies navales.

*Auteur: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga; Editeur: Splotter Spellen (2005)*

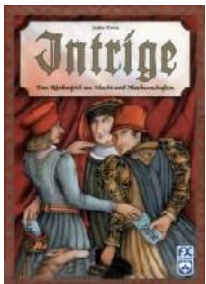


## Industria

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

L'histoire de l'industrialisation en quelques enchères.

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Queen Games (2003)*

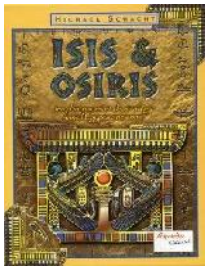


## Intrige

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Achetez vos amis, achetez vos ennemis et faites-vous une place au soleil. Un jeu d'enfer, parfait pour se faire de bons copains.

*Auteur: Stefan Dorra; Editeur: FX Schmid (1994)*



## Isis & Osiris

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

Jeu de placement de tuiles sur un damier, et aussi de mémoire pour se souvenir où sont les tuiles rapportant le plus de points.

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Goldsieber, Asmodée (2001)*



## Jamaica

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 3/4 heure**

Une course de bateaux autour de la Jamaïque, mais attention, il s'agit ici de bateaux de pirates et la course ne ressemble guère à la coupe de l'America (quoique question coup bas et crocs-en-jambes certaines similitudes peuvent être recherchées). Bien adapté pour des parties entre adultes et enfants.

*Auteur: Sébastien Pauchon, Bruno Cathala, Malcolm Braff; Editeur: GameWorks (2007)*



## Java

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

À Java chaque joueur est un souverain qui tente d'exploiter un territoire aussi grand que possible pour y fonder sa civilisation.

*Auteur: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling; Editeur: Ravensburger (2000)*



## Jenseits von Theben

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 1,5 heure**

Un jeu pour Indiana Jones en herbe et aussi une course contre la montre. Les joueurs doivent parcourir l'Europe à la recherche de connaissances sur des civilisations disparues avant de lancer des expéditions archéologiques, et ceci en utilisant le moins de temps possible.

*Auteur: Peter Prinz; Editeur: Queen Games (2007)*

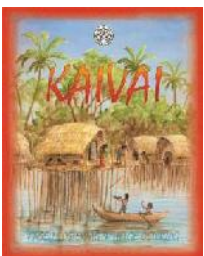


## Kahuna

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Jeu de placement dans un environnement d'îlots du Pacifique.

*Auteur: Günter Cornett; Editeur: Kosmos (1998)*

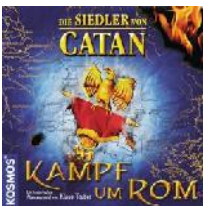


## Kaivai

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Jeu de commerce maritime dans un archipel du pacifique.

*Auteur: Helge Ostertag, Anselm Ostertag; Editeur: Pffifficus Spiele (2005)*

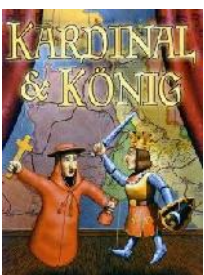


## Kampf um Rom / La Conquête de Rome

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 2,5 heures**

Variante historique des Colons de Catane. Le système est adapté pour permettre l'invasion puis l'implantation de peuplades dans l'empire romain. Surprendra les habitués des Colons de Catane.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Kosmos (2006)*

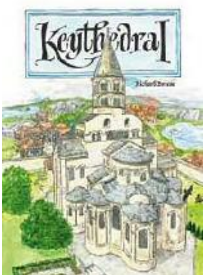


## Kardinal & König / Rois et cardinaux

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Lutte d'influence en Europe entre le pouvoir temporel et le pouvoir ecclésiastique. Les joueurs doivent placer des nobles et des abbayes pour obtenir des majorités et ainsi des voix.

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Goldsieber (2000)*



## Keythedral

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Les joueurs vont tenter d'acquérir les meilleures places dans la Keythedral. Pour ce faire, ils vont disposer des ressources des paysans qu'ils peuvent envoyer sur leurs champs. Les places se paient en ressources qui sont de différentes couleurs. Mais il n'est pas toujours possible de placer ses paysans. Un jeu de placement et de production.

*Auteur: Richard Breese; Editeur: Pro Ludo (2004)*



## Kingsburg

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Les joueurs doivent gérer et faire prospérer leur territoire. Ils doivent pour ce faire gagner les faveurs de divers personnages pour lever des armées et résister aux envahisseurs, obtenir des matériaux nécessaires à la construction de bâtiments et pour engranger des points de victoire.

*Auteur: Andrea Chiarvieso, Luca Iennaco; Editeur: Ediconso (2007)*

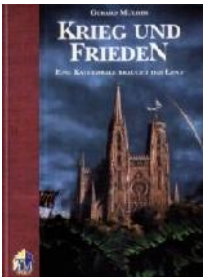


## Korsar / Pirat

**Jeu de cartes -- 2 à 8 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Jouer à Barbe Noire et arraisonnez des navires marchands. Réédition d'un jeu initialement paru sous le titre "Pirat".

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Heidelberger Verlag (2002)*

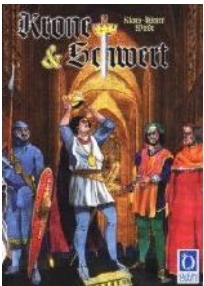


## Krieg und Frieden / Guerre et Paix

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

L'objectif est la construction d'une cathédrale. Chaque joueur va tenter d'y apporter la partie du bâtiment lui rapportant le plus de points.

*Auteur: Gerald Mulder; Editeur: TM (1999)*

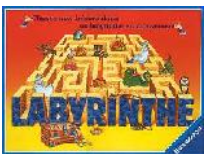


## Krone & Schwert / Couronne et l'épée (la)

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Les joueurs doivent construire des villes, forts et cathédrales qui leur rapporteront les ressources nécessaires pour prétendre au trône. Combats, vilennies et autres coups bas ne sont évidemment pas exclus.

*Auteur: Klaus-Jürgen Wrede; Editeur: Queen Games (2002)*



## Labyrinth

**Jeu de plateau – 1 à 4 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent... Labyrinth, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir.

*Auteur: Max J. Kobbert; Editeur: Ravensburger (1986)*

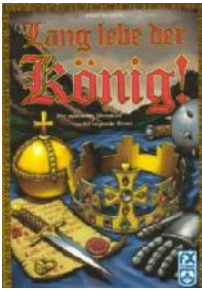


## La Città

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Les joueurs doivent construire des villes, les faire grandir en tenant compte des souhaits des citoyens qu'il faut nourrir

*Auteur: Gerd Fenchel; Editeur: Kosmos (2000)*



## Lang lebe der König / Longue vie au roi

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent placer des représentants dans les cours princières de différentes régions de la Grande-Bretagne moyenâgeuse pour se faire élire roi. Plusieurs tours de scrutin sont en principe nécessaires.

*Auteur: Günter Burkhardt; Editeur: FX Schmid (1997)*



## Le magicien d'Oz

**Jeu de rôle -- 1 à 5 joueurs dès 8 ans – 1,5 heure**

Un jeu de rôle élaboré spécialement pour les enfants.

*Auteur: Blondel, Julien; Editeur: NekoCorp (2006)*



## League of Six (Sechsstädtebund)

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Les joueurs se glissent dans la peau d'un collecteur d'impôts qui visite chaque année une des six villes de la ligue. Avec ce qu'ils rapportent les joueurs vont gagner de l'influence à la cour du roi. Celui qui en aura accumulé le plus au terme des six tour est vainqueur.

*Auteur: Vladimír Suchy; Editeur: Czech Games Edition (2007)*

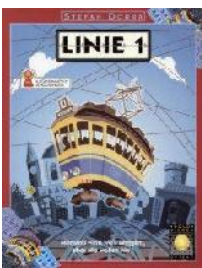


## Liberté

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Jeu d'influence politique à la période de la révolution française. Chaque joueur s'efforce de faire partie du gouvernement.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Warfrog (2001)*



## Linie 1

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 8 ans – 1 heure**

Chaque joueur doit construire une ligne de tram dans une ville et faire circuler son tram lorsque les deux gares terminus ont été reliées. Le plus rapide gagne.

*Auteur: Stefan Dorra; Editeur: Goldsieber (1995)*



## Logistico

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

Un jeu de gestion de transports de marchandises. Peu de hasard pour établir un concept logistique meilleur que celui des autres.

*Auteur: Corné van Moorsel; Editeur: Cwali (2003)*

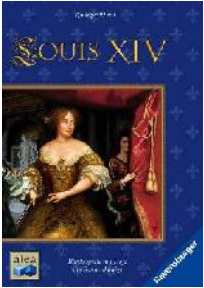


## Long Short

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Simulation d'une bourse aux marchandises (sucre, soja, café etc...). Les joueurs font des placements sur les marchandises dont le cours évolue en fonction de cartes jouées. Puis ils vendent et encaissent le bénéfices ou paient les déficits. Le plus riche gagne.

*Auteur: L. Hensley; Editeur: Hexagames (1982)*

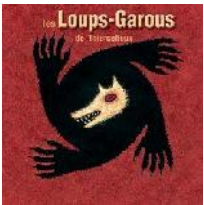


## Louis XIV

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Jeu de majorité où il s'agit d'accomplir le plus grand nombre de missions possibles en soudoyant, en séduisant et en influençant les personnages hauts placés de la cour du Roi-Soleil.

*Auteur: Rüdiger Dorn; Editeur: Alea (2005)*

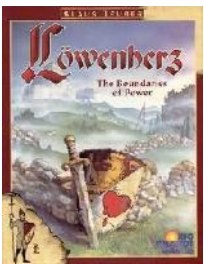


## Loups-Garous de Thiercelieux (les)

**Jeu de cartes -- 8 à + de 10 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

Des loups-garous terrorisent un village, les habitants tentent de découvrir qui se transforme la nuit venue, à chacun son rôle. Ambiance garantie. Un meneur de jeu est indispensable.

*Auteur: Philippe des Pallières, Hervé Marly; Editeur: Lui-Même (2001)*

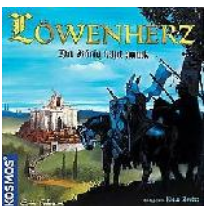


## Löwenherz / Coeur de Lion

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Construire des murailles, constituer des territoires, s'étendre, le tout avec un choix limité d'actions par tour. Il s'agit ici de la 1ère édition épuisée et remplacée par un jeu de même nom dont les règles ont été passablement modifiées.

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Goldsieber (1997)*

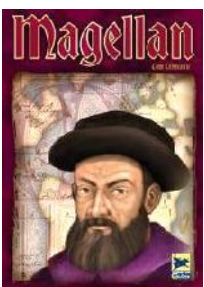


## Löwenherz / Coeur de Lion

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Construire des murailles, constituer des territoires, s'étendre, le tout avec un choix limité d'actions par tour. 2e édition simplifiée

*Auteur: Klaus Teuber; Editeur: Goldsieber (1997)*

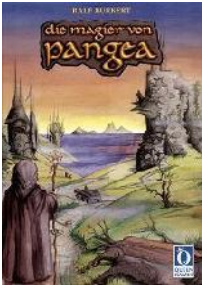


## Magellan

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

S'attacher les service d'explorateurs célèbres, aux enchère alors que l'argent est rare, pour partir à la découverte de nouvelles terres.

*Auteur: Tom Lehmann; Editeur: Hans im Glück (2002)*



## Magier von Pangea (die) / Magiciens de Pangée (les)

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Acheter des amulettes et s'enrichir en même temps, sur un plateau qui change de configuration sans arrêt, un véritable casse-tête terriblement bien conçu

*Auteur: Ralf Burkert; Editeur: Queen Games (2001)*



## Magna Grecia

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Construire un réseau routier et des villes dans le sud de l'Italie antique, implanter des marchés sur des villes reliées à un maximum d'autres cités.

*Auteur: Leo Colovini, Michael Schacht; Editeur: Clementoni (2003)*

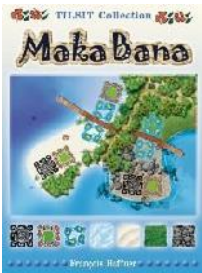


## Mai 68

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Sous les pavés la plage, mais il faut d'abord poser les pavés. C'est par là que débute le jeu, un véritable puzzle qui tient en haleine durant longtemps jusqu'à ce que tout soit en place. Attention à ne pas démonter le terrain au terme de la partie.

*Auteur: François Nédelec, Duccio Vitale; Editeur: Rexton (1991)*



## Maka Bana

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 7 ans – 3/4 heure**

Les plages ensoleillées d'un îlot idyllique du Pacifique doivent attirer les touristes. Et pour cela, l'offre doit suivre. On construit donc à tout va des cabanes, à condition que personne ne vienne s'implanter sur le terrain convoité. Le meilleur constructeur gagne.

*Auteur: François Haffner; Editeur: Tilsit (2003)*



## Manhattan

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 8 ans – 1 heure**

Les joueurs doivent construire les plus hauts gratte-ciel possible dans une ville sur des emplacements précis.

*Spiel des Jahres 1994*

*Auteur: Andreas Seyfarth; Editeur: Hans im Glück, Ludodélire (1994)*



## Manila

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Mesdames et messieurs voici que les bateaux approchent du port avec leur cargaison, mais il reste encore quelques encâblures risquées. Sur quel bateau avez-vous misé? Va-t-il parvenir à bon port? avec sa cargaison? Si oui, vous prendrez une option sur la victoire.

*Auteur: Franz-Benno Delonge; Editeur: Zoch Spiele (2005)*



## Mare Nostrum

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 14 ans – 2,5 heures**

Pouvoir et conquête autour de la Méditerranée à l'époque romaine.

*Auteur: Serge Laget; Editeur: Eurogames (2003)*



## Medici

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Jeu d'enchères pour obtenir la prépondérance sur certains types de marchandises, les vendre et s'enrichir.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Amigo (1995)*

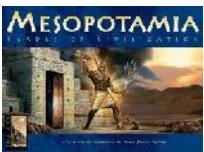


## Méditerranée

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Vénitiens, Génois, Espagnols et Turcs s'affrontent pour le contrôle économique du pourtour de la Méditerranée. Chaque joueur préside au destin de l'une de ces nations pour tenter de devenir le plus riche au terme des huit tours de jeu.

*Auteur: Dominique Ehrhard; Editeur: Eurogames (1997)*



## Mesopotamia

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

La naissance d'une civilisation, les clans adorent certes le même dieu auquel ils érigent un temple, mais s'affrontent pour obtenir ses faveurs.

*Auteur: Klaus-Jürgen Wrede; Editeur: Phalanx Games (2005)*



## Metropolis

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Les joueurs incarnent des urbanistes en quête de prestige. Tout au long de la partie, ils tentent de placer leurs bâtiments aux meilleurs emplacements de la ville. Dès qu'un joueur a placé tous ses bâtiments, on compte les points et le joueur ayant le prestige le plus élevé remporte la partie.

*Auteur: Sébastien Pauchon; Editeur: Ystari (2008)*

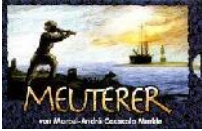


## Meurtre à l'Abbaye

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Qui a tué frère Adelme? Enquête policière en milieu fermé, façon Cluedo, inspiré du Nom de la Rose. Réédité en 2003 par Days of Wonder sous le titre plus soft de "Mystère à l'abbaye".

*Auteur: Bruno Faidutti, Serge Laget; Editeur: Multisim (1995)*



## Meuterer

**Jeu de cartes -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Une mutinerie éclate à bord d'un voilier. Chaque joueur veut se rendre sur une île, mais pas tous sur la même. Chacun a l'opportunité de coiffer une casquette (capitaine, mutin etc...) durant le tour.

*Auteur: Marcel-André Cassasola-Merkle; Editeur: Adlung (2000)*



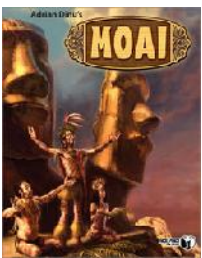
## Mississippi Queen

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Course de steamer sur le Mississippi. Qui sera le plus rapide, sur un fleuve aux contours imprévisibles, à embarquer deux passagers et les amener à bon port?

Spiel des Jahres 1997

*Auteur: Werner Hodel; Editeur: Goldsieber (1997)*



## Moai

**Jeu de plateau – 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Combinant plusieurs des dispositifs historiques de la culture de l'île dans un jeu stratégique excitant et ludique, les joueurs peuvent revivre l'histoire dramatique de cette petite île passionnante.

*Auteur: Adrian Dinu; Editeur: Face2Face Games (2007)*

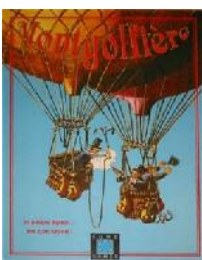


## Modern Art

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Vente et achats, aux enchères, de tableaux de peintres inconnus qui ne demandent qu'à devenir célèbres et cotés. Chaque joueur gère une galerie d'art qui expose les tableaux acquis. Peut aussi se jouer à six. Il faut éventuellement rajouter des jetons d'argent.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Hans im Glück (1992)*



## Montgolfière

**Jeu de cartes -- 2 à 6 joueurs dès 8 ans – 1/2 heure**

Course de montgolfières, à qui ira le plus haut. Chaque joueurs dispose de cartes qui lui permettent de s'accrocher aux autres, de les gêner et ainsi de monter ou descendre selon la situation sur le petit plateau de jeu destiné uniquement à montrer la position des montgolfières les unes par rapport aux autres.

*Auteur: Dominique Ehrhard; Editeur: Eurogames (1997)*

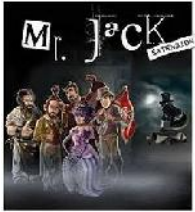


## Mr Jack

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Un joueur incarne Jack l'éventreur, l'autre un enquêteur. Le premier doit s'échapper du quartier de Whitechapel, l'autre doit lui mettre le grapin dessus. Un jeu de positionnement et de déplacement avec un soupçon de déduction.

*Auteur: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc; Editeur: Neuroludic / Hurrican (2005)*



## Mr Jack (extension)

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Propose cinq personnages nouveaux pour le jeu Mr Jack et une nouvelle règle de placement initial

*Auteur: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc; Editeur: Hurrigan (2007)*



## Munchkin

**Jeu de cartes -- 3 à 8 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Tuez les monstres (avec votre tronçonneuse de marque tulézorcs), pillez les trésors, trahissez vos amis et l'ambiance de ce jeu est donnée. Un jeu drôle et un peu déjanté pour les frustrés du jeu de rôle.

*Auteur: Steve Jackson; Editeur: Steve Jackson Games, Ubik (2004)*

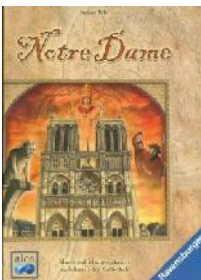


## Mykerinos

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 14 ans – 1 heure**

Archéologue de réputation internationale, vous vous efforcez de mettre à jour les plus belles pièces de l'antiquité égyptienne pour les exposer au musée. C'est votre mécène qui sera content!

*Auteur: Nicolas Oury; Editeur: Ystari (2006)*

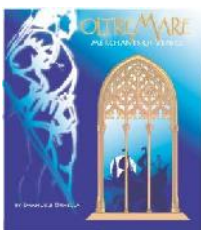


## Notre Dame

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Lutte de pouvoir et de corruption sur le parvis de la cathédrale. Tout est bon pour s'assurer prospérité et renommée en cette fin de Moyen-Age.

*Auteur: Stefan Feld; Editeur: Alea (2007)*

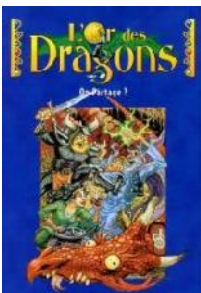


## OltreMare

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Les joueurs, tous marchands de Venise, doivent entreposer des marchandises, si possible de même type (c'est plus rentable), marchandises qu'ils peuvent acheter ou échanger avec les autres joueurs.

*Auteur: Emanuele Ornella; Editeur: Mind the Move (2004)*



## Or des dragons (I')

**Jeu de cartes -- 3 à 6 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Tuer des dragons et s'emparer de leurs trésors parfois bien difficile à partager en une minute

*Auteur: Bruno Faidutti; Editeur: Jeux Descartes (2001)*

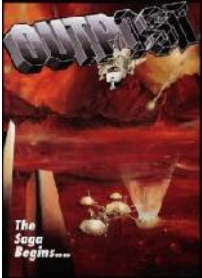


## Ostia

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Jeu de vente et d'achats de marchandises où il vaut mieux soudoyer des sénateurs pour s'enrichir. Le plus riche gagne.

*Auteur: Stefan Risthaus; Editeur: Pro Ludo (2005)*

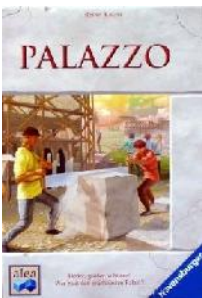


## Outpost

**Jeu de plateau -- 3 à 8 joueurs dès 15 ans – 3 heures**

Gestion d'une colonie spatiale et pour la faire prospérer en achetant des usines et des technologies.

*Auteur: James Hlavaty, Timothy Moore; Editeur: TimJim Games (1991)*

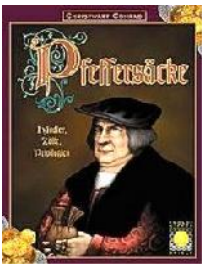


## Palazzo

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Jeu d'enchères et de construction où les joueurs s'efforcent de bâtir le palais avec le plus grand nombre d'étages et le plus grand nombre de fenêtres

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Alea (2005)*



## Pfeffersäcke

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Etablir des comptoirs dans les villes d'Allemagne de la renaissance, les faire grandir et les relier par route à d'autres de ses propres comptoirs.

*Auteur: Christwart Conrad; Editeur: Goldsieber (1998)*

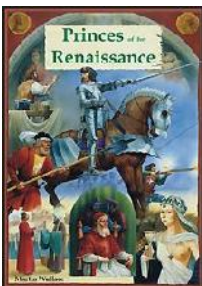


## PitchCar

**Jeu de plateau -- 2 à 8 joueurs dès 6 ans – 1/2 heure**

Course automobile sur un circuit composé de tronçons en bois. Les pions, en bois eux aussi, sont propulsés par le joueur au moyen de "pichenettes". Le plus rapide gagne. Spectacle et rires garantis.

*Auteur: Jean du Poël; Editeur: Goldsieber, Ferti (1996)*



## Princes of the Renaissance

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

La renaissance italienne, fourberies et petites guerres

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Warfrog (2003)*

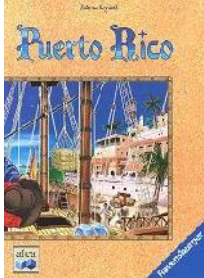


## Principe (II)

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Jeu d'enchères et de majorité

*Auteur: Emanuele Ornella; Editeur: Mind the Move (2005)*

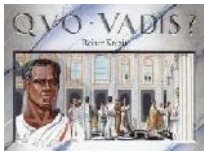


## Puerto Rico

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

Coloniser un territoire, gérer la production des terres et l'envoi de produits finis vers l'Europe.

*Auteur: Andreas Seyfarth; Editeur: Alea (2002)*

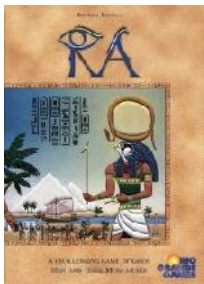


## Quo Vadis

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans -- 1 heure**

Jeu de placement pour obtenir les meilleures places au Sénat romain.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Hans im Glück (1992)*



## Ra

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Jeu d'enchères dans une ambiance égyptienne.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Alea (1999)*



## Raja

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Un jeu de construction de palais en Inde.

*Auteur: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling; Editeur: Phalanx Games (2004)*

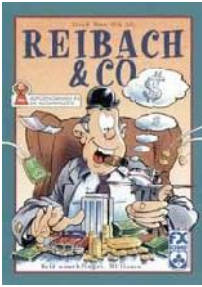


## Ramsès II

**Jeu de plateau – 2 à 5 joueurs dès 8 ans – 3/4 heure**

Le célèbre pharaon Ramsès II a enterré ses trésors sous différentes pyramides. Et comme il a perdu le plan d'accès de ses cachettes, il faut l'aider à les retrouver. Un jeu de mémoire qui fait tourner la tête, même au plus attentif des joueurs !

*Auteur: Gunter Baars; Editeur: Ravensburger (1997)*



## Reibach & Co / Pognon & Co

**Jeu de cartes -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Investir dans différents domaines (pétrole, immobilier, construction etc...) et s'enrichir. Edité en français sous le titre "Pognon & Co".

*Auteur: Alan R. Moon, Mick Ado; Editeur: FX Schmid (1985)*



## Rette sich wer kann / Sauve qui peut

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Le navire coule, les canots de sauvetage sont à la mer, mais qui pourra y prendre place? Et qui sera jeté à la mer dans ces canots qui prennent l'eau. Un véritable jeu d'enfer, à éviter en famille histoire de pas trop s'engueuler.

*Auteur: Ronald Wetering; Editeur: Spieleswerkstatt (1993)*



## Revolution, The Dutch Revolt 1568-1648

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 14 ans – 4 heures**

Simulation du mouvement d'indépendance des Pays-Bas espagnols au cours des 16ème et 17ème siècles. Connus sous l'appellation de "guerre de 80 ans, ces événements ont abouti à la constitution des Pays-Bas. Chaque joueur incarne une des 5 principales factions impliquées: les Catholiques, les Habsbourg, la Noblesse, les Bourgeois et les Réformés.

*Auteur: Francis Tresham; Editeur: Phalanx Games (2004)*

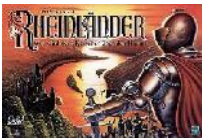


## Rheingold

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Lutte de seigneurs en région rhénane du Moyen-Age. Les joueurs doivent prendre possession des 18 châteaux disposés sur les rives du Rhin entre Rüdesheim et Coblenche. Le vainqueur est le joueur qui au terme de la partie détient les châteaux les plus puissants. Un jeu simple dont les règles s'apprennent en quelques minutes.

*Auteur: Reinhard Herbert; Editeur: Jumbo (1993)*

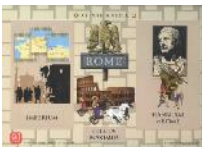


## Rheinländer

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Asseoir son autorité sur les bords du Rhin de la Lorelei.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Hasbro (1999)*

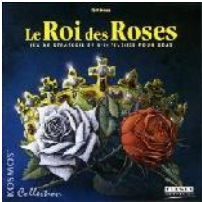


## Rome

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Trois jeux en un pour refaire l'histoire romaine. Un jeu à deux (Hannibal vs Rome), un jeu de conquête pour trois à cinq joueurs (Imperium) et un jeu du cirque (Circus Maximus) pour deux à cinq joueurs.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: GMT (2001)*



## Rosenkönig / Roi des roses (le)

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

La Guerre des Roses, pas celle du film, la vraie qui a opposé deux partis anglais, façon échecs.

*Auteur: Dirk Henn; Editeur: Kosmos (2000)*

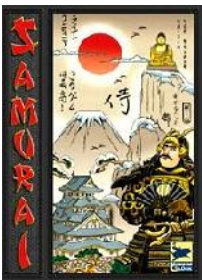


## Säulen von Venedig (die)

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Construire Venise, voilà la tâche qui attend les joueurs dans ce jeu. Poser des pilotis, bâtir des maisons, des places et des ponts et gagner des points en réservant les bons pilotis ou en construisant juste.

*Auteur: Christian Fiore, Knut Happel; Editeur: Goldsieber (2006)*



## Samurai

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Gagner de l'influence dans le Japon médiéval en s'appropriant des rizières, des bouddha ou des chapeaux. Une variante très tactique du jeu des familles!

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Hans im Glück (1998)*

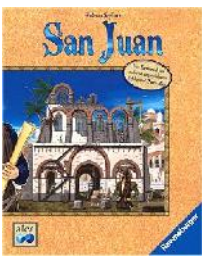


## San Gimignano

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 3/4 heure**

Construire des tours dans le village toscan de San Gimignano pour devenir le noble le plus en vue de la cité.

*Auteur: Duilio Carpitella; Editeur: Piatnik (2002)*



## San Juan

**Jeu de cartes -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Jeu de cartes issu de Puerto Rico

*Auteur: Andreas Seyfarth; Editeur: Alea (2004)*

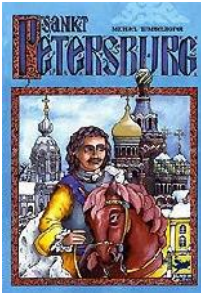


## San Marco

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Gagner de l'influence sur les quartiers de Venise par un système d'enchères assez tordu.

*Auteur: Aaron Weissblum, Alan R. Moon; Editeur: Ravensburger (2001)*



## Sankt Petersburg

**Jeu de cartes -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs achètent différentes cartes (paysans, bâtiments, nobles, améliorations) pour accumuler des points de victoire. Mais l'argent est rare et les points de victoire chers.

*Auteur: Michael Tummelhofer; Editeur: Hans im Glück (2004)*



## Schotten Totten

**Jeu de cartes -- 2 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Deux clans écossais se battent pour placer les bornes de leur village et obtenir le plus grand territoire.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Ass, Ubik (2004)*



## Scotland Yard

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Retrouver un malfaiteur dans Londres avec pour seul indice son moyen de transport. Un jeu de déduction où le malfaiteur est seul contre tous.

Spiel des Jahres 1983 / Goldene Pöppel 1983, 1984

*Auteur: collectif; Editeur: Ravensburger (1995)*



## Séquence

**Jeu de cartes -- 2 à 12 joueurs dès 7 ans – 1/2 heure**

Être le premier joueur ou la première équipe à obtenir deux „séquences“, c'est-à-dire poser deux rangées de 5 jetons. Une rangée consiste en une séquence ininterrompue de 5 jetons de la même couleur, soit verticale, horizontale ou diagonale.

*Auteur: Doug Reuter; Editeur: Parker (1997)*

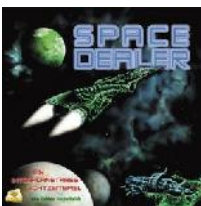


## Service compris

**Jeu de cartes -- 2 à 6 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Version un peu plus "politiquement correcte" de Family Business. Ici on envoie plus les truands des gangs adverse au mur, mais les vilains des tribus adverses sur la table à manger de l'ogre.

*Auteur: David B. Bromley; Editeur: Asmodée (1998)*

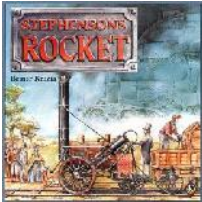


## Space Dealer

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Commerce intersidéral en temps réel. Chaque joueur dispose de deux sabliers de 30 secondes pour construire des usines, produire des marchandises et les livrer sur les planètes de ses concurrents. Le tout en 30 minutes montre en main, une course contre la montre.

*Auteur: Tobias Stapelfeldt; Editeur: Eggertspiele (2006)*

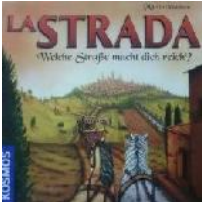


## Stephensons Rocket

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Les barons du rail anglais (vous donc) tentent par tous les moyens de s'enrichir. Un jeu sur le rail qui diverge totalement de 1830, Volldampf ou Union Pacific.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Pegasus Spiele (1999)*

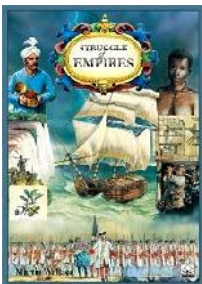


## Strada (la)

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Construction de routes pour relier des localités et y vendre des marchandises.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Kosmos (2004)*

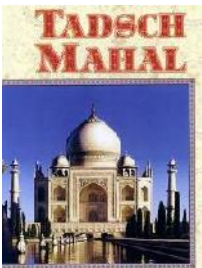


## Struggle of Empires

**Jeu de plateau -- 2 à 7 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

Jeu de conquête, de gestion et de négociation au temps des guerres coloniales. Les puissances européennes s'affrontent pour la détention de colonies lointaines, mais aussi pour des territoires européens.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Warfrog (2004)*

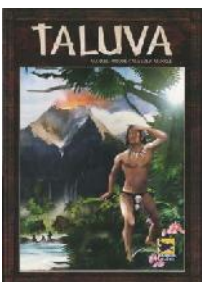


## Tadsch Mahal

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Construire des palais, acquérir des richesses avec un système rappelant un peu Camelot/ Ivanhoe du même auteur.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Alea (2000)*

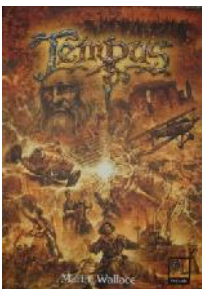


## Taluva

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Une île volcanique émerge de la mer. Les joueurs doivent tenter d'y implanter leur civilisation malgré les nombreuses éruptions qui modifient constamment le paysage. Un jeu de pose et de placement.

*Auteur: Marcel-André Casasola-Merkle; Editeur: Hans im Glück (2006)*



## Tempus

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 15 ans – 2 heures**

Civilisation à la mode Wallace, sans dé, léger, facile, efficace et joué en moins de deux heures.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: Pro Ludo (2006)*



## Thurn und Taxis, Aventure postale (I')

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Créer un réseau postal performant à travers l'Allemagne en installant des relais de poste dans les endroits les plus judicieux.

*Spiel des Jahres 2006*

*Auteur: Karen et Andreas Seyfarth; Editeur: Hans im Glück (2006)*



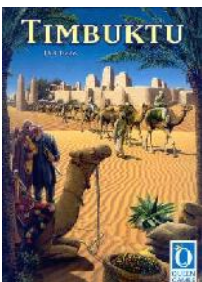
## Tikal

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1,5 heure**

Des groupes d'archéologues tentent de découvrir la plus haute pyramide Maya (ou Aztèque). Premier jeu de la trilogie Tikal, Java, Mexica.

*Spiel des Jahres 1999 / Deutscher Spiele Preis 1999*

*Auteur: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling; Editeur: Ravensburger (1999)*

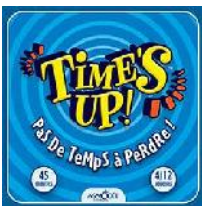


## Timbuktu

**Jeu de plateau -- 3 à 5 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Un jeu de chameaux. Il faut transporter des marchandises sans se faire trop voler lors des haltes nocturnes dans les oasis. Mais les joueurs disposent cependant de quelques indices pour éviter de se faire par trop piller. C'est une réédition d'un jeu de 1993.

*Auteur: Dirk Henn; Editeur: Queen Games (2005)*

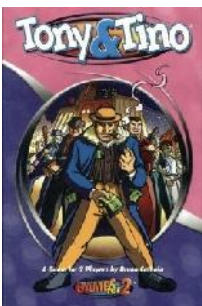


## Time's up !

**Jeu de plateau -- 4 à + de 10 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Un jeu d'ambiance dans lequel des groupe doivent tenter de découvrir des personnalités célèbres en expliquant sa vie, en la mimant ou avec d'autres prouesses. Un jeu drôle et intelligent.

*Auteur: Sarrett, Peter; Editeur: Repos Production (2005)*

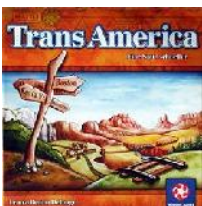


## Tony & Tino

**Jeu de plateau -- 2 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Dans le Chicago des années 30 deux lieutenants d'un parrain de la pègre luttent pour prendre sa succession.

*Auteur: Bruno Cathala; Editeur: Jeux Descartes (2002)*

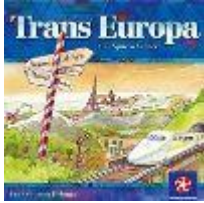


## Trans America

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Un jeu de placement où vous devez être le premier à relier 5 gares du continent américain en utilisant son réseau et celui des autres joueurs. Simple, rapide, efficace, se joue en une demi-heure.

*Auteur: Franz-Benno Delonge; Editeur: Winning Moves (2002)*



## Trans Europa

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 10 ans – 1/2 heure**

Un jeu de placement où vous devez être le premier à relier 5 gares du continent européen en utilisant son réseau et celui des autres joueurs. Simple, rapide, efficace, se joue en une demi-heure.

*Auteur: Delonge Franz-Benno; Editeur: Rio Grande Games (2005)*



## Traumfabrik

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Réaliser le meilleur film de l'année et décrocher des oscars.

*Auteur: Reiner Knizia; Editeur: Hasbro (2000)*

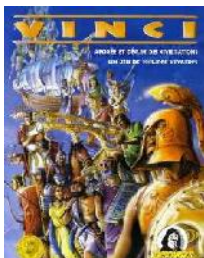


## Union Pacific

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Mettre en place des compagnies ferroviaires, acheter des actions, que le plus riche gagne.

*Auteur: Alan R. Moon; Editeur: Amigo (1998)*

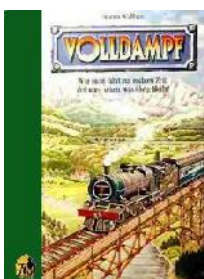


## Vinci

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

Grandeur et déclin des civilisations en Europe.

*Auteur: Philippe Keyaerts; Editeur: Jeux Descartes (1999)*



## Voldampf / A toute vapeur

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 14 ans – 1,5 heure**

Construire des voies ferrées, transporter des marchandises, s'endetter et gagner beaucoup d'argent.

*Auteur: Martin Wallace; Editeur: TM (2001)*

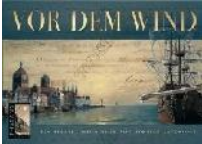


## Vom Kap bis Kairo

**Jeu de cartes -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1/2 heure**

Relier Le Cap au Caire par le rail en traversant toute l'Afrique A la carte 2002

*Auteur: Günter Burkhardt; Editeur: Adlung (2001)*

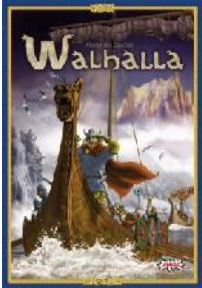


## Vor dem Wind

**Jeu de cartes -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 2 heures**

Jeu de commerce. Chaque joueur gère une entreprise, achète différentes denrées plus ou moins périssables, les entrepose en attendant le départ d'un navire. Chaque navire a une cargaison différente et rapporte plus ou moins de points.

*Auteur: Torsten Landsvogt; Editeur: Phalanx Games (2007)*

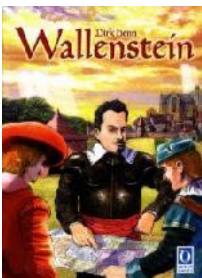


## Walhalla

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Jeu de placement et de majorité dans les tréfonds des fjords de Norvège.

*Auteur: Alessandro Zucchini; Editeur: Amigo (2006)*

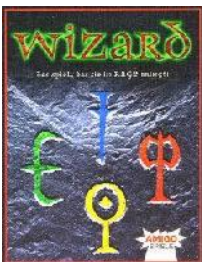


## Wallenstein

**Wargame -- 3 à 5 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

La guerre de 30 ans. Un des rares wargames d'origine allemande. Système original qui se démarque résolument des classiques du genre.

*Auteur: Dirk Henn; Editeur: Queen Games (2002)*



## Wizard

**Jeu de plateau -- 3 à 6 joueurs dès 10 ans – 1 heure**

Jeu de carte assez traditionnel avec atout, sauf à dire que les cartes ne représentent pas les pique, carreau, trèfle et coeur mais des couleurs illustrées par des personnages. Il s'agit de prédire le nombre de plies que l'on va faire à chaque tour.

*Auteur: Ken Fisher; Editeur: Amigo (1996)*

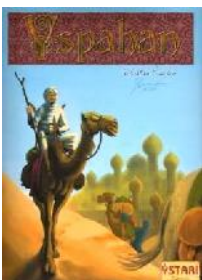


## Ys

**Jeu de plateau -- 3 à 4 joueurs dès 14 ans – 2 heures**

Les joueurs incarnent des négociants qui, grâce à leurs courtiers, spéculent pour obtenir pierres précieuses et or que les navires débarquent dans le port d'Ys. Il s'agit dès lors de placer ses courtiers au bon endroit. Un chouia de hasard et de la stratégie, saupoudré d'un peu de bluff.

*Auteur: Cyril Demaegd; Editeur: Ystari (2004)*

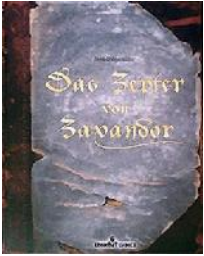


## Yspahan

**Jeu de plateau -- 2 à 4 joueurs dès 12 ans – 1 heure**

Les joueurs sont des marchands qui commercent avec la ville d'Yspahan. Le plus riche gagne à la fin, évidemment pour un jeu de marchands, et pour s'enrichir il faut placer ses marchandises dans les meilleures boutiques de la ville et savoir aussi les envoyer par les bonnes caravanes

*Auteur: Sébastien Pauchon; Editeur: Ystari (2006)*



## **Zepter von Zavador (das)**

**Jeu de plateau -- 2 à 6 joueurs dès 15 ans – 2,5 heures**

Lutte entre sorciers pour la maîtrise du sceptre de Zavador. L'enchantement de pierres précieuses constitue vos revenus qui vous permettent d'acquérir des artefacts et des gardiens menant à la victoire.

*Auteur: Jens Drögemüller; Editeur: Lookout Games (2004)*



## **Zooloretto**

**Jeu de plateau -- 2 à 5 joueurs dès 10 ans – 3/4 heure**

Chacun va devoir aménager son zoo de la manière la plus attractive possible pour attirer de nombreux spectateurs. Il va falloir veiller à ne pas avoir trop d'animaux, ni trop d'espèces différentes que bien entendu les autres joueurs ne se feront pas faute de vous fournir.

Spiel des Jahres 2007

*Auteur: Michael Schacht; Editeur: Abacus Spiele (2007)*