



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-001



### Decodix

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

Jeu d'énigmes et de lettres. Chaque joueur à son tour pioche une carte et la pose au milieu de la table. S'il résout l'énigme, il conserve la carte. Un adversaire peut utiliser sa carte Action s'il décode l'énigme le premier. S'il réussit, il remporte la carte et se défausse de sa carte Action. Quand un joueur pioche une carte Duel, c'est le joueur le plus rapide à décoder l'énigme qui remporte la carte. Quand un joueur pioche une carte Chance, il réalise le gage et conserve la carte. Dès qu'un joueur a 5 cartes il les remet à un adversaire qui lui lit les indices indiqués. Si le joueur se souvient de toutes ses énigmes, il remporte une carte Action. Quand un joueur a 10 cartes et se souvient de toutes ses énigmes il a gagné! Un jeu de lettres qui change, amusant et intéressant mais pas si simple!  
Médaille de bronze au concours Lépine 2019

Nb pièces: 111

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 20 min  
 Nombre de joueurs: 2-4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Okopix  
 Auteur: Céline Aho-Nienne & Olivi



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Devinettes - Rapidité - Réflexion - Observation/mémoire

Langages - Langues - Lettres



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-002



### Stay cool

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

Jeu multitâche endiablé: c'est facile, il faut juste tout faire en même temps! Le joueur actif prend les dés. Le joueur à sa droite est l'interrogateur auquel il faut répondre par écrit avec les dés. Le joueur à sa gauche est l'interrogateur auquel il faut répondre oralement. Un autre joueur sera le chronométreur. Les 2 interrogateurs posent les questions alternativement jusqu'à obtenir les bonnes réponses. Puis ils passent à la suivante. Le joueur actif est donc extrêmement sollicité puisqu'il a deux questions en tête en même temps. Il a le temps de 4 sabliers pour répondre à un maximum de question. Une partie se déroule en 3 manches et chaque joueur joue un tour par manche. Lors de la deuxième manche le joueur actif gère lui-même son sablier. S'il oublie son tour s'arrête. Pour la troisième manche il demande à un autre joueur de tourner le sablier, qui est .... caché! Gros coup de coeur pour ce jeu facile à mettre en route,

Nb pièces: 109

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 25 min  
 Nombre de joueurs: 3-7  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Scorpion Masqué  
 Auteur: Ilïen Sentis

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Ambiance, rigolade - Concentration - Dés - Devinettes - Rapidité - Réflexion





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-003



### JetLag

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

Jeu de quiz drôle et décalé. Un joueur pioche une carte pour poser des questions à un membre de son équipe. Il lui lit les questions à voix haute dans l'ordre. A la fin de la première question, il n'y a pas de réponse à donner mais on retourne le sablier. Le joueur répond aux questions en décalé: il doit toujours donner la réponse de la question précédente.... Le fabuleux destin d'Amélie ? ...chevaux ! Blanche-Neige et les sept ? ...poulains ! Il faut donc être extrêmement concentré pour mémoriser les réponses tout en écoutant les questions et marquer un maximum de points. Les réponses énoncées sont drôles car complètement décalées. Un jeu d'ambiance facile à mettre en jeu, qui plaît au plus grand nombre, à emporter partout!

Nb pièces: 57

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 20 min  
 Nombre de joueurs: 3-8  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Cocktail Games  
 Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Concentration - Réflexion - Rapidité





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-004



### Fiesta de los Muertos

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

Jeu coopératif mêlant déduction, imagination et ... fous rires, nommé aux As d'Or du festival des jeux de Cannes 2020 dans la catégorie jeux tout public! Chaque joueur pioche une carte, la regarde secrètement et écrit le nom du personnage sous le clapet de l'ardoise tête de mort. Puis il écrit un indice sur l'ardoise et la passe à son voisin. Le joueur qui reçoit la carte, lit le mot, l'efface, en écrit un autre en rapport. Au bout de 4 passages, les têtes sont placées au centre de la table, clapets fermés, avec une carte numéro, ainsi que les cartes de départ avec les noms des personnages. Tous les joueurs tentent alors de deviner quel personnage correspond à quel crâne et le note sur son ardoise déduction. Pour les plus jeunes une petite fleur permet de repérer les cartes personnages les plus faciles. Le jeu est facile à mettre en place, les associations sont souvent réjouissantes et parfois surprenantes et le design est très réussi!

Nb pièces: 190

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 15 min  
 Nombre de joueurs: 4-8  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Oldchap  
 Auteur: Antonin Boccara



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Concentration - Coopérations - Créativité (la) -  
 Déduction, raisonnement - Réflexion - Charades, rébus

Mots - Personnages



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-005



### Codenames

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

Jeu d'association d'idées et d'ambiance pour 2 à 8 joueurs. On nomme un Maître-Espion par équipe. Ils s'assoient du même côté de la table. On place les cartes identité devant eux et on place 25 cartes Nom de code sur la table. Les Maîtres-Espions piochent une carte clé qu'ils sont seuls à voir. Cette carte indique les mots à trouver par l'équipe rouge, par l'équipe bleue ainsi que la place des témoins et de l'assassin. Chaque Maître à son tour donne un indice et le nombre de mots concernés. Puis son équipe se concertent et une personne touche la carte qu'ils pensent être correspondante sur la table. Un super jeu dont on ne se lasse pas!

Nb pièces: 267

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 15 min  
 Nombre de joueurs: 2-8  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Iello  
 Auteur: Vlaada Chvátil



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Ambiance, rigolade - Cartes - Charades, rébus -  
 Communications - Complémentarités - Concentration -



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-006



### Créativity

#### Commentaires sur le jeu

Créativity, c'est LE jeu d'ambiance par équipe ! À chaque tour de jeu, 5 mots à faire deviner sont dévoilés. C'est le joueur actif qui décide de quelle manière les faire deviner : plusieurs méthodes sont possibles, du mime au dessin, en passant par la sculpture et le fredonnement

! Évidemment, les façons de faire les plus compliquées prennent le plus de temps... et rapportent le plus de points ! Le tout est en temps limité. À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus de points l'emporte.

Créativity est un jeu au concept novateur, qui plait autant aux joueurs débutants qu'aux joueurs avertis. Les parties s'enchaînent sans répit, pour une ambiance de folie !

Nb pièces: 391

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Jeux MHR  
Auteur: Marc Ribeiro



#### Classification, mécanismes, thématiques

Ambiance, rigolade - Concentration - Coopérations - Créativité  
(la) - Déduction, raisonnement - Imaginer - Moulages -



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-007



### Contrario

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

Jeu d'ambiance autour d'expressions détournées qu'il faut retrouver. Les 1000 expressions du jeu sont issues de thèmes comme le cinéma, l'histoire, la géographie, la littérature, la musique, etc. Pour les retrouver on remplace les mots par un contraire (plein - vide), un synonyme (seul - isolé) ou un mot de la même famille (vert - bleu). Par exemple Les auberges de l'âme pour Les restos du cœur. Chaque joueur à son tour prend une carte et lit la première expression déformée. Si personne ne trouve l'expression d'origine il lit un premier indice, puis un deuxième. Le joueur qui trouve la bonne réponse tape sur le buzzer et gagne la carte. C'est un jeu qui s'apprend en 2 mn et qui peut se jouer en équipe, de manière structurée ou informelle.

Nb pièces: 100

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 15 min  
 Nombre de joueurs: 3-10  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Cocktail Games  
 Auteur: Roberto Fraga, Matthieu

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Concentration - Dédution, raisonnement - Imaginer - Rapidité

Langages - Mots





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-008



### Ricochet - A la poursuite du Comte courant

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

30 énigmes à résoudre par associations d'idées en faisant des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final! Chaque énigme est constituée d'un dialogue dont il faut découvrir la dernière phrase pour comprendre l'histoire. Les deux premiers mots sont donnés. On cherche sur la grille deux mots dans une même ligne ou une même colonne qui ont un rapport avec les deux premiers. Chaque couple de mots amène ainsi au couple de mots suivants, jusqu'à ce que tous les galets soient posés. A la fin, les mots encore visibles forment un rébus qui, une fois lu à haute voix dans le bon ordre, permet aux joueurs de découvrir l'énigme! Ce jeu est incroyable, complètement innovant et tout à fait passionnant, pour jouer seul ou à plusieurs.

Nb pièces: 37

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 14+  
 Durée de jeu prévue:  
 Nombre de joueurs: 1 +  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Flip Flap Editions  
 Auteur: Cyril Blondel



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Charades, rébus - Complémentarités - Concentration -  
 Coopérations - Déduction, raisonnement - Défis - Observation -





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-009



### Top Ten

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

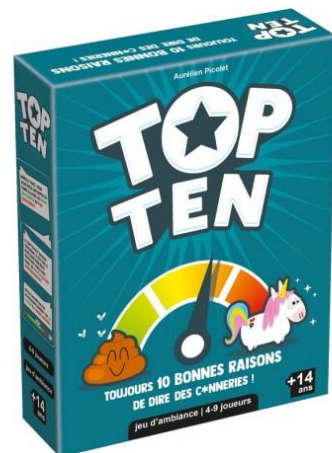
Jeu d'ambiance coopératif drôle et innovant. Le meneur de jeu prend une carte Thème et lit tout haut un des 2 thèmes. Exemple : Quel objet fallait-il avoir lors du naufrage du Titanic ? On distribue une carte Numéro face cachée à chacun des joueurs, qui la regardent secrètement. Les joueurs doivent trouver une réponse à la question en fonction de leur numéro, du moins utile au plus utile. Pour le Titanic la réponse peu utile pourrait être un grille-pain et la réponse 10 un canot de sauvetage! Les joueurs annoncent leurs réponses à haute voix et le meneur doit les classer du plus petit au plus grand numéro. Chaque erreur fait perdre des points. Un jeu intéressant et hilarant car les questions sont loufoques, les réponses des joueurs aussi parfois et le sens de l'utilité n'est pas toujours partagé...

Nb pièces: 146

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 14+  
 Durée de jeu prévue: 30 min  
 Nombre de joueurs: 4-9  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Cocktail Games  
 Auteur: Aurélien Picolet



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Coopérations - Déduction/logique - Ecoute (!) -  
 Réflexion



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-010



### Mimetix

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

Jeu de mimes pour faire deviner des expressions de la langue française. Chaque joueur à son tour doit faire deviner un maximum d'expressions pendant le temps imparti par le sablier. Il s'agit de mimer les expressions en utilisant leur sens propre! Il y a 3 niveaux d'expression et 2 expressions par carte. On peut utiliser les cartes actions, des accessoires et des bruitages pour pimenter le jeu! On s'amuse beaucoup et c'est très agréable de se plonger dans les expressions savoureuses et imagées.

Nb pièces: 241

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 14+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-12  
Difficulté:  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Cartes - Mimes, devinettes - Coopérations - Rapidité - Réflexion

Expressions corporelles - Langages



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-011



### Profiler

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

Profiler est un jeu d'ambiance coopératif ! Jouez dans la même équipe pour essayer de retrouver ensemble le bon personnage parmi les 6 différents mis en jeu.

Lequel de ces 6 personnages correspond le mieux aux deux phrases en jeu ?

Par exemple, qui ferait du saut en parachute et soignerait son look ? Dracula ou Lady Gaga ? Ou bien, qui est super fort au Twister et chante sous la douche ? Peut-être pas la reine d'Angleterre. Mais entre Bambi et Bruce Lee ? Débattez et mettez-vous d'accord pour prouver que vous êtes la meilleure équipe de Profilers...

Nb pièces: 173

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Cocktail Games  
Auteur: Romaric Galonnier



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Ambiance, rigolade - Cartes - Concentration - Coopérations -  
Déduction, raisonnement - Réflexion

Personnages



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-012



### Give me five

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

Jeu d'ambiance à emporter partout pour jouer en équipe. On retourne une carte thème et une carte lettre (par ex. "Sous l'eau" lettre M). Il faut alors chercher rapidement un mot qui correspond au thème et commence par la lettre indiquée ainsi qu'un indice. Dès qu'un joueur est prêt il tape sur la carte Check. Les joueurs font un compte à rebours de 5 à 1. Le joueur et son partenaire annoncent alors en même temps le mot auquel ils pensent. Si c'est le même, ils gagnent la carte lettre. On peut y jouer de manière formelle ou informelle, pour des moments joyeux et stimulants!

Nb pièces: 226

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 12+  
 Durée de jeu prévue: 15 min  
 Nombre de joueurs: 4-9  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Cocktail Games  
 Auteur: Jacques Bariot & Dominiq



#### **Classification, mécanismes, thématiques**

Ambiance, rigolade - Cartes - Concentration - Coopérations -  
 Rapidité - Réflexion - Taper



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-013



### Harry Potter Bataille à Poudlard- DcFdM

#### Commentaires sur le jeu

Face à la recrudescence des manifestations de magie noire, le directeur Albus Dumbledore a autorisé les étudiants à suivre des cours pratiques de Défense contre les Forces du Mal afin de s'assurer qu'ils sachent se protéger. Sous la supervision des professeurs de Poudlard, les élèves lanceront des Sorts et des Maléfices, utiliseront des Objets et gagneront des Alliés dans le but d'étourdir leurs adversaires et d'apprendre à se défendre contre le mal.

Harry Potter : Bataille à Poudlard - Défense contre les Forces du Mal est un jeu de deckbuilding compétitif pour 2 joueurs. L'objectif de chaque round est d'étourdir votre adversaire. Pour remporter la partie, vous devrez y parvenir trois fois en tout.

Nb pièces: 234

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2 joueurs  
Difficulté:  
Marque du jeu: USAopoly  
Auteur: Andrew Wolf, Kami Mand



#### Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Cartes - Réflexion - Stratégie (Jeu de) -  
Tactique

Fantastiques (mondes)



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** PRETA-014



### Daimyo La Renaissance de l'Empire

#### Commentaires sur le jeu

Après le Grand Cataclysme, la technologie a été oubliée. À vous de rebâtir sur les décombres et de faire renaître l'empire !

Au début de chaque tour, le premier joueur jette un nombre fixe de dés de différentes couleurs. Puis, chacun à son tour, les joueurs choisissent un dé parmi ceux restants. La couleur du dé est aussi importante que sa valeur ! Lorsqu'un joueur prend un dé, il doit le placer sur son plateau individuel en fonction de sa couleur.

Les différentes zones permettent de faire différentes actions (récolter des ressources, construire des bâtiments, recruter des meeples, etc...). Les valeurs des dés permettent quant à elles de jouer des cartes spéciales pour effectuer des actions bonus.

Nb pièces: 364

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Jeux de société
Age préconisé :	14+
Durée de jeu prévue:	90 min
Nombre de joueurs:	1-4
Difficulté:	
Marque du jeu:	La Boite de Jeu
Auteur:	Jérémy Ducret

#### Classification, mécanismes, thématiques

Attaque, défense - Cartes - Concentration - Constructions - Dés -  
Réflexion - Stratégie (Jeu de) - Tactique

